

UN JEU DE MATHIEU BAIGET

4X LITE

LE ROLL AND WRITE 4X EN PNP

LUDI
concept

Table des matières

Introduction.....	2	Fiche de Ressources.....	10
Matériel de jeu.....	3	Tableau d'actions.....	11
Gagner la partie.....	3	Actions spéciales.....	11
Perdre la partie.....	3	Liste des bâtiments.....	12
Comment utiliser la carte ?.....	4	Piste des Evénements.....	13
Préparation du jeu.....	5	Innovations : Religion.....	14
Déroulement de la partie.....	7	Innovations : Guerre.....	15
Variante 2 à 4 joueurs.....	8	Innovations : Exploitation.....	16
Carte.....	9	Innovations : Administration.....	17
Fiche Population.....	10		

Introduction

Développez votre Empire et faites-en la civilisation la plus puissante du monde !

4X Lite est un jeu 4X (Exploration, Expansion, Exploitation, Extermination) à imprimer soi-même. Il se joue en solo à partir de 14 ans, avec une variante pour 2 à 4 joueurs. Les parties durent 2 heures.

4X Lite est un jeu de Mathieu Baiget. Il vous est proposé gratuitement par Ludiconcept. Retrouvez tous nos jeux sur www.ludiconcept.fr.

4X Lite est un prototype, ce n'est pas un jeu finalisé. Vos retours sont bienvenus pour améliorer le jeu, vous pouvez nous contacter sur www.ludiconcept.fr/contact.

Nouveautés de la V0.91 parue le 13/02/23 :

- Nouvelle condition de victoire diplomatique, refonte de la victoire militaire
- Attaquer un Empire peut permettre de baisser sa puissance maximale
- 2 nouvelles actions spéciales : Servage et Diplomatie
- 1 nouveau bâtiment : Ambassade
- 2 nouveaux événements : Maladie et Tremblement de terre
- Refonte des arbres technologiques « Guerre » et « Religion », 4 nouvelles technologies
- Nouvelles options militaires : Chevaliers, repli stratégique (abandonner 1 case sans combattre)
- Nouvelles options religieuses : Prêtres guerriers, miracles (relancer n'importe quel dé)

Matériel de jeu

- ✓ Le jeu imprimé
- ✓ 4 dés
- ✓ 1 crayon et 1 gomme

Gagner la partie

Il y a trois manières de gagner la partie.

Victoire diplomatique : Construire les 4 Ambassades et le Palais, avoir 20 Prêtres, 20 Nobles et 20 Artisans.

Victoire militaire : Réduire à 2 ou moins la Puissance maximale de tous les empires adverses. Si vous contrôlez une case bordant un des empires adverses, vous pouvez l'attaquer directement, sans viser une case particulière. Les dégâts que vous lui infligez sur son territoire réduisent d'abord sa Puissance. Une fois sa puissance à zéro, ils réduisent sa Puissance maximale.

Victoire culturelle : Construire le Palais des Merveilles (Corps central + Ailes gauche et droite).

Perdre la partie

Vous perdez si vous ne contrôlez aucune case ou si 1 Empire adverse atteint une Puissance de 20.

Comment utiliser la carte ?

La **carte** (page 9) contient 25 cases, 25 territoires que vous allez coloniser ou conquérir. Les cases sont vierges, vous allez peu à peu les explorer. Chaque case est subdivisée en petits carrés sur lesquels vous allez noter des informations :

		1
2	3	4
5	6	7

- 1 : Propriétaire de la case**
- 2 : Ressource du terrain**
- 3 : Type de terrain**
- 4 : Ressource du terrain**
- 5 : Emplacement de bâtiment**
- 6 : Emplacement de bâtiment**
- 7 : Emplacement de bâtiment**

EXEMPLE

					
	P			C	
					

A gauche : Plaine avec forêt, gibier et ferme, appartenant au joueur. A droite, Colline avec fer, ferme et mine, appartenant à l'Empire 1.

4 Empires ennemis entourent vos 25 cases, tout près de vos frontières. Ils coloniseront peu à peu la carte et finiront par vous attaquer. Les nombres écrits tout autour de la carte serviront à vous indiquer où et comment les Empires attaquent.

Préparation du jeu

Suivez ces étapes dans l'ordre pour préparer la partie.

- 1) Choisissez un carré de 4 cases sur la carte (page 9) : c'est votre Empire naissant. Notez-le sur les cases (voir page 4 pour savoir comment utiliser la carte).
- 2) Lancez 4 dés et placez 1 terrain correspondant sur chacune de vos 4 cases. Le terrain des autres cases sera ajouté en cours de partie, quand vous les explorerez.

Dé	Terrain	
1	Ma	Marais
2	P	Plaine
3	D	Désert
4	C	Colline
5	Mo	Montagne
6	Au choix	

- 3) Lancez 4 dés. Choisissez 2 résultats puis placez les 2 éléments correspondants sur la carte. Placez ces éléments sur les cases concernées, ils s'ajouteront au terrain.

Dé	Elément	Dessin	Description
1-2	Fleuve		Lancez 2 dés et additionnez le résultat : le fleuve part de la case ayant ce nombre sur la carte. Faites-le traverser toute la carte en ligne droite.
3	Volcan		Placez-le où vous voulez sur la carte. Vous pouvez construire une Ferme sur le volcan. Elle produira 3 Nourriture au lieu d'une seule. Mais attention aux éruptions.
4-5	Lac		Placez-le où vous voulez sur la carte. Ajoutez 1 Gibier sur la case. La case est explorée. Il est impossible de construire ou d'ajouter de nouvelles ressources sur cette case.
6	Aucune curiosité		

4) Lancez 4 dés. Choisissez 2 résultats et placez les 2 ressources correspondantes sur 2 cases de votre territoire (1 par case). Certaines ressources peuvent être ajoutées uniquement sur certains terrains. Si vous n'avez vraiment aucune solution pour placer la ressource, vous pouvez relancer le dé.

Dé	Ressource	Dessin	Terrains autorisés
1	Forêt + Gibier		P, C et Mo
2	Forêt (Bois)		P, C et Mo
3	Argile		Ma, P, D
4	Gibier		Ma, F, fleuve
5	Fer		C, Mo, D
6	Or		C, Mo, D

5) Population : Vous commencez avec 1 F (fermier), 1 O (ouvrier) et 1 G (guerrier). Notez-les sur votre **Fiche de Population** (page 10). Pendant la partie, vous pourrez également obtenir des A (artisans), des P (prêtres), et des N (nobles).

Type de population		Utilité
F	Fermier	Récolte la Nourriture et le Bois
O	Ouvrier	Récolte l'Or, le Fer et l'Argile
A	Artisan	Commerce et Innovations
G	Guerrier	Attaque, explore et défend
P	Prêtre	Innovations
N	Noble	Innovations

6) Sur la Carte (page 9), Ajoutez « 2 » à « Puissance » et 8 à « Puissance max » pour chaque Empire.

7) Vous êtes prêt à jouer ! Rendez-vous à la page suivante.

Déroulement de la partie

La partie est divisée en tours de jeu. Vous jouez en alternance avec les Empires adverses.

- 1) Lancez vos 4 dés d'actions. Puis choisissez 2 résultats : ce sont vos actions pour le tour. Les actions possibles sont indiquées dans le **Tableau d'Actions** (page 11).
- 2) En plus de vos actions, vous pouvez réaliser des **Actions Spéciales** (page 11). Elles coûtent des ressources et parfois des populations. Les actions grisées ne sont pas encore disponibles.
- 3) C'est au tour des Empires adverses de jouer. Lancez leurs 4 dés d'action (4 pour tous les Empires). Pour chacun des 4 résultats, lisez et appliquez les effets indiqués dans le **Tableau des Empires adverses** (ci-dessous).
- 4) Le tour est terminé, un nouveau tour commence. Relancez vos dés d'action et rejouez.

Tableau des Empires Adverses	
Dé	Effet
1	Empire 1 : +2 Puissance (à faire avant toute attaque)
2	Empire 2 : +2 Puissance (à faire avant toute attaque)
3	Empire 3 : +2 Puissance (à faire avant toute attaque)
4	Empire 4 : +2 Puissance (à faire avant toute attaque)
5	Cochez 1 case sur la piste des événements (voir page 13). Cela déclenche des effets supplémentaires.
6	Un empire colonise ou attaque. Lancez 2 dés et additionnez le résultat. Comparez ce résultat avec les nombres affichés autour de la carte. L'Empire accolé à ce nombre colonise la case la plus proche de son empire, sur une ligne ou colonne contenant ce nombre. Par exemple, pour l'Empire 2, ce sera toujours sur les lignes 5 ou 6, en allant vers la gauche. A distance égale, il choisit toujours de coloniser une case vide. Si la case la plus proche appartient à un autre Empire (y compris le vôtre) et que sa Puissance est de 1 ou plus, il attaque pour conquérir la case. Gérez la bataille (voir ci-dessous) et réduisez la puissance guerrière des Empires. Si sa Puissance est à 0 il ne colonise et n'attaque pas.

Attaquer	Lancez 1D6 + Guerriers ou Puissance pour l'attaquant et le défenseur. Chaque Empire perd [score adverse divisé par 2] Guerriers ou Puissance, arrondi au supérieur. Le vainqueur prend le territoire. En cas d'égalité, le défenseur gagne.
-----------------	---

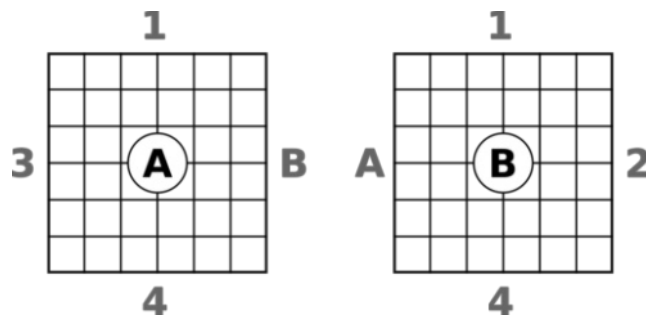
Variante 2 à 4 joueurs

Chaque joueur remplace un des Empires Adverses d'un autre joueur. Chaque joueur joue chacun son tour en faisant sa phase d'action, en gérant ses propres Empires Adverses et en gérant sa propre Piste des Evénements.

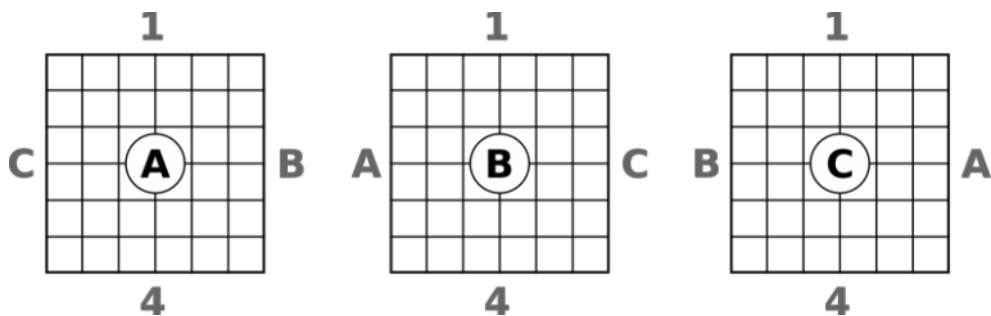
Pendant la phase des Empires adverses, le résultat du dé d'un Empire adverse remplacé par un joueur, n'a pas d'effet.

Le joueur peut attaquer l'Empire d'un autre joueur pendant son tour, dès lors qu'il atteint les limites du territoire sur le côté concerné. Il peut s'emparer des cases de la carte adverse, il peut construire dessus mais ne peut pas exploiter les ressources de ces cases.

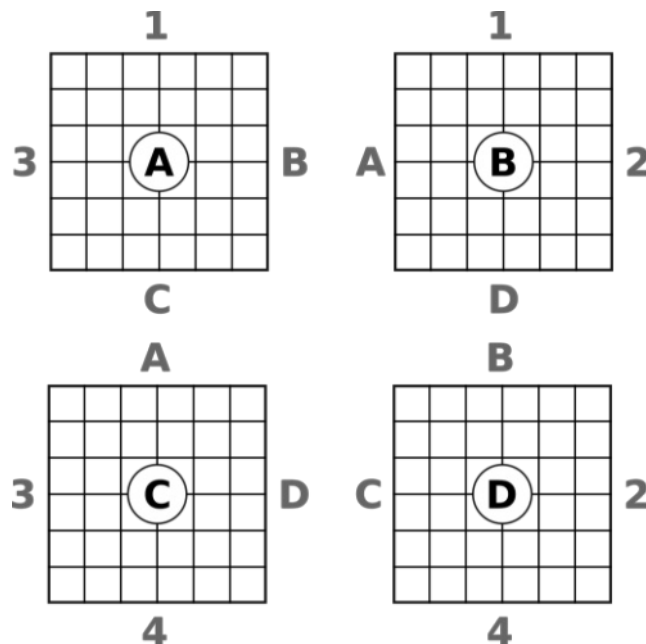
Configuration à 2 joueurs (empires A et B) :



Configuration à 3 joueurs (empires A, B et C) :



Configuration à 4 joueurs (empires A, B, C et D) :



Carte

		Puissance : - max :																		
		EMPIRE 1																		
Puissance : - max :	EMPIRE 4		2			3			3			4			4				EMPIRE 2	Puissance : - max :
		12																5		
		11																5		
		11																5		
		10																6		
		10																6		
		9			8			8			7			7						
		EMPIRE 3																		
		Puissance : - max :																		

Explorer / Générer un terrain :

- ✓ Lancez 1 dé pour définir le terrain
- ✓ Puis 2 dés en additionnant les résultats pour définir la ressource
- ✓ Si la ressource n'est pas adaptée au terrain, alors il n'y a aucune ressource.

Dé	Terrain
1	Ma
2	P
3	D
4	C
5	Mo
6	Au choix

2 dés	Ressource	Terrain autor.
2 - 3 - 4	Forêt + Gibier	C et Mo
5	Forêt (bois)	P, C et Mo
6	Gibier	Ma, F, fleuve
7	Argile	Ma, P, D
8	Or	C, Mo, D, fleuve
9	Aucun	Tous
10 à 12	Fer	C, Mo, D

Fiche Population

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
F																				
O																				
A																				
G																				
P																				
N																				

Fiche de Ressources

Ressource	Récolté par	Quantités disponibles									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
N nourriture (fermes + gibier)	Fermier										
 Bois (forêts)	Fermier										
 Argile	Ouvrier										
 Fer	Ouvrier										
 Or	Ouvrier										

Tableau d'actions

Dé	Action	Description et effet
1-2	Récolter	Utilisez vos fermiers OU vos ouvriers pour récolter les ressources qu'ils produisent (voir Fiche de Ressources page 10). Chaque Fermier peut récolter 1 N ou B et chaque ouvrier 1 A ou F ou O, dans la limite de ce que produit votre territoire chaque tour.
3	Construire	Construisez 1 bâtiment (voir liste). Coûte des populations et des matériaux.
4	Explorer	Explorez 1 case adjacente à un terrain déjà exploré (voir page 9).
	Coloniser	Colonisez une case n'appartenant à personne, déjà explorée et adjacente à votre Empire. Votre population totale doit être supérieure au nombre de cases que vous possédez.
	Attaquer	Nécessite 1 guerrier ou + et d'avoir exploré le territoire. Attaquez une case adjacente à votre territoire appartenant à un Empire adverse. Lancez 1D6 + Guerriers/Puissance de chaque côté. Chaque Empire perd [score adverse divisé par 2] Guerriers (arrondi au supérieur). Le vainqueur prend le territoire. En cas d'égalité, le défenseur gagne. Si vous attaquez
5	Étudier	Cochez autant de cases d'Innovations que vous possédez de Prêtres, de Nobles OU d'Artisans, au choix. Chaque innovation demande des points d'un type de population précis. L'innovation est débloquée quand toutes les cases sont cochées.
6	Grandir	Ajoutez 1 population de votre choix dans votre tableau de population.

Actions spéciales

Actions faisables quand vous voulez, y compris pendant le tour adverse, en plus de vos 2 actions. Certaines ont des limites ou conditions d'utilisation précisées [entre crochets]

Action	Coût	Effet
Grandir	3 Nourriture	[1 fois par tour] Ajoutez 1 population de votre choix.
Armer	1 Fer	[1 fois par combat] Sauvez 1 guerrier de la mort.
Recruter	3 Or	[1 fois par tour] Ajoutez 1 Guerrier ou 1 Artisan.
Tribut	Puiss. / 2 x Or	Annulez une attaque qui devrait avoir lieu. Coût en Or = Puissance de l'attaquant divisée par 2, arrondie au supérieur.
Commerce	Spécial	[1 fois par tour et par Artisan] Achetez 1 ressource avec 1 de vos Or OU achetez 1 Or avec 2 de vos ressources.
Équiper	1 Fer	Ajoutez ou retirez 1 point à un de vos dés d'action.
Servage	3 Or	[Palais, 1 fois par tour] Faites 3 actions au lieu de 2 (gardez 3 dés)
Diplomatie	3 Or	[Ambassade dans l'empire concerné] Relancez le dé de localisation d'attaque de l'empire concerné.
Assiéger	3 Bois	[Techniques de siège, 1 fois par combat] +3 à votre attaque.
Drainage	1 Ouvrier + 3 bois	[Drainage] Transforme un Marais en Plaine.
Irrigation	1 Fermier + 3 Argile	[Irrigation] Transforme un Désert en Plaine.
Soigner	1 Nourriture	[Hôpital, 1 fois par combat] Sauvez 1 guerrier de la mort.
Former	1 Or	[Université] Changez 1 population au choix en un autre type.

Liste des bâtiments

Chaque case peut contenir 3 bâtiments, ils doivent tous être différents. Les bâtiments coûtent des matériaux et de la population pour être construits (retirez-les de votre stock). Attention, les actions de récolte nécessitent d'avoir suffisamment de fermiers/ouvriers pour pouvoir récolter.

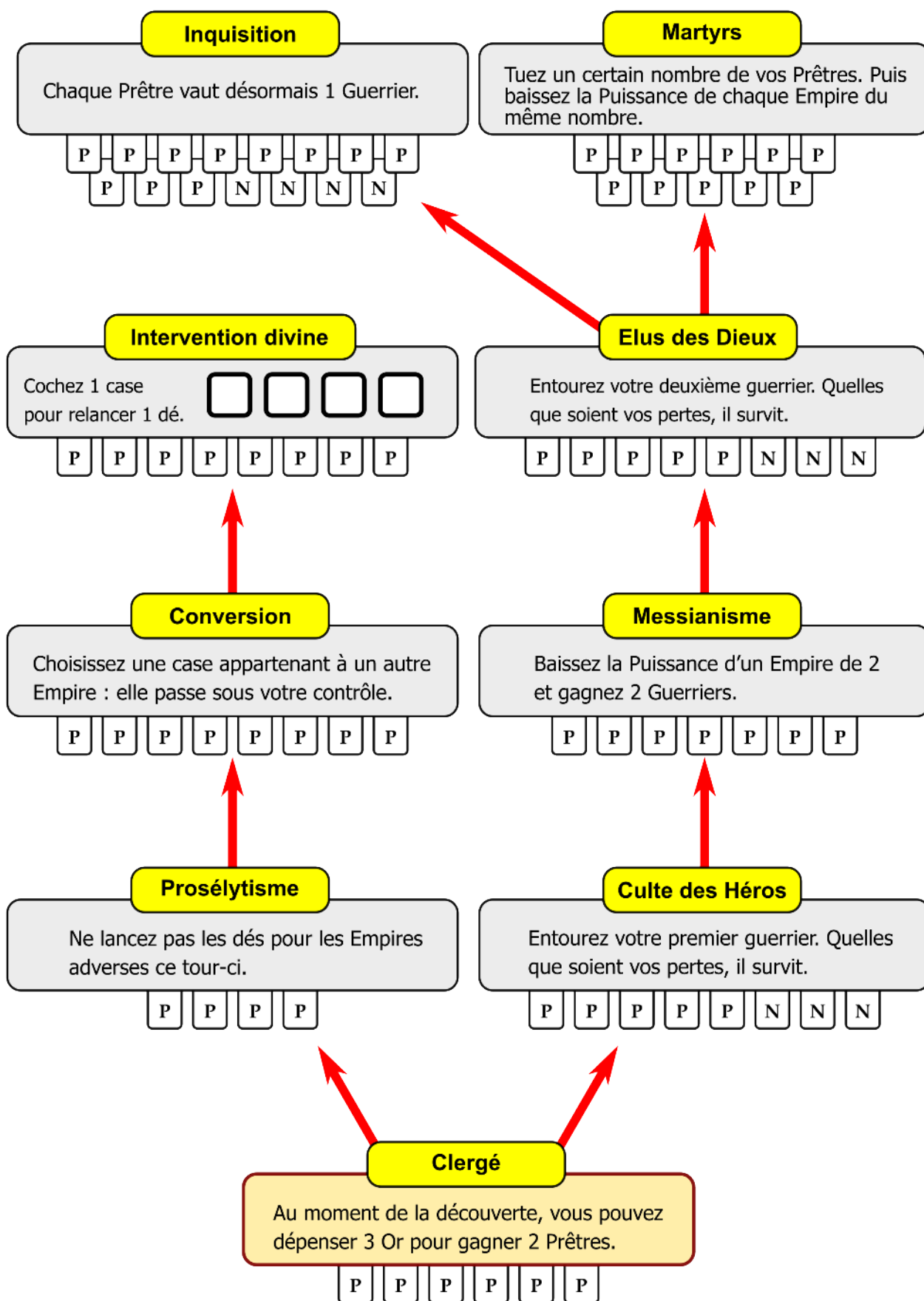
Bâtiment		Coût Pop.	Coût Mat.	Description et effets
Ferme		/	Aucun 1 F/B/A	Produit 1 nourriture. Ne coûte pas de matériaux sur les plaines. Coûte 1 fer, bois ou argile sur les Collines. Ne peut pas être construit sur les autres terrains.
Mine		/	Bx3	Chaque ressource de fer, argile et or sur la case produisent +1
Scierie		/	B/A x2 Fx1	Chaque ressource de bois sur la case produit +1
Tour de guet		Gx1	Bx3	Compte comme 1 guerrier quand cette case se fait attaquer. En cas de victoire, vous perdez 1 guerrier de moins.
Forteresse		Gx2	Bx3 Ax5 Fx2	Compte comme 3 guerriers quand cette case se fait attaquer. En cas de victoire, vous perdez 1 guerrier de moins.
Palais		Px1 Nx1	Bx5 Ax5 Fx5 Ox5	Récolte : +1 Or toutes les 5 cases contrôlées. 1 Palais maximum.
Marché		Ax1	Bx3 Ox2	Améliore l'action Commerce : 1 fois par tour, vous pouvez échanger 1 Or contre 2 ressources (au lieu de 1 pour 1).
Hôpital		Px1	Bx2 Ax2 Nx2	Débloque l'action Soigner. 1 Hôpital maximum.
Université		Px1	Bx2 Ax2 Ox2	Débloque l'action Former. 1 Université maximum.
Ambassade		Gx1 Nx1	Bx3 Ax3 Fx3 Ox3	Débloque l'action Diplomatie. 1 ambassade par empire maximum (dessiner le bâtiment à côté de la puissance).
Palais des Merveilles : Corps central		Ox2 Ax2	A x10 O x10 F x10 B x10	Votre Empire devient décadent. Désormais, lancez seulement 3 dés d'action au lieu de 4. Nécessite l'innovation « Palais des merveilles » et d'avoir construit le Palais. Finir le Palais des Merveilles permet de gagner la partie.
Palais des Merveilles : Aile gauche		Ox2 Ax2	A x10 O x10 F x10 B x10	Vos Ressources « Gibier » sont désormais réservées aux Nobles et ne rapportent plus de Nourriture. Vous pouvez convertir gratuitement et sans limite les Guerriers, les Prêtres et Artisans en Nobles. Nécessite l'innovation « Palais des merveilles » et d'avoir construit le Palais.
Palais des Merveilles : Aile droite		Ox2 Ax2	A x10 O x10 F x10 B x10	Votre Palais ne rapporte plus d'or, il est désormais dépensé en fêtes dispendieuses. Chaque tour, vous gagnez 1 Noble gratuit. Nécessite l'innovation « Palais des merveilles » et d'avoir construit le Palais.

Piste des Evénements

Cochez 1 case pour chaque 5 au dé obtenu pendant les Actions des Empires adverses. Les événements se déclenchent dès que la case est cochée.

	Au prochain tour, choisissez 3 dés au lieu de 2 (faites 3 actions au lieu de 2).
	Immédiatement, faites comme si les Empires Adverses avaient un 5e dé dont le résultat est 6.
	Gagnez 2 ressources de votre choix.
	Croissance : Dépensez 2 Nourriture pour gagner 1 population. Répétable jusqu'à 3 fois.
	Colonisez gratuitement 1 case déjà explorée.
	L'Empire ayant la plus grande puissance colonise les 3 cases les plus proches de lui, si des cases sont disponibles. En cas d'égalité, chacun colonise 2 cases.
	Soumission des tribus : Si vous le voulez/pouvez, colonisez 1 case explorée en sacrifiant 2 guerriers.
	Au prochain tour, choisissez 3 dés et faites 3 actions au lieu de 2.
	Émergence de l'état : Vous gagnez 1 Noble et 1 Prêtre gratuits.
	Famine : Dépensez 1 nourriture pour 2 populations (1 pour 4 si vous avez débloqué Céramique). Nourrissez en priorité les Nobles et les Prêtres. Tous ceux que vous ne pouvez pas nourrir, meurent.
	Immédiatement ce tour-ci, les Empires adverses gagnent 2 dés supplémentaires avec un résultat de 6.
	Explorez et colonisez gratuitement une case vide (s'il en reste de disponibles).
	Au prochain tour, choisissez 3 dés au lieu de 2 (faites 3 actions au lieu de 2).
	Lancez 2 dés et augmentez de 2 la Puissance et la Puissance maximale des Empires concernés.
	Les 2 Empires les plus puissants colonisent chacun la case la plus proche, si une case est disponible.
	Percée technologique : au prochain tour, faites une action gratuite « Étudier » (résultat 5 du dé).
	Soumission des tribus : Si vous le voulez/pouvez, colonisez 1 case explorée en sacrifiant 2 guerriers.
	+1 à la puissance maximale de chaque Empire toutes les 2 cases qu'il contrôle
	Travaux forcés : Immédiatement, vous pouvez sacrifier 1 ouvrier pour faire 1 action de construction.
	Maladie : -1 population pour chaque Marais que vous contrôlez, sauf si vous avez construit l'hôpital.
	Explosion démographique : Au prochain tour, chaque population gagnée est doublée.
	Éruption : perdez 1 population et 1 bâtiment sur chaque case de votre territoire contenant un volcan ou adjacente à un volcan (diagonales non comprises).
	Au prochain tour, chaque bâtiment coûte 1 ressource de moins.
	Ressource épuisée : perdez 1 ressource sur un de vos territoires.
	Percée technologique : au prochain tour, faites une action gratuite « Étudier » (résultat 5 du dé).
	Augmentez de 1 la puissance maximale de chaque Empire toutes les 2 cases qu'il contrôle.
	Tremblement de terre : 2 bâtiments sont détruits sauf si vous avez découvert l'innovation Génie civil.
	Lancez 2 dés et augmentez de 2 la Puissance et la Puissance maximale des Empires concernés.
	Au prochain tour, si vous avez au moins 5 Nobles, choisissez 3 dés et faites 3 actions au lieu de 2.
	Famine : Dépensez 1 nourriture pour 2 populations (1 pour 4 si vous avez débloqué Céramique). Nourrissez en priorité les Nobles et les Prêtres. Tous ceux que vous ne pouvez pas nourrir, meurent.
	Percée technologique : au prochain tour, faites une action gratuite « Étudier » (résultat 5 du dé).
	Éruption : perdez 1 population et 1 bâtiment sur chaque case de votre territoire adjacente à un volcan (diagonales non comprises).
	Au prochain tour, si vous avez au moins 5 Prêtres, choisissez 3 dés et faites 3 actions au lieu de 2.
	A chaque nouveau 5, la Puissance et la Puissance max. de l'Empire adverse le plus puissant augmentent de 1. En cas d'égalité, choisissez. Si 1 Empire atteint 20 en Puissance, vous perdez la partie.

Innovations : Religion



Innovations : Guerre

Conscription

Gagnez immédiatement 1 Guerrier toutes les 2 cases contrôlées

N N N P P P A A

Navigation

Vous pouvez recruter des Marins (M) à la place des Guerriers. 1M = 2G sur les cases avec un Fleuve ou Lac et 0,5G sur les autres cases.

N N N N A A

Repli stratégique

Désormais, en cas d'attaque, vous pouvez abandonner la case sans vous battre et infliger 3 dégâts à l'adversaire.

N N N N N N N N

Chevalerie

Vous pouvez désormais convertir les Nobles en Chevaliers pour 1 Fer. 1C = 2G sur plaines et déserts et 0,5G sur les autres cases.

N N N N N A A A
N N N N A A A

Techniques de siège

Débloque l'action spéciale : Matériel de siège.

N N N N A A A A

Meilleures armes

+1 à tous vos combats. Mettez un +1 à côté de vos guerriers pour vous en souvenir.

N N N N A A A A
N N N N A A A

Stratégie offensive

+1 à tous vos combats. Mettez un +1 à côté de vos guerriers pour vous en souvenir.

N N N N N N N N

Stratégie défensive

Les forteresses valent 5 guerriers au lieu de 3. Effet unique immédiat : 1 action de construction.

N N N N N A A A

Tactique

Lors d'un combat, vous pouvez décider que le résultat du dé est un 3 au lieu de le lancer.

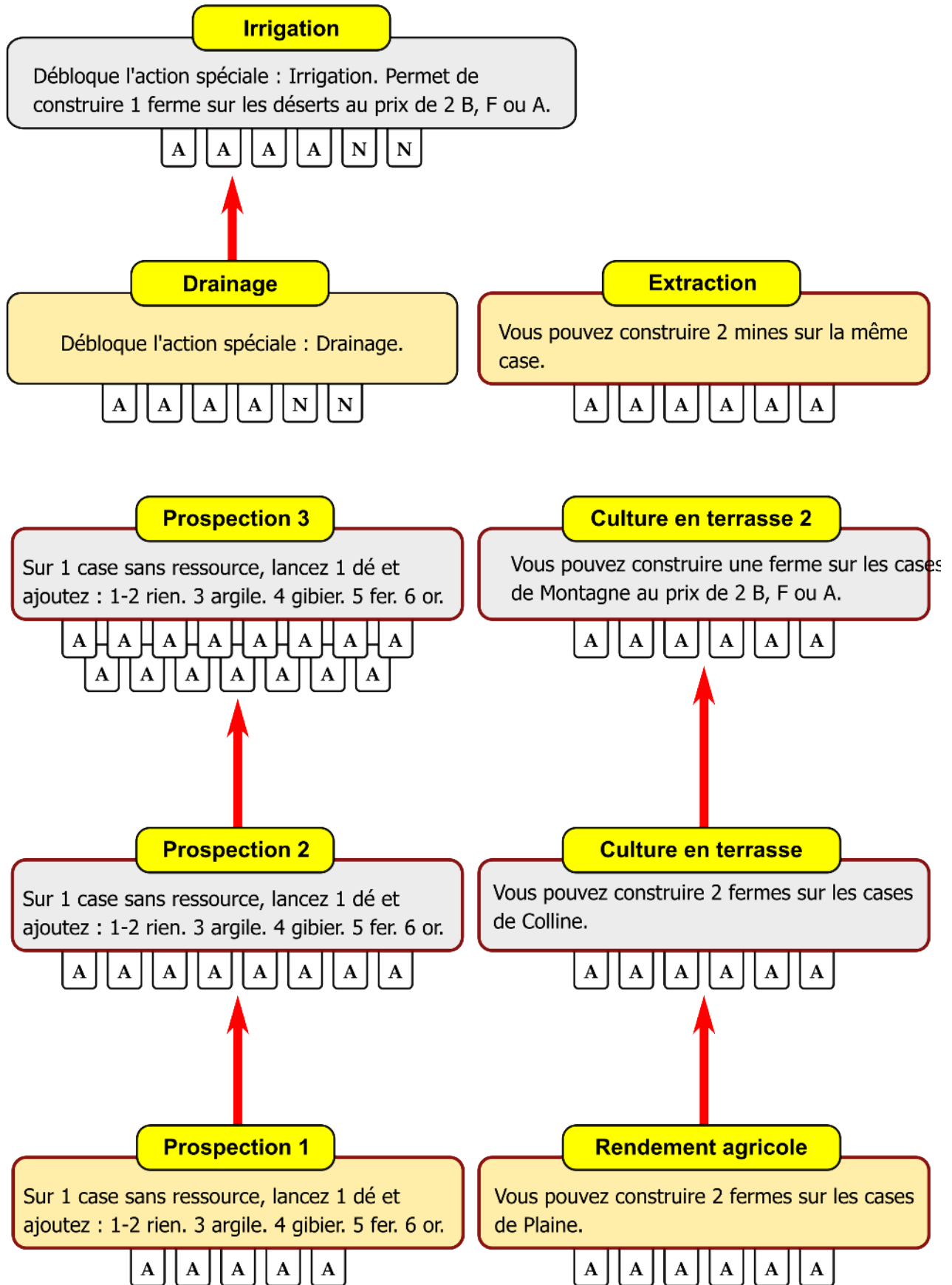
N N N N N

Réseau défensif

Effet unique immédiat : Dépensez 5 Bois pour construire 3 tours de guet sur 3 de vos cases.

N N N N A A A A

Innovations : Exploitation



Innovations : Administration

