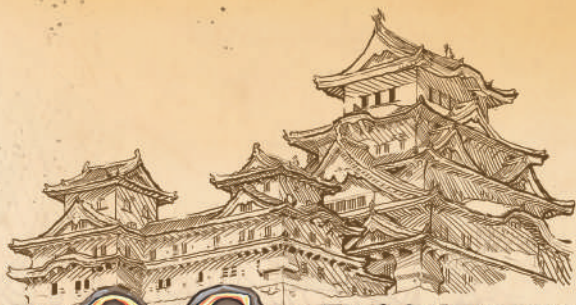




AGE OF CIVILIZATION

Livret de règles



PROLOGUE

Dans Age of Civilization, vous guidez votre peuple vers la gloire. Analysez les spécificités de chaque époque traversée, prenez les meilleures décisions pour le développement de votre royaume et incarnez les civilisations renommées dans l'histoire de l'humanité. À travers naissances et déclins des Empires, votre civilisation s'élèvera au sommet du monde !

CONTENU



4 cartes Technologie



2 cartes Piste de score



1 carte Action permanente



8 cartes Action



48 cartes Civilisation



15 cartes Merveille



1 jeton
Premier
Joueur



40
Pièces



10
Pièces d'Or



20 cubes
Technologie



16 Ouvriers
(4 par joueur)



4 jetons
Étoile
(1 par joueur)



9 jetons
Événement



9 cartes Technologie
spéciale



SEULEMENT POUR LE MODE SCÉNARIO



8 cartes
Action spéciale



6 cartes
Contrôle



3 jetons
Événement
spécial

CONCEPTS CLÉS

Familiarisez-vous avec les termes de jeu suivants :

SYMBOLES



Point



Pièce



Technologie



Merveille



Force Militaire



Guerre



Ouvrier



Emplacement d'action (1 Ouvrier)



Emplacement d'action (2 Ouvriers)



Emplacement d'action (sacrifice de 1 Ouvrier)

EFFETS



Vous gagnez 1 Point pour chaque . Mettez à jour votre score en déplaçant votre étoile sur la piste de score. Il n'y a pas de limite au nombre de Points que vous pouvez cumuler.



Vous gagnez 1 Pièce pour chaque . Prenez la/les Pièce(s) de la réserve. Il n'y a pas de limite au nombre de Pièces que vous pouvez posséder.

Gagnez une



Prenez une carte Merveille de votre choix dans le marché des Merveilles. S'il n'y a pas de carte dans le marché des Merveilles, ignorez cet effet.

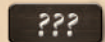
Gagnez
une



Choisissez 1 Technologie disponible parmi celles de votre carte Technologie. Placez un cube Technologie de la réserve sur le carré à gauche de celle-ci. La capacité de cette Technologie est maintenant activée.



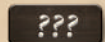
Certaines Technologies nécessitent des prérequis (indiqués par des flèches ascendantes entre elles). Vous devez posséder au moins l'un de ses prérequis avant de pouvoir choisir une telle technologie.



Lorsque vous réalisez l'action  , vous gagnez



une  /  supplémentaire.



Lorsque vous réalisez l'action  , vous payez X

-X\$

**À la fin de
chaque tour :**

La capacité sera activée lorsque vous terminez VOTRE tour, y compris lors de la dernière manche.

Fin de la partie :

Cette capacité sera activée à la fin de la partie. Ce type de capacité consiste toujours à gagner des points.

Sacrifice



Vous perdez un Ouvrier. Remettez un Ouvrier dans la réserve. Si vous n'avez aucun Ouvrier en main, ignorez cet effet.

INSTALLATION

1. Chaque joueur choisit une couleur (Noir/Marron/Jaune/Blanc).
2. La piste de score est formée par 2 cartes de score. Chaque joueur place un jeton Étoile sur la case 0 de la piste.
3. Mélangez les cartes Merveille et piochez-en au hasard "3 + le nombre de joueurs" (par exemple 5 cartes pour une partie à 2 joueurs) pour former le marché des Merveilles. Les autres cartes Merveilles ne seront pas utilisées pour la partie.
4. Mélangez le paquet des cartes Civilisation et révélez 5 cartes pour former le marché des Civilisations. Placez la pile de cartes restantes près du marché. Elles seront piochées quand une Civilisation sera choisie sur le marché.
5. Mélangez le paquet des cartes Action (les 8 cartes).



Placez aléatoirement les 8 cartes Action pour former la piste du temps, puis placez la carte Action permanente au bout à gauche au-dessus des cartes de la piste du temps.

6. Formez la réserve, facilement accessible à tous les joueurs, avec toutes les Pièces, Pièces d'or, tous les cubes Technologie et tous les Ouvriers restants. Les Pièces d'or valent 3 Pièces. Les cubes Technologie et les Pièces sont ne pas limités. Si vous n'en avez plus, remplacez-les par d'autres jetons.
7. Chaque joueur prend 1 carte Technologie et 3 Pièces dans la réserve. (Tout au long de la partie, vous n'êtes pas autorisés à cacher des informations aux autres joueurs, y compris le nombre de Pièces que vous possédez).
8. Le joueur qui connaît le mieux l'histoire du monde devient le premier joueur. Il prend le jeton Premier Joueur et sera ainsi le premier à jouer son tour.

1	2	11	15	19	23	27	31	35
3	6	10	14	18	22	26	30	34
2	5	9	13	17	21	25	29	33
		8	12	16	20	24	28	32



3



4



5



* Pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser l'ordre suivant des cartes Action pour former la piste du temps au lieu d'un ordre aléatoire.

7

Zone d'un joueur



8

COMMENT JOUER

Age of Civilization se joue en 6 manches. À chaque manche, le premier joueur joue le premier tour et les joueurs continuent à jouer chacun leur tour dans le sens horaire jusqu'à ce que la manche se termine.

But du jeu

À la fin de la 6^e manche, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie !

Votre premier tour

Lors de votre premier tour de jeu, vous effectuez les 3 étapes suivantes :

1. Faire naître une Civilisation
2. Réaliser des actions **OU SINON** se reposer
3. Retour des Ouvriers



1. Faire naître une Civilisation (au tour 1)

Choisissez 1 Civilisation parmi les 5 cartes disponibles sur le marché. Placez-la devant vous, près de votre carte Technologie. Prenez dans la réserve le nombre d'Ouvriers de votre couleur, correspondant à la valeur de la population indiquée sur la carte Civilisation. Si sur la carte nouvellement choisie, il y a des Pièces bonus (voir ci-dessous), prenez-les en même temps.

Placez ensuite 1 Pièce de la réserve sur chaque carte Civilisation encore sur le marché. Ces Pièces sont appelées Pièces bonus et elles seront prises par le joueur qui choisira la carte ensuite.

Enfin, piochez une nouvelle carte Civilisation de la pile et placez-la sur le marché.

La Civilisation que vous avez choisie devient votre Civilisation principale. Chaque Civilisation possède au moins 2 capacités qui vous aideront de différentes manières.

1. La capacité supérieure est la capacité principale. Elle ne sera effective QUE lorsque la Civilisation sera votre Civilisation principale.
2. La capacité inférieure est la capacité héritée. Elle sera effective durant toute la partie, même si la Civilisation est tombée en déclin.

♦ Pour une explication détaillée des capacités, voir page 19.



2A. Réaliser des actions

Vous réalisez des actions en assignant des Ouvriers sur les cases Action. **(Chaque case action ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.)**

Il y a 10 sortes d'action dans le jeu, Mais seulement 6 actions sont disponibles à chaque manche.

Les 3 actions de la carte Action permanente : **Merveille**, **Recherche** et **Asservissement** sont disponibles à chaque manche. Tandis que les 3 cartes Action en dessous de la carte Action Permanente sont seulement disponibles pour la manche en cours. Les autres cartes Action NE sont PAS disponibles pendant cette manche pour y assigner des Ouvriers.



*Dans cet exemple, les 6 actions disponibles lors de la manche 1 sont :
Merveille, Recherche, Asservissement, Chasse, Pêche et Ferme.*

Pour chaque action, la condition à remplir est indiquée dans la partie inférieure de la case Action. Elle représente le nombre d'Ouvriers et le coût nécessaire pour effectuer l'action. Pour réaliser l'action, placez le ou les Ouvrier(s) requis sur la case Action. Si la case a un coût (par ex. Merveille et Culture), vous DEVEZ payer ce nombre de Pièces à la réserve. Ensuite, activez l'effet indiqué dans la partie supérieure. Une case Action ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.





*L'effet
de l'action.*

*La condition
de l'action.*



Dans cet exemple, vous placez 1 Ouvrier sur la case Action Culture. Comme il y a un coût "\$4" imprimé sur la case, payez 4 Pièces à la réserve. Après cela, vous gagnez immédiatement 2 points.

Certaines actions, une fois résolues, peuvent nécessiter de sacrifier votre Ouvrier. (Voir l'étape 3, Retour des Ouvriers à la page 12). Vous n'avez pas besoin d'affecter tous vos Ouvriers à des cases Action.

♦ **Pour une explication détaillée des actions, voir page 17.**

♦ **Certaines actions sont modifiées par les capacités des Civilisations et les Technologies. Lorsque vous réalisez une action, vérifiez si vous possédez des capacités pouvant augmenter la valeur de l'action.**

2B. Se reposer

Si vous choisissez de vous reposer, vous ne réalisez AUCUNE action ce tour-ci. Aucun de vos Ouvriers n'est assigné.

Vous gagnez immédiatement **2 Pièces et 1 Ouvrier**. Le nombre de vos Ouvriers peut dépasser la valeur de population de départ de votre Civilisation principale, mais vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 4 Ouvriers à tout moment.

3. Retour des Ouvriers

À la fin de votre tour, chaque case Action sera libérée séparément. Les Ouvriers affectés à une case Action BLANCHE  , ou non affectés pendant ce tour, reviendront tous dans votre réserve et ils pourront être affectés à nouveau au tour suivant.

Les Ouvriers affectés aux cases Action ROUGE  sont sacrifiés : Renvoyez-les dans la réserve générale. Vous aurez moins d'Ouvriers à votre disposition au prochain tour.

Fin de votre tour

Lorsque vous avez résolu toutes les étapes ci-dessus, activez toutes vos capacités "**Chaque fin de tour**" dans l'ordre de votre choix. Ensuite, le joueur suivant commence son tour.

Fin de Manche (manches 1 à 5)

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, la manche en cours se termine. Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :



1. Le premier joueur passe le jeton Premier Joueur au joueur suivant dans le sens anti-horaire. Le joueur qui reçoit ce jeton sera le premier joueur de la manche suivante.

2. Déplacez la carte Action permanente vers la droite d'un emplacement de carte. Par conséquent, 1 carte Action du tour précédent deviendra indisponible et 1 nouvelle carte Action sera disponible pour la prochaine manche.

3. Vérifiez le coin supérieur gauche de la NOUVELLE carte Action.

En présence du symbole  , une guerre se déclenche :

Comparez la Force Militaire  de tous les joueurs. Le joueur ayant le moins de Force Militaire  doit sacrifier 1 Ouvrier. S'il y a plusieurs joueurs ayant le moins de Force Militaire  , tous ces joueurs sacrifient 1 Ouvrier.

♦ La valeur de votre Force Militaire correspond au nombre de symboles  sur vos Civilisations et Technologies.

S'il y a un symbole de Sacrifice  , la peste se propage.

Tous les joueurs doivent sacrifier 1 Ouvrier.



Déplacement de la carte Action permanente d'un emplacement de carte vers la droite

Comme il y a un symbole Guerre  sur la nouvelle carte Action, le(s) joueur(s) avec le moins de Force Militaire sacrifie(nt) 1 Ouvrier.

Ensuite, passez à la manche suivante avec le tour du nouveau premier joueur.



Tours suivants (lors des manches 2 à 6)

Durant les tours suivants, vous résolvez ces 3 phases :

1. Faire naître une nouvelle Civilisation **OU SINON** Annexer une Civilisation **OU SINON** Passer cette étape
2. Réaliser des actions **OU SINON** vous Reposer (comme pour la manche 1, voir pages 9-11)
3. Retour de vos Ouvriers (comme pour la manche 1, voir page 12)

1A) Faire naître une Civilisation (lors des manches 2 à 6)

Comme lors de la 1^{re} manche, choisissez une Civilisation parmi les 5 cartes Civilisation du marché. Prenez-la et placez-la sur votre Civilisation principale, mais gardez visibles toutes les capacités héritées de vos cartes Civilisation.



Exemple pour un joueur régnant sur l'Égypte et faisant naître l'Arabie.



Votre Civilisation précédente est considérée comme tombée en déclin. Sa capacité principale ne sera plus jamais effective durant la partie. Vous profitez alors de la capacité principale de la nouvelle Civilisation et de TOUS les effets hérités de vos cartes Civilisations.

Défaussez tous vos Ouvriers dans la réserve générale et choisissez un nombre d'Ouvriers correspondant à la valeur de population indiquée sur la nouvelle carte Civilisation. S'il y a des Pièces bonus sur la carte nouvellement choisie, prenez ces Pièces en même temps. Ensuite, placez 1 Pièce venant de la réserve comme Pièce bonus sur chaque carte Civilisation encore sur le marché. Enfin, piochez une nouvelle carte Civilisation du jeu et placez-la sur le marché.

1B) Annexer une Civilisation (lors des manches 2 à 6)

Choisissez une Civilisation parmi les 5 cartes Civilisation sur le marché. Placez-la sous la carte de votre Civilisation principale, mais gardez visibles toutes les capacités héritées de vos cartes Civilisation.



Exemple pour un joueur régnant sur l'Égypte et annexant l'Arabie.

+  (si moins de 4)

Dans ce cas, votre Civilisation principale (et votre capacité principale) ne change pas. Vous recevez la capacité héritée de la Civilisation annexée.

Vous NE renouvelez PAS votre population en annexant une Civilisation, mais vous gagnez 1 Ouvrier si vous en avez moins de 4. Dans certains cas, le nombre de vos Ouvriers peut dépasser la valeur de la population originale de votre Civilisation principale après l'annexion.

S'il y a des Pièces bonus sur la carte choisie, prenez ces Pièces bonus en même temps, comme pour faire naître une Civilisation.

Ensuite, placez 1 Pièce venant de la réserve comme Pièce bonus sur chaque carte Civilisation encore sur le marché. Enfin, piochez une nouvelle carte Civilisation du jeu et placez-la sur le marché.

♦ **Chaque joueur peut posséder AU MAXIMUM 3 cartes Civilisation. Si vous avez 3 cartes Civilisation (empilées) devant vous, vous ne pouvez pas faire naître ni annexer une autre Civilisation et vous devez passer cette première étape lors de votre tour.**

1C) Passer cette étape (lors des manches 2 à 6)

Ne faites rien avec le marché des Civilisations. Il vous suffit de passer cette étape pour ensuite réaliser l'étape 2.



Fin de partie

À la fin de la 6^e manche (la carte Action permanente doit se trouver à l'extrémité droite de la piste du temps), chaque joueur active ses capacités "Fin de partie".

Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

- En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre d'Ouvriers gagne.
- S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de Pièces gagne.
- S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire !



DÉTAILS

Cette section vous présente les conditions et les effets des 10 actions.

Actions

Condition :

Effet :

Merveille

1 Ouvrier (**qui sera sacrifié**) et 7 Pièces.

Gagnez 3 points et 1 Merveille.

Recherche

1 Ouvrier et 4 Pièces. (Il y a 2 cases Action Recherche, ce qui signifie que les joueurs peuvent effectuer cette action deux fois lors d'un même tour, avec 2 Ouvriers et 8 Pièces)

Gagnez 1 point et 1 Technologie.

Asservissement

1 Ouvrier (**qui sera sacrifié**).

Gagnez 2 Pièces.

Culture

1 Ouvrier et 4 Pièces.

Gagnez 2 points.

Construction

2 Ouvriers et 2 Pièces.

Gagnez 2 points.

Conquête

1 Ouvrier (**qui sera sacrifié**).

Si vous avez la plus grande Force Militaire , gagnez 2 points. S'il y a plusieurs joueurs à avoir la plus grande Force Militaire , tous ces joueurs sont considérés comme ayant la plus grande Force Militaire .

Chasse

1 Ouvrier. (Il y a 2 cases Action Chasse, ce qui signifie que les joueurs peuvent réaliser cette action deux fois dans un tour, avec 2 Ouvriers).

Gagnez 1 Pièce. Et si vous n'avez pas de Technologie, gagnez aussi 1 point.

Pêche

1 Ouvrier.

Gagnez 1 Pièce.

Commerce

1 Ouvrier.

Gagnez 2 Pièces et tous les autres joueurs gagnent 1 Pièce.

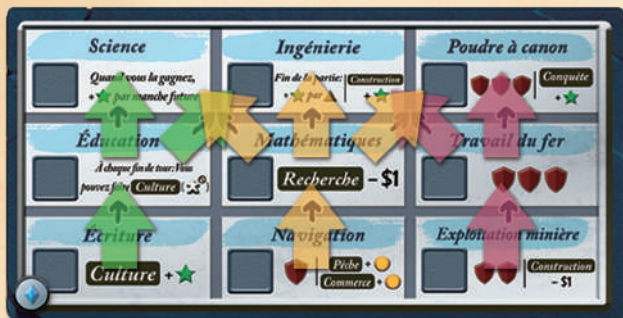
Ferme

2 Ouvriers.

Gagnez 3 Pièces.

Technologies

L'Écriture, la Navigation et l'Exploitation minière sont les trois seules Technologies accessibles au début de la partie, car elles n'ont pas de conditions pré-requises. Ci-dessous vous trouverez les 3 moyens de déverrouiller la voie vers les autres Technologies :



Il n'est pas nécessaire d'obtenir toutes les Technologies de la même voie. Par exemple, si vous gagnez une nouvelle Technologie alors que vous avez *l'Écriture et l'Éducation*, vous pouvez choisir entre *la Science, l'Ingénierie, la Navigation et l'Exploitation minière*.

La section suivante vous présente certains effets spéciaux des Technologies.

◆ **Éducation** : À chaque fin de tour : vous pouvez faire "Culture" 
Chaque fois que VOTRE tour se termine, vous pouvez effectuer l'action Culture UNE FOIS. Cette action ne nécessite pas l'affectation d'un Ouvrier, mais il est nécessaire d'en payer le coût (4 \$). Toutes vos capacités qui peuvent modifier l'action "Culture" sont effectives, comme si vous réalisiez l'action normalement. Il n'est pas nécessaire que la carte Action Culture soit disponible lors de la manche en cours.

◆ **Science :** Lorsque vous l'obtenez, + ★ par action future
Quand vous obtenez cette Technologie, vous gagnez immédiatement un nombre de points en fonction du nombre de cartes Action à venir sur la piste du temps (Peste y compris). Par exemple, si vous l'obtenez à la 4^e manche, vous gagnez 2 points supplémentaires, car il ne reste que 2 cartes Action à venir sur la piste du temps.

◆ **Navigation, Exploitation minière, Ingénierie et Poudre à canon :**
Ces Technologies ont plusieurs capacités. Toutes leurs capacités sont effectives.

Civilisations

Cette section fournit des exemples pour clarifier les effets des Civilisations :



Certaines civilisations ont une case Action comme capacité. Par exemple, l'Inde a une case Action Culture et le Royaume Franc a une case Action Conquête. Ces cases Action ne peuvent être utilisées que par vous. Elles sont identiques à l'action correspondante de la piste du temps et toutes vos capacités de modification d'action restent effectives comme d'habitude. Il n'est pas nécessaire que la carte Action correspondante soit disponible lors de la manche en cours.

Quand ??? naître....

Ce genre de capacité s'active une fois que vous faites naître votre nouvelle civilisation. L'annexion ne les activera pas.

Autres joueurs -

Les autres joueurs perdent 1 Pièce. Remettez la ou les Pièce(s) dans la réserve. Si un joueur n'a pas de Pièce en main, il ignore cet effet.



Capacité principale de l'Arabie :

Chaque fois que VOTRE tour se termine, gagnez 1 Pièce pour 2 Technologies que vous possédez (arrondi à l'inférieur).



La capacité principale d'Axoum :

1. Lorsque vous effectuez l'action Construction, vous marquez 1 point supplémentaire.
2. Lorsque vous effectuez l'action Construction, vous pouvez effectuer l'action Culture une seule fois. Cette action Culture ne nécessite aucune affectation d'Ouvrier, mais il est nécessaire d'en payer le coût (4 \$ en Pièce). Toutes vos capacités qui peuvent modifier les actions Culture sont actives, comme lorsque vous effectuez l'action normalement. Il n'est pas nécessaire que la carte Action Culture soit disponible lors de la manche en cours.



Capacité principale des Aztèques :

Chaque fois que vous effectuez une action Merveille, vous payez 6 Pièces de moins, mais vous DEVEZ placer 1 Ouvrier de plus sur la case Action, qui sera également sacrifié à l'étape de retour des Ouvriers.



Capacité principale de Babylone :

Chaque fois que VOTRE tour se termine, vous obtenez une Technologie disponible (avec les limitations des prérequis). Attention, vous ne gagnez pas 1 point car vous n'effectuez pas d'action Recherche.



Capacité principale de la Grande-Bretagne :

Chaque fois que VOTRE tour se termine, vous marquez 1 point pour chaque série de 7 points que vous avez marqués. (arrondi à l'inférieur).



Capacité principale de Byzance :

Si vous avez la plus grande Force Militaire (ou l'une des plus grandes), vous payez 1 Pièce de moins lorsque vous effectuez l'action Culture.



Capacité principale de Carthage :

À la naissance de Carthage comme votre nouvelle Civilisation, les Pièces bonus sur la carte de Carthage sont triplées.



Capacité principale de la Chine :

Chaque fois que vous effectuez une action "Ferme", vous gagnez 1 Ouvrier de la réserve si vous en avez moins de 4. Cet Ouvrier est immédiatement prêt à être affecté. Notez que les Ouvriers affectés à une case Action ROUGE seront sacrifiés (ils retourneront dans la réserve) à l'étape de retour des Ouvriers, il n'est donc pas possible de récupérer cet Ouvrier avec la capacité de la Chine dans le même tour.



Capacité principale du Congo :

Quand à votre tour, vous vous reposez au lieu de faire des actions, vous gagnez 1 Pièce supplémentaire et marquez 2 points.



Capacité principale de la Corée :

Lorsque vous effectuez une action Recherche pour obtenir ***l'Écriture***, ***l'Éducation*** ou ***la Navigation***, vous obtenez 2 points supplémentaires.



Capacité principale de Harappa :

Lorsque vous effectuez une action Recherche et que vous sélectionnez ***l'Écriture***, ***la Navigation*** ou ***l'Exploitation minière*** comme Technologie, vous payez 1 Pièce de moins.

Capacité héritée de Harappa :

Quand vous réalisez l'action Culture (et non par la capacité de ***l'Éducation***), vous payez 1 Pièce de moins.



Capacité principale des Hittites :

1. Lorsque vous réalisez l'action Recherche pour obtenir le ***Travail du fer***, le coût de l'action est réduit à 0 Pièce. Vous devez toujours affecter un Ouvrier à la case Action Recherche.

2. Un point de Force Militaire.



Capacité principale de l'Ibérie :

À la naissance de l'Ibérie comme votre nouvelle civilisation, vous gagnez une Technologie (en respectant les prérequis) pour chaque série de 2 Pièces bonus sur la carte (arrondie à l'inférieur). Par exemple, s'il y a 5 Pièces sur la carte, vous gagnez 2 Technologies. Si vous gagnez plus d'une Technologie, prenez-les une par une.



Capacité principale des Incas :

À la naissance des Incas comme votre nouvelle civilisation, vous gagnez une carte Merveille de votre choix du marché des Merveilles. Attention, vous ne marquez pas les 3 points de l'action Merveille, car vous ne la réalisez pas.



Capacité principale des Mayas :

1. Vous pouvez effectuer des actions sur les cartes Action à venir (normalement pas encore disponibles). Affectez simplement vos Ouvriers sur ces cartes Action à venir pour réaliser les actions souhaitées.
2. Lorsque vous effectuez l'action Ferme, vous gagnez 1 Pièce supplémentaire.



Capacité principale des Ottomans :

Lorsque vous effectuez l'action Recherche pour obtenir *la Science* ou *la Poudre à canon*, vous payez 3 Pièces de moins.



Capacité principale de la Perse :

Quand une guerre éclate, vous gagnez 1 Pièce pour chaque série de 2 Forces Militaires (arrondie à l'inférieur). Par exemple, pour une Force Militaire de 7, vous gagnez 3 pièces. Cette capacité n'est pas liée à la comparaison des Forces Militaires entre les joueurs, elle sera toujours activée pour une guerre.



Capacité principale de la Phénicie :

Chaque fois que VOTRE tour se termine, vous pouvez placer 2 de vos Pièces sur une carte Civilisation du marché de votre choix. Si vous le faites, marquez 2 points. Ces 2 Pièces sont identiques aux Pièces bonus.



Capacité principale de la Polynésie :

1. Lors d'une guerre, si votre Force Militaire est la plus faible, vous n'avez pas à sacrifier un Ouvrier.
2. Lorsque vous effectuez l'action Pêche, vous gagnez 1 Pièce supplémentaire.



Capacité principale de Rome :

Un point de Force Militaire pour 2 Technologies que vous avez (arrondi à l'inférieur).



Capacité principale des Scythes :

1. Vos Ouvriers affectés sur une case Action Conquête ne seront pas sacrifiés. Vous les récupérez comme s'ils avaient été assignés à une case Action blanche.
2. Lorsque vous réalisez l'action Conquête, tous les autres joueurs perdent 2 Pièces. Si un joueur n'a pas de Pièce, il ignore l'effet.



Capacité principale des Slaves :

Chaque fois que VOTRE tour se termine, si vous avez le plus de Force Militaire (même en cas d'égalité), vous gagnez 1 Pièce.



Capacité principale de Sumer :

Lorsque vous effectuez l'action Recherche pour obtenir ***l'Écriture ou la Navigation***, le coût de l'action est réduit à zéro Pièce. Vous devez toujours affecter un Ouvrier à la case Action Recherche.



Capacité principale de Tiwanaku :

À la naissance de Tiwanaku comme votre nouvelle civilisation, vous marquez un nombre de points en fonction du nombre de cartes Action à venir (y compris la Peste) sur la piste du temps. Par exemple, si vous faites naître Tiwanaku à la première manche, vous marquez 5 points car il y a 5 cartes Action à venir sur la piste du temps.



Capacité principale des Vikings :

1. Aucun autre joueur ne peut effectuer l'action Commerce. Aucun autre joueur ne peut assigner ses ouvriers sur les cases Action Commerce, ni sur la piste du temps, ni sur ses cartes Civilisation. Vous n'êtes pas affecté par cet effet.
2. Un point de Force Militaire.



VARIANTES (POUR 2-4 JOUEURS) —

Vous aurez besoin de connaître les règles de base avant de jouer aux variantes suivantes. Les variantes apportent plus de renouvellements au jeu et sont recommandées pour les joueurs expérimentés. Vous pouvez jouer avec n'importe quelle combinaison de ces variantes en fonction de vos préférences.

- Innovation

Introduisez l'utilisation de cartes Technologie spéciale pour apporter de nouvelles voies à votre victoire. **(Voir page 25)**

- Un monde en mutation

Introduisez l'utilisation de jetons Événements pour ajouter des changements à la piste du temps. **(Voir page 26)**

- Draft

Utilisez le draft des cartes Civilisation pour réduire le hasard. Les joueurs peuvent en tirer avantage pour une meilleure anticipation. **(Voir page 28)**

JEU SOLO (POUR 1 JOUEUR) —

- Escarmouche

Similaire au jeu pour 2-4 joueurs. **(Voir page 30)**

- Le Chemin de la gloire

Cinq scénarios avec des expériences et des défis très différents. **(Voir le guide des scénarios dans le second livret).**

Variante : Innovation

Pendant la mise en place, mélangez toutes les cartes Technologie spéciale et révélez-en autant que "1 + nombre de joueurs" pour former le marché des Technologies. (Le marché des Technologies ne sera jamais reconstitué).



Exemple du marché des Technologies dans une partie à 3 joueurs

À son tour, le joueur peut acheter une carte Technologie spéciale pour 1 Pièce et la placer sur sa carte Technologie de base, recouvrant la colonne spécifique. Soit la colonne de gauche, celle du milieu ou celle de droite, selon la technologie de la rangée du haut.



En plaçant la carte Technologie spéciale, celle-ci doit recouvrir la même Technologie du haut.

Après avoir recouvert cette colonne, 2 nouvelles Technologies sur la carte pourront être recherchées normalement par ce joueur et les Technologies de base recouvertes ne lui seront plus accessibles.

* Chaque joueur ne peut obtenir qu'une seule carte Technologie spéciale.

* Les joueurs ne peuvent placer des cartes Technologie spéciales que sur une colonne vide. S'il y a déjà un cube Technologie sur une colonne, la carte Technologie spéciale liée à cette colonne ne peut pas être achetée par ce joueur.

● Variante : Un monde en mutation

Pendant la mise en place, mélangez les 9 jetons Événement et piochez-en 3. Placez-les face visible sur la piste du temps, au-dessus des 3 dernières cartes Action.



Mélangez et
piochez 3 jetons.

Placez-les au-
dessus des 3

dernières cartes Action



Selon les jetons révélés, des événements supplémentaires auront lieu à la fin des 3^e, 4^e et 5^e manches. Par exemple, un événement supplémentaire au-dessus de la 6^e carte Action aura lieu à la fin de la 3^e manche.

Ces événements n'affectent pas les événements "Guerre" et "Peste" du jeu de base. S'ils se produisent à la même manche, l'événement du jeton se produit toujours en premier.

Nom :	Effets :
 Pic de naissances	Chaque joueur gagne 1 Ouvrier supplémentaire. (Notez qu'un joueur ne peut avoir qu'un maximum de 4 Ouvriers à la fois.)
 Grande Récolte	Chaque joueur gagne 1 Pièce pour chaque Ouvrier en sa possession.
 Célébration	Comparez le nombre de Merveilles de tous les joueurs. Le(s) joueur(s) avec le plus de Merveilles marque(nt) 2 points.
 Grand Débat	Comparez le nombre de Technologies de tous les joueurs. Le(s) joueur(s) avec le plus de Technologies marque(nt) 2 points.
 Tremblement de terre	Chaque joueur sacrifie 1 Ouvrier.
 Rats	Chaque joueur perd 3 Pièces.
 Corruption	Comparez le nombre de Pièces de tous les joueurs. Le(s) joueur(s) avec le plus de Pièces perd 3 Pièces.
 Barbares	Comparez la Force Militaire de tous les joueurs. Le(s) joueur(s) ayant la Force Militaire la plus faible perd(ent) 3 Pièces.
 Rien	Rien ne se passe

Variante : Draft

CONCEPTS CLÉS

Au début, chaque joueur reçoit une main de cartes Civilisation par le biais d'un draft de cartes. Les joueurs peuvent choisir une carte de leur main ou une carte du marché pour faire naître OU annexer une civilisation.

Changements dans la MISE EN PLACE

1. Préparez le jeu selon les règles de base (Mise en place, page 3) mais ne créez pas le marché des Civilisations. Le marché des Civilisations sera créé plus tard.

2. Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes Civilisation, distribuées au hasard. Chaque joueur regarde sa main sans la montrer aux autres et choisit une carte avant de la placer face cachée devant lui. Les joueurs placent les cartes restantes entre eux et leur voisin de gauche. Une fois que chaque joueur a choisi sa carte, il prend alors les cartes remises par son voisin. Ensuite, le processus est répété.

Après avoir choisi la 5^e carte, chaque joueur défausse les 2 cartes restantes de sa main et toutes ces cartes défaussées vont former le marché des Civilisations. Les 5 cartes choisies formeront la main des Civilisations du joueur tout au long de la partie.

Changements dans les PRINCIPES DE JEU

1. Quand vous faites naître ou annexe une Civilisation, vous pouvez choisir une carte de votre main OU une carte du marché des Civilisations. Quelle que soit l'origine de la carte, NE placez PAS de Pièces bonus sur les cartes de Civilisation du marché et NE prenez PAS une nouvelle carte Civilisation de la pioche pour la placer sur le marché.

2. Lorsque vous faites naître votre Civilisation à la première manche, quelle que soit l'origine de la carte, vous ne prenez aucune Pièce bonus. Ensuite, lorsque vous faites naître ou annexe une Civilisation, quelle que soit l'origine de la carte, vous prenez 2 Pièces bonus.
3. Vous ne prendrez jamais de nouvelles cartes en main.
4. Si toutes les cartes du marché des Civilisations ont été prises, les joueurs ne peuvent choisir des Civilisations que dans leur propre main pour les faire naître ou les annexer.
5. Pendant la partie, les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes en main aux autres joueurs.



***Nombre de cartes sur le marché des Civilisations :**

Le nombre de cartes sur le marché des Civilisations pendant la mise en place dépend du nombre de joueurs. Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, au début, il y aura 6 cartes.

***La capacité principale de Carthage dans une partie avec draft :**

À la naissance de Carthage, si c'est votre première Civilisation, vous ne prenez pas de Pièce bonus. Si c'est votre deuxième ou troisième Civilisation, vous prenez 6 Pièces bonus.

***La capacité principale de l'Ibérie dans une partie avec draft :**

À la naissance de l'Ibérie, si c'est votre première Civilisation, vous ne gagnez aucune Technologie. Si c'est votre deuxième ou troisième Civilisation, vous gagnez 1 Technologie.

***La capacité principale de la Phénicie dans une partie avec draft :**

Vous pouvez mettre des Pièces bonus sur les cartes du marché avec la capacité principale de la Phénicie. Quand un joueur prend la carte avec des Pièces bonus supplémentaires, il prend 2 Pièces bonus (si ce n'est pas la première carte Civilisation) et toutes les Pièces bonus supplémentaires dessus. Les Pièces bonus supplémentaires sur les cartes peuvent également être multipliées par la capacité principale de Carthage et affecter la capacité principale de l'Ibérie de manière habituelle.

JEU SOLO : Escarmouche

BUT du jeu solo :

Essayez d'obtenir un score élevé pour débloquent les Accomplissements (Accomplissements, p.32).

Changements dans la MISE EN PLACE :

1. Retirez les cartes Civilisation Mongolie, Vikings, Germanie, Carthage, Phénicie, Scythes et Ibérie avant de mélanger le paquet de cartes Civilisation. Elles ne sont pas utilisées dans le jeu solo.



2. Le nombre de cartes dans le marché des Merveilles doit être de 4.

3. Quand vous préparez la piste du temps, retirez la Peste avant de mélanger les cartes Action. En partant de la gauche, la Peste doit être placée en 5^e position. Remplissez les autres positions par des cartes Action tirées au hasard. Cela signifie que la peste entrera toujours en jeu lors de la 3^e manche.



La carte Peste doit être placée en 5^e position.

4. Comme dans le jeu multijoueur, vous prenez 3 Pièces de la réserve, mais vous n'avez pas besoin de prendre le jeton Premier Joueur.

Changements dans les PRINCIPES DE JEU :

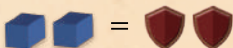
1. Lorsque vous faites naître ou annexe une Civilisation, NE placez PAS de Pièces bonus sur les autres cartes Civilisation et NE piochez PAS de nouvelles cartes pour le marché.

2. Lorsqu'une manche se termine (juste après la fin de votre tour dans le jeu solo), placez 1 Pièce bonus sur chaque carte Civilisation sur le marché. Après cela, piochez et placez 1 nouvelle carte Civilisation sur le marché. À la différence du jeu multijoueur, le nombre de cartes Civilisation sur le marché peut varier d'une manche à l'autre.



Quand une manche se termine, ajoutez les Pièces bonus puis une nouvelle carte Civilisation au marché.

3. Lorsqu'une comparaison des Forces Militaires est nécessaire (par ex. Guerre, Conquête), vous êtes confronté à un seul adversaire virtuel. Quand une manche se termine, avant de déplacer la carte Action permanente et de réaliser Guerre/Sacrifice, prenez 1 cube Technologie de la réserve et placez-le près de la piste du temps. Le nombre de cubes correspond à la Force Militaire actuelle de votre adversaire virtuel.



Par exemple, s'il y a une guerre à la fin de la deuxième manche, il doit y avoir 2 cubes Technologie près de la piste du temps, donc la Force Militaire de l'adversaire est 2

Accomplissements

Quand la partie se termine (et après que les capacités de fin de partie ont été activées), regardez quels Accomplissements vous avez réalisés. Essayez différentes stratégies pour construire de grandes et uniques Civilisations et obtenir tous les Accomplissements !

<i>Accomplissements</i>	<i>Conditions</i>	<i>Atteinte</i>
Clan remarquable	Marquez 20 points ou plus	
Grand Royaume	Marquez 25 points ou plus	
Empire puissant	Marquez 30 points ou plus	
Civilisation éternelle	Marquez 35 points ou plus	
Royaume de la Technologie	Marquez 25 points ou plus avec 9 Technologies.	
Royaume des primitifs	Marquez 25 points ou plus sans Technologies	
Monde de Merveilles	Gagnez 25 points ou plus avec 4 Merveilles	
Super Puissance	Marquez 25 points ou plus, avec 3 Technologies maximum et avec 9  ou plus.	

*** Action Commerce dans le jeu solo :**

Vous gagnez 2 Pièces avec le Commerce (si vous n'avez pas de capacité de modification). Ignorez l'effet "donner des Pièces à d'autres joueurs".

*** Capacité principale de Lydie dans le jeu en solo :**

Vous gagnez 4 Pièces quand vous faites naître Lydie. Ignorez l'effet "donner des Pièces à d'autres joueurs".

* Le mode Solo peut être joué avec la variante Innovation (les cartes Technologie spéciale) mais pas avec la variante Monde en mutation (les jetons Événement) ni avec la variante Draft.



Solo : Le Chemin de la gloire

Il s'agit d'un mode de jeu spécial pour le jeu en mode solo, avec cinq scénarios qui sont :



Âge des Merveilles

(~4500 av. J.-C. - 200 av. J.-C.)



Route de la soie

(~500 av. J.-C. - 1400 ap. J.-C.)



Civilisation perdue

(~250 ap. J.-C. - 900 ap. J.-C.)



Dévastation mongole

(~1230 ap. J.-C. - 1300 ap. J.-C.)



Mort et renaissance

(~1300 ap. J.-C. - 1500 ap. J.-C.)

**Pour les règles détaillées les concernant,
veuillez vous référer au "Guide des
scénarios" dans le second livret.**

INDEX

Contenu -----2	Détails -----17
	Actions -----17
Concepts clés -----4	Technologies -----18
Symboles -----4	Civilisations -----19
Effets -----4	
Installation -----6	Variantes (pour 2-4 Joueurs)
	Innovation -----25
Comment jouer -----8	Un monde en mutation -26
But du jeu -----8	Draft -----28
Votre premier Tour -----8	Jeu Solo (pour 1 Joueur)
Fin de manche -----12	Escarmouche -----30
Tours suivants -----14	Accomplissements -----32
Fin de partie -----16	Le Chemin de la gloire ---34



CRÉDITS

Auteur : Jeffrey CCH

Producteur et développement du jeu : Jeffrey CCH, Kenneth YWN

Conception graphique : Vincci lala, Rubens Ma

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Thierry Vareillaud, Jean-François Metzger

Compartiment conçu par : Justin Gan (jgrg1)

Distribution pour la France : Pixie Games.

Visitez le site <http://www.pixiegames.fr/>



www.icemakesboardgame.com



@icemakes



@ice_makes



@Ice Makes



@ice_makes

@2019 Ice Makes tous droits réservés. Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans autorisation formelle.