

HUIT MINUTES
pour
LEOPOLDIA

UCHRONIA 1868

LE MOTIF A CHANGE

huit minutes
pour un
empire

HUIT MINUTES pour LEOPOLDIA

Huit Minutes pour Leopoldia est une extension officielle pour **Huit Minutes pour un Empire**.

En 1849, la Terre est frappée par une onde spatiale qui bouleverse complètement l'univers dans lequel l'homme évolue. Les grandes nations terrestres doivent faire face au Changement.

En 1868, à l'Est de Madagascar, une nouvelle île-continent est découverte par une expédition Belge qui la baptise Leopoldia. Cette découverte a attisé les convoitises de cinq grandes puissances.

Huit Minutes pour Leopoldia vous met à la tête de l'une de ces cinq expéditions qui tentent d'établir une tête de pont durable dans la région du Détroit de Cambier.

LES REGLES

Toutes les règles de **Huit Minutes pour un Empire** restent valables à **Huit Minutes pour Leopoldia**.

Les seules exceptions notables sont l'utilisation d'un plateau de jeu représentant le *Détroit de Cambier* et l'attribution de règles spéciales à chaque nation en jeu.

Au début de la partie, les joueurs se répartissent les nations comme bon leur semble : accord préalable ou tirage aléatoire.



LES NATIONS

LA REPUBLIQUE FRANCO-MARTIENNE

La République Franco-Martienne est la première nation interplanétaire. Ses armées sont composées d'infanterie Française et de marcheurs de combat Martiens.

Cubes :



Règles Spéciales : Lorsqu'il résout une action « Déplacer des Armées », le joueur Français peut déplacer une cube de plus qu'indiqué sur la carte.

ROYAUME DRACONIQUE DE PRUSSE

Après la destruction de Berlin par l'apparition d'un vortex menant à un monde de dragons, les Prussiens ont pris le contrôle de la Confédération Germanique et dressé les dragons pour le combat.

Cubes :



Règles Spéciales : Le joueur Prussien dépense toujours une Pièce de moins pour acheter ses cartes (les cartes gratuites restent gratuites).

ROYAUME DE GRANDE BRETAGNE EN EXIL

La Grande-Bretagne a été submergée par un immense raz de marée. Le peuple de Sa Majesté a fui dans le Commonwealth et a développé une technologie de pointe pour survivre face aux autres grandes nations.

Cubes :



Règles Spéciales : Lorsque le joueur résout une action « Déplacer des Armées », il peut transformer un unique mouvement sur terre en un mouvement sur l'eau.

EMPIRE ZOULOU

Les Zoulous ont appris à cohabiter avec les dinosaures qui ont fait leur réapparition dans les jungles d'Afrique.

Cubes :



Règles Spéciales : Lorsqu'il résout une action « Placer des nouvelles armées sur le plateau », le joueur Zoulou peut placer l'un de ses cubes de renfort sur n'importe quelle région qu'il contrôle.

MENACE PLUTONIENNE

Les hordes plutoniennes, composées d'innombrables créatures immondes, vont déferler sur la Planète Bleue et la vider de toute trace de vie!

Cubes :



Règles Spéciales : Les Plutoniens peuvent contrôler une région s'ils ont un nombre de cubes égal ou supérieur à ceux des autres joueurs.

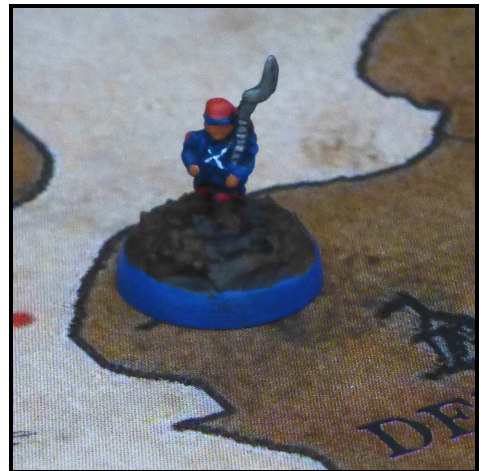


DES FIGURINES A LA PLACE DES CUBES

Pour vous immerger encore plus dans l'univers d'**Uchronia 1868**, il est tout à fait possible de remplacer les cubes par des figurines.

Pour représenter les nations humaines (République Franco-Martienne, Royaume de Grande-Bretagne en Exil, Empire Zoulou, Royaume Draconique de Prusse), il est possible d'utiliser des figurines 6mm du producteur [Baccus6mm](#).

Pour représenter les infâmes créatures Plutoniennes, nous vous conseillons l'utilisation des figurines de la gamme Skyth du producteur [Dark Realm Miniatures](#).



A PROPOS D'UCHRONIA 1868

Uchronia 1868 est un univers de jeu inventé par François Bruntz en 2009.

Il met en scène une planète Terre bouleversée par une série de changements fondamentaux : les Martiens débarquent en Mayenne et finissent par s'allier à la République Française, les dinosaures réapparaissent en Afrique et sont domptés par les Zoulous, la Prusse découvre un Vortex qui les mène à un monde peuplé de Dragons, etc.

A l'origine du projet, il était uniquement prévu de créer des listes d'armée pour le système de jeu *Epic Armageddon* de *Games Workshop*. Mais avec le temps, l'auteur a compris qu'il était possible d'explorer de nombreuses facettes différentes de cette uchronie délirante en faisant appel à toute une gamme de jeux différents.

Huit Minutes pour Leopoldia n'est qu'une première expérience. A l'avenir d'autres expéditions ludiques seront envoyées à la découverte de nouvelles sensations dans l'univers d'**Uchronia 1868**.

Pour en savoir plus, visitez le site d'**Uchronia 1868** :

<http://fbruntz.fr/lpt/uchronia1868/>

