

MANUEL D'INTRODUCTION — VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Vlaada Chvátil

THROUGH the AGES

L'HISTOIRE VOUS APPARTIENT

Préparez-vous à bâtir une civilisation qui traversera les âges !

Dans ce jeu, chaque joueur développe une civilisation de l'Antiquité jusqu'à nos jours, essayant de marquer l'Histoire de son empreinte. Votre civilisation marquera des points de culture grâce à son influence artistique (littérature, théâtre...) ou religieuse, en bâtissant des constructions prestigieuses et en se laissant guider par des leaders charismatiques. Toutes les civilisations sont identiques au début de la partie, mais les choix que vous ferez vous distingueront fortement de vos adversaires. Ce sera à vous de décider si vous accentuez votre développement artistique, pillez la civilisation d'un rival ou construisez des franchises de restauration rapide. À la fin de la partie, le joueur qui aura cumulé le plus de points de culture sera déclaré vainqueur.

Through the Ages : Quelle Histoire allez-vous raconter ?

À PROPOS DE CE MANUEL

L'objectif de ce Manuel d'Introduction est de faire découvrir le jeu aux nouveaux joueurs. En plus de présenter les règles, il est conçu pour permettre un apprentissage progressif des concepts du jeu, qui vous sont expliqués dans l'ordre où vous serez amené à les rencontrer au cours de votre première partie et illustrés par des exemples.

La première partie du Manuel se base sur la présentation d'une partie raccourcie et simplifiée du jeu, idéale pour découvrir comment jouer. Cela rend les explications plus claires et vous permet de vous lancer rapidement dans une partie. De plus, les joueurs ne sont pas autorisés à s'attaquer, ce qui leur permet de se concentrer sur les principaux mécanismes et de profiter pleinement de leur première civilisation. Mais attention, ce sera tout de même une partie tendue, qui durera plusieurs heures et où la concurrence sera omniprésente.

Une partie complète inclut des mécanismes et concepts supplémentaires, qui seront présentés aux pages 22 et 23. Les joueurs qui ont déjà effectué une première partie simplifiée peuvent sans souci se lancer dans une partie complète. Votre seconde partie peut donc être jouée en incluant la totalité des règles.

CODE DES LOIS

Le *Code des Lois* est le livret de règles complémentaire à ce Manuel. Il présente la totalité des règles, agencées dans un ordre logique. Si vous avez compris les principes de base de ce jeu, vous devriez être capable de trouver rapidement une réponse dans le *Code des Lois* si cela s'avère nécessaire. Il contient aussi une *Annexe* donnant des explications complémentaires sur certaines cartes.

Vous pouvez aussi vous appuyer sur le *Code des Lois* pendant la lecture de ce Manuel. Si vous ne comprenez pas un point de règle ou une carte, n'hésitez pas à le consulter. N'oubliez pas que le *Code des Lois* présente uniquement la version complète du jeu.

LE JEU ORIGINAL

Si vous avez déjà joué à la première version de *Through the Ages*, vous n'avez pas besoin de lire ce Manuel. La majorité des concepts sont restés les mêmes et vous n'aurez donc aucun mal à suivre le *Code des Lois*. Pour vous aider, la dernière page de ce Manuel récapitule les différences entre les deux versions du jeu.

MISE EN PLACE – ZONES DES JOUEURS

Dans *Through the Ages*, vous développez votre civilisation devant vous, sur la table : cet espace est ici appelé « Zone de jeu ».

PLATEAU DE JOUEUR

Votre plateau est la partie principale de votre zone de jeu. Pour le mettre en place :

- Choisissez une couleur.
- Prenez le plateau de joueur correspondant et placez-le devant vous, sur la table. Laissez un maximum de place autour de celui-ci pour développer votre civilisation.

ÉLÉMENTS DES JOUEURS

Chaque joueur prend les 7 éléments à sa couleur. Avant votre première partie, vous pouvez les personnaliser avec les autocollants prévus à cet effet.



Drapeau de tactique



Marqueur de points de culture



Marqueur de points de science



Marqueur de niveau de culture



Marqueur de niveau de science



Marqueur de niveau de force



Marqueur de niveau de bonheur

DRAPEAU DE TACTIQUE

Il permet d'indiquer la tactique actuellement utilisée par les forces militaires de votre civilisation.



MARQUEURS DE POINTS

Les marqueurs octogonaux sont utilisés pour indiquer les points de culture et les points de science de votre civilisation.



MARQUEURS DE NIVEAU

Les marqueurs ronds sont utilisés pour indiquer le niveau de votre civilisation selon 4 critères : la production de culture, la production de science, la force militaire et le bonheur.

- Sur votre plateau de joueur, placez votre marqueur de niveau de bonheur sur la case 0 de la piste de niveau de bonheur.

CUBES DE JEU

Ces cubes translucides sont bleus, jaunes, blancs et rouges. Vous devez en placer un certain nombre dans votre zone de jeu :

- Prenez 16 cubes bleus et placez-les dans votre réserve bleue sur tous les emplacements prévus à cet effet.
- Prenez 25 cubes jaunes et placez-les sur les autres emplacements de votre plateau de joueur : 18 pour former votre réserve jaune, 1 dans votre réserve d'ouvriers inutilisés et 6 sur les technologies de départ sur les emplacements indiqués.
- Prenez 4 cubes blancs et 2 cubes rouges et placez-les à côté de votre plateau, sur la droite de celui-ci.

Lorsque chaque joueur a préparé son plateau, tous les cubes non utilisés sont remis dans la boîte de jeu, ou conservés hors d'atteinte des joueurs. La plupart du temps, vous déplacerez vos cubes au sein de votre zone de jeu. Il est relativement rare de gagner de nouveaux cubes ou de devoir en remettre dans la boîte de jeu.

RÉSERVE BLEUE

Les cubes bleus représentent la nourriture et les ressources. Placés sur une technologie de ferme, ils représentent de la nourriture. Sur une technologie de mine, ce sont des ressources. Ils demeurent dans votre réserve bleue tant qu'ils ne sont pas nécessaires.

Lorsque vos ouvriers produisent de la nourriture ou des ressources, vous devez déplacer les cubes bleus depuis votre réserve bleue vers les cartes correspondantes. Commencez toujours par déplacer les cubes les plus à droite.

Lorsque vous utilisez de la nourriture ou des ressources, les cubes bleus sont déplacés des cartes vers votre réserve bleue. Complétez les emplacements libres de la gauche vers la droite.

Si une section de votre réserve bleue est vide, cela signifie que votre civilisation stocke des quantités importantes de nourriture et de ressources. Ce n'est pas un souci si vous les utilisez pendant votre tour, mais si des sections de votre réserve bleue sont toujours vides à la fin de votre tour, vous devrez faire face à des problèmes de corruption.

RÉSERVE JAUNE

Les cubes jaunes dans votre réserve jaune ne représentent pas des ouvriers. Vous devez les considérer comme des terrains non utilisés sur votre territoire.




Lorsque votre population s'accroît, prenez le cube jaune le plus à droite de votre réserve jaune et placez-le dans votre réserve d'ouvriers. Vous gagnez un ouvrier, mais vous aurez moins de cubes dans votre réserve jaune, donc moins de terrains disponibles dans votre territoire. À mesure que la densité de votre population s'accroît, les exigences de votre peuple augmentent. Cela est représenté par les différentes sections et sous-sections de votre réserve jaune.

TECHNOLOGIES DE DÉPART

Les six cartes imprimées sur votre plateau de joueur représentent vos technologies de départ. Nous les considérons comme de véritables cartes, bien qu'elles soient imprimées sur le plateau. Elles représentent les connaissances initiales de votre civilisation et ce qu'elle est en mesure de construire.

TECHNOLOGIE MILITAIRE (ROUGE)

La technologie *Guerriers* vous permet de construire une unité militaire : des *Guerriers*. L'ouvrier (cube jaune) placé sur la carte représente 1 unité militaire de ce type. Le symbole au bas de la carte indique la force de chaque unité. Ainsi cette unité de *Guerriers* donne à votre civilisation un niveau de force militaire de 1.

L'icône dans le coin supérieur droit  signifie que les unités militaires sur la carte *Guerriers* sont de type « infanterie ». Plus tard, vous pourrez construire des unités d'infanterie plus évoluées que les *Guerriers*, ou des unités de types différents comme la cavalerie  et l'artillerie .



MISE EN PLACE – ZONES COMMUNES

Disposez les autres plateaux de jeu au centre de la table afin qu'ils soient visibles de tous.

PAQUETS DE CARTES

Il y a deux types de cartes : les cartes civiles et les cartes militaires. Nous connaissons déjà quelques cartes civiles : toutes les cartes de technologie imprimées sur votre plateau de joueur sont des cartes civiles de l'Âge A. Les cartes militaires interviendront plus tard dans la partie.

- Séparez les cartes en 8 paquets, en fonction de leurs dos.

TOUTE PREMIÈRE PARTIE :

Si votre jeu est neuf, les cartes sont déjà triées en 8 paquets distincts, à l'exception des cartes réservées aux parties à 3 ou 4 joueurs qui sont regroupées à la fin de toutes les cartes.

Votre première partie sera volontairement plus courte et moins axée sur l'aspect militaire. Pour vous assurer de cela, ajustez les paquets de cartes de la façon suivante :

- Remettez dans la boîte toutes les cartes de l'Âge III. Votre première partie sera plus courte qu'une partie complète.
- Les paquets de cartes militaires des Âges I et II ne doivent comporter que les types de cartes suivants :
 - Événements et territoires (cartes vertes, avec le symbole U dans le coin supérieur droit)
 - Tactiques (cartes rouges, avec une icône militaire dans la partie inférieure)
 - Cartes de bonus militaire (moitié marron/moitié verte)



Si vous jouez une partie à moins de 4 joueurs, les paquets de cartes civiles doivent être réduits. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, certaines cartes civiles des Âges I et II doivent être retirées des paquets :

Les cartes à retirer ont une icône spécifique dans leur coin supérieur droit :

- Dans une partie à 3 joueurs, retirez dans chaque paquet les 3 cartes marquées 4.
- Dans une partie à 2 joueurs, retirez dans chaque paquet les 6 cartes marquées 3+ et les 3 cartes marquées 4.



Vous avez ainsi préparé les 6 paquets de cartes nécessaires à une partie courte.

- Mélangez chaque paquet séparément.

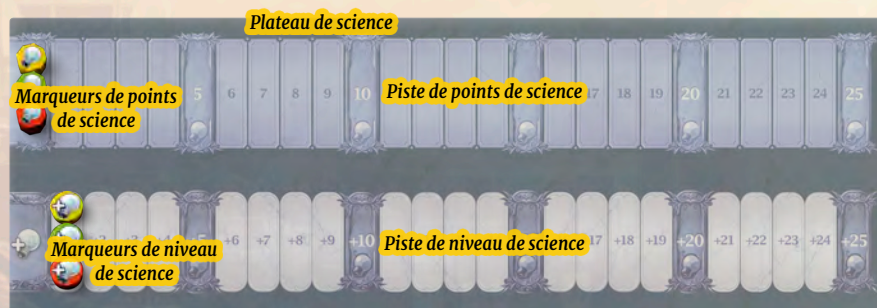
Pendant la mise en place, seuls les paquets de cartes de l'Âge A seront utilisés. Mettez de côté les paquets des Âges I et II, ils seront utilisés plus tard dans la partie.



LA RANGÉE DE CARTES

La rangée de cartes présente les cartes civiles que les joueurs peuvent choisir. C'est l'élément central du jeu, les civilisations des joueurs prendront forme au travers des cartes qui y seront placées et choisies. Placez la rangée de cartes de manière à ce que chaque joueur puisse facilement consulter et récupérer les cartes qui s'y trouvent.

- Piochez 13 cartes du paquet de cartes civiles de l'Âge A et disposez-les face visible sur les emplacements de la rangée de cartes.



LE PLATEAU SCIENCE

La science représente les connaissances de chaque civilisation et sa capacité à faire des découvertes, des inventions et à adopter de nouvelles idées.

LA PISTE DE NIVEAU DE SCIENCE

Le niveau de science d'une civilisation indique le nombre de points de science qu'elle produit à chaque tour. Ce niveau va changer lorsque le joueur construit (ou détruit) un élément qui produit de la science.

- Tous les marqueurs de niveau de science (les marqueurs ronds) sont placés sur la case 1 de la piste de niveau de science.

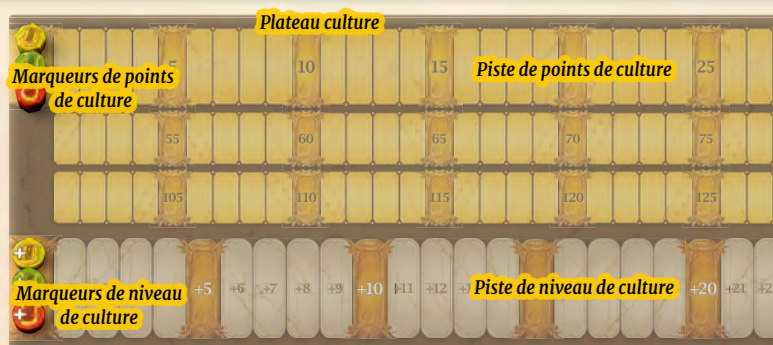
Regardez votre plateau de joueur. Vous commencez la partie avec un laboratoire de l'Âge A, représenté par l'ouvrier placé sur la technologie Philosophie. Le symbole 1 au pied de la carte signifie que chaque laboratoire sur cette carte produit 1 science. C'est pour cette raison que votre niveau de science est de 1.

LA PISTE DE POINTS DE SCIENCE

Les civilisations marquent des points de science pendant la partie, le plus souvent en fonction de leur niveau de science. Elles dépensent ensuite ces points pour développer des technologies.

- Tous les marqueurs de points de science (marqueurs octogonaux) sont placés sur la case 0 de la piste de points de science.

Vous commencez la partie sans point de science. Comme votre niveau de science est de 1, vous gagnerez votre premier point de science à la fin de votre premier tour.



LE PLATEAU CULTURE

La culture représente l'impact et l'influence d'une civilisation sur le reste du monde. À travers l'art, la Religion, les merveilles ou même les agressions et les guerres, une civilisation a besoin de propager sa culture. À la fin de la partie, la civilisation qui aura cumulé le plus de points de culture sera victorieuse !

LA PISTE DE NIVEAU DE CULTURE

Le niveau de culture d'une civilisation indique le nombre de points de culture qu'elle produit à chaque tour. Ce niveau va changer lorsque le joueur construit (ou détruit) un élément qui produit de la culture.

- Tous les marqueurs de niveau de culture (les marqueurs ronds) sont placés sur la case 0 de la piste de niveau de culture.

Regardez votre plateau de joueur. Religion est la seule carte qui vous permet de produire de la culture. Mais l'absence de cube jaune sur cette carte signifie que vous n'avez pas de temple : votre civilisation ne produit donc pas de culture.

LA PISTE DE POINTS DE CULTURE

Les civilisations marquent des points de culture pendant la partie, le plus souvent en fonction de leur niveau de culture, mais aussi à différentes occasions. Attention une civilisation peut aussi perdre des points de culture.

- Tous les marqueurs de points de culture (marqueurs octogonaux) sont placés sur la case 0 de la piste de points de culture.

LE PLATEAU DE L'ÂGE ACTUEL

Sur ce petit plateau sont placés les paquets de cartes civiles et militaires de l'âge actuel.

PAQUET CIVIL DE L'ÂGE ACTUEL

Le paquet civil de l'âge actuel contient les cartes qui vont alimenter la rangée de cartes.

- Après avoir complété la rangée de cartes, placez le paquet civil de l'Âge A sur le plateau de l'âge actuel.

PAQUET MILITAIRE DE L'ÂGE ACTUEL

Le paquet militaire de l'âge actuel contient les cartes qui pourront être piochées par un joueur à la fin de son tour. Lors de l'Âge A cet emplacement reste vide : les joueurs ne pourront jamais piocher des cartes militaires de l'Âge A.



PLATEAU MILITAIRE

PISTE DE NIVEAU DE FORCE

La force représente la puissance des unités militaires d'une civilisation, sa connaissance de l'art de la guerre et d'autres avantages militaires. Dans votre première partie, cet aspect sera moins capital que lors d'une partie complète car il n'y aura pas de conflits directs. Mais augmenter la force de votre civilisation sera tout de même important car les événements avantagent généralement les civilisations les plus fortes ou pénalisent les civilisations les plus faibles.

- Tous les marqueurs de niveau de force sont placés sur la case 1 de la piste de niveau de force.

Comme vous disposez, sur votre plateau de joueur, de 1 ouvrier placé sur votre carte *Guerriers*, vous possédez une unité militaire de force 1. C'est la seule contribution à votre force militaire, votre niveau de force est donc de 1.

ZONE DES TACTIQUES COMMUNES

La zone des tactiques communes se trouve au milieu du plateau militaire. Les cartes militaires de tactique y seront placées pendant la partie pour indiquer qu'elles sont connues de toutes les civilisations.

- Placez les drapeaux de tactique de toutes les civilisations dans la zone des tactiques communes.

Ces drapeaux permettront d'indiquer la tactique actuellement utilisée par chaque joueur. Au début de la partie, aucune carte tactique n'est en jeu, aucun joueur n'a de tactique actuelle.

PAQUETS DES ÉVÉNEMENTS

Deux emplacements sont prévus sur le plateau militaire pour placer les paquets des événements qui surviendront pendant la partie. Les premiers événements sont piochés au hasard dans le paquet militaire de l'Âge A et placés sur l'emplacement des événements actuels pour former le paquet des événements actuels. Ils sont généralement positifs en âge A, et influenceront de plus en plus le cours du jeu dans les âges suivants.

Pendant la partie, les joueurs choisiront des événements dans leur main de cartes et les placeront sur l'emplacement des événements futurs. Chaque fois qu'un événement futur est planifié par un joueur, un événement actuel est révélé. Lorsque tous les événements de l'Âge A auront été révélés, les événements futurs seront mélangés pour former le nouveau paquet des événements actuels.

- En fonction du nombre de joueurs, piochez les 4, 5 ou 6 premières cartes du paquet militaire de l'Âge A et placez-les, face cachée, sur le plateau militaire pour former le paquet des événements actuels (préparez simplement deux cartes de plus que le nombre de joueurs).
- Remettez dans la boîte les autres cartes militaires de l'Âge A (sans les regarder).

L'emplacement pour le paquet des événements futurs est vide en début de partie.

PAQUETS DES ÉVÉNEMENTS PASSÉS

Les événements révélés et résolus pendant la partie sont ensuite défaussés face visible pour former le paquet des événements passés. Ces événements ne reviendront plus en jeu.



PREMIER JOUEUR

Déterminez un premier joueur. Il le restera pendant toute la partie, mais n'a pas de rôle spécial. Cependant, pour s'assurer que chaque joueur effectuera le même nombre de tours de jeu, il est important de se souvenir qui est le premier joueur. Si vous le souhaitez, vous pouvez glisser, face cachée, la moitié d'une carte militaire de l'Âge A (non utilisée) sous le plateau du premier joueur.

ACTIONS DU PREMIER TOUR

Les actions disponibles sont représentées par les cubes blancs et rouges placés sur la carte de gouvernement du joueur. Lors de leur tout premier tour de jeu, les joueurs ne disposeront pas de la totalité de leurs actions. Les cubes blancs et rouges placés à côté du plateau de joueur représentent les actions qui ne sont pas disponibles.

- Le premier joueur place 1 de ses cubes blancs sur sa carte *Despotisme*.
- Le deuxième joueur (sens horaire) place 2 de ses cubes blancs sur sa carte *Despotisme*.
- Le troisième joueur place 3 de ses cubes blancs sur sa carte *Despotisme*.
- Le quatrième joueur place 4 de ses cubes blancs sur sa carte *Despotisme*.

Ainsi, lors de leur premier tour, les joueurs disposeront de 1, 2, 3 ou 4 actions civiles et d'aucune action militaire.



PRINCIPES DU JEU

Vous avez procédé à la mise en place de votre première partie, voici comment elle va se dérouler :

PREMIÈRE MANCHE

La partie commence dans l'Antiquité, qui sert de manche préparatoire. Lors de cette première manche (= le premier tour de jeu de chaque joueur), les joueurs ne disposent que d'une partie de leurs actions civiles. Ils vont récupérer des cartes dans la rangée de cartes pour donner une orientation aux premiers développements de leur civilisation. La fin du tour de chaque joueur se termine par la production de science, de nourriture et de ressources.

DEUXIÈME MANCHE

À partir de la deuxième manche, de nouvelles cartes civiles viennent alimenter la rangée de cartes au début du tour de chaque joueur. Le Moyen-âge commence dès cette seconde manche, les cartes de l'Âge I apparaissent alors dans la rangée de cartes.

À partir de leur deuxième tour de jeu, les joueurs commencent à construire et développer leur civilisation. Ils peuvent utiliser la totalité de leurs actions civiles et militaires et faire bien d'autres choses que récupérer des cartes. Ils ont aussi la possibilité de piocher des cartes militaires après la phase de production.

SUITE DE LA PARTIE

À partir de la troisième manche, les joueurs ont en main des cartes militaires. Ils peuvent alors manœuvrer politiquement et améliorer leur force militaire grâce à des tactiques. Bien entendu, ils essaient aussi d'accroître leur population, de développer de nouvelles technologies, d'améliorer leur production de nourriture, de ressources, de science et de culture. Ils s'assurent du bonheur de leur population et surveillent la corruption.

À TRAVERS LES ÂGES

Lorsque le paquet civil de l'Âge I est épuisé, l'Âge II (l'Âge des Explorations) commence. Certaines cartes datant de l'Antiquité sont défaussées, la population est plus exigeante, mais les règles sont toujours les mêmes. Les cartes civiles et militaires de l'Âge II entrent en jeu avec leur lot de nouvelles technologies, de merveilles industrielles et de leaders éclairés.

FIN DE LA PARTIE

Votre première partie est volontairement raccourcie. Lorsque le paquet civil de l'Âge II est épuisé, la partie est presque terminée. Certaines cartes obsolètes sont défaussées et les besoins de votre civilisation augmentent encore. L'Âge III (l'Ère Moderne) commence, mais vous n'utiliserez pas les cartes de l'Âge III. Chaque joueur disposera d'au moins un dernier tour de jeu pour mettre la touche finale à sa glorieuse civilisation. Le joueur à droite du premier joueur sera le dernier à jouer, afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours. Le joueur dont la civilisation a cumulé le plus de points de culture est alors déclaré vainqueur.

APPRENEZ EN JOUANT

Vous pouvez jouer en lisant ce manuel. Effectuez la mise en place de la partie comme indiqué, puis lisez *La Première Manche* et jouez la première manche de la partie. Lisez ensuite *La Deuxième Manche* et jouez la deuxième manche de la partie. Lisez *Les Manches Suivantes* et poursuivez votre partie. Lorsque le paquet civil de l'Âge I est épuisé, lisez *La Fin d'un Âge*. Vous pouvez aussi lire *Fin de la Partie* pour savoir comment orienter au mieux votre Âge II.

LA PREMIÈRE MANCHE

Si la première manche est la plus simple, elle pose les fondations des manches suivantes.

La partie commence par l'Antiquité, une manche préparatoire durant laquelle les joueurs prennent quelques cartes dans la rangée de cartes. Cela constitue l'héritage de chaque civilisation. Chaque joueur effectue un tour de jeu, suivant les règles spécifiques à la première manche.

Votre premier tour se compose des 2 seules phases suivantes :

- Dans la Phase d'Actions, vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes de la rangée de cartes.
- Pendant la Phase de Fin de Tour, votre civilisation produit de la nourriture, des ressources et de la science. Vous terminez votre tour en réinitialisant toutes vos actions pour le prochain tour.

PHASE D' ACTIONS

Dans la première manche, vous disposez d'un nombre réduit d'actions et de peu d'options pour les utiliser.

ACTIONS DISPONIBLES

Chaque joueur commence avec un nombre différent de cubes blancs sur sa carte *Despotisme*. Chaque cube blanc sur cette carte représente une action civile disponible.

Les autres cubes blancs, ainsi que les cubes rouges, ne sont pas placés sur la carte de gouvernement. Dans la première manche, ils ne sont pas disponibles.

Lors de la première manche, vous disposez de 1, 2, 3 ou 4 actions, en fonction de votre place dans l'ordre du tour. Ces actions ne peuvent être utilisées que pour prendre des cartes dans la rangée de cartes.

Lors des manches suivantes, vous commencerez votre tour avec la totalité de vos actions disponibles.

PRENDRE DES CARTES

La rangée de cartes se compose de 13 cartes civiles de l'Âge A. Prendre une carte coûte un certain nombre d'actions civiles. Le coût est indiqué sous l'emplacement de la carte : 1 action civile pour prendre l'une des cinq premières cartes (à gauche), 2 pour l'une des quatre cartes suivantes et 3 pour les quatre cartes les plus à droite.

Pour prendre une carte de la rangée de cartes, vous devez payer le nombre d'actions civiles indiqué sous son emplacement.

PAYER DES ACTIONS CIVILES

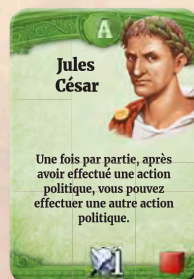
Pour payer des actions civiles, enlevez de votre carte de gouvernement le nombre de cubes blancs indiqué et placez-les à côté de votre plateau de joueur. Ce sont des actions dépensées. Vous ne pourrez plus les utiliser lors de ce tour.

Le premier joueur dispose d'une unique action civile, il ne peut donc prendre que l'une des 5 cartes de la première section de la rangée de cartes. Le second joueur peut prendre 2 cartes de cette section, ou 1 carte de la section du milieu. Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser toutes leurs actions s'ils ne le souhaitent pas.

CARTES CIVILES DE L'ÂGE A

Il existe 3 types de cartes civiles dans l'Antiquité : les leaders (verts), les merveilles (violette) et les cartes d'action (jaunes).

LEADERS



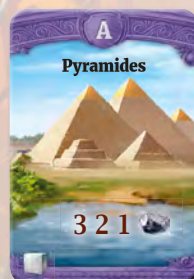
Un leader est une figure historique que vous pouvez choisir pour guider spirituellement votre civilisation. Suivre son enseignement vous procure des capacités spéciales et des avantages, expliqués sur la carte par un texte ou symbolisés par des icônes.

Lorsque vous prenez une carte de leader dans la rangée de cartes, vous la mettez dans votre main. Elle n'a aucun effet tant qu'elle n'est pas mise en jeu. Lors de la première manche, vous n'êtes pas autorisé à mettre en jeu un leader, gardez-le en main pour l'instant. Dans toutes les autres manches de la partie, vous devez respecter la limite suivante :

Vous ne pouvez jamais prendre 2 leaders d'un même âge.

Après avoir pris un leader de l'Âge A, vous ne pourrez plus en prendre un autre de cet âge. Cette limite s'applique que le leader soit, ou non, en jeu. Mais vous pourrez bien entendu prendre l'un des leaders de l'Âge I lorsque l'un d'eux sera disponible.

MERVEILLES



Les merveilles sont les plus prestigieuses constructions de ce jeu. Elles procurent des avantages significatifs, mais sont longues et coûteuses à construire.

Les merveilles sont les seules cartes que vous mettez directement en jeu lorsque vous les prenez. Vous ne mettez jamais une merveille dans votre main. Lorsque vous prenez une merveille dans la rangée de cartes, placez-la près de votre plateau de

joueur. Inclinez-la sur le côté (tournée à 90°) pour indiquer qu'elle est en construction : c'est une merveille « inachevée ».

Vous ne pouvez avoir qu'une seule merveille inachevée en jeu. Vous ne pouvez pas prendre une nouvelle merveille dans la rangée de cartes tant que vous avez une merveille inachevée.

Lorsque vous aurez terminé de construire cette merveille, vous redresserez sa carte pour indiquer qu'elle est achevée. Dès lors, ses effets s'appliqueront. Une merveille achevée ne vous empêche pas de prendre une nouvelle merveille dans la rangée de cartes, mais cela sera plus coûteux :

Le coût pour prendre une carte de merveille est augmenté de 1 action civile par merveille achevée dans votre zone de jeu.

Ainsi, prendre une première merveille coûte le nombre normal d'actions civiles. Une fois que vous l'avez achevée, prendre une nouvelle merveille vous coûte 1 action civile supplémentaire. Prendre une troisième merveille vous coûtera 2 actions civiles supplémentaires, etc.

Conseil : Avant de prendre une merveille, assurez-vous de pouvoir la construire et de pleinement profiter de ses effets. Il n'y a pas de manière simple de se débarrasser d'une merveille inachevée, et cette carte pourrait vous empêcher de prendre une merveille plus intéressante.

CARTES D' ACTION



Une carte d'action représente une bonne fortune ou un effort exceptionnel. Contrairement aux autres actions civiles, une carte d'action n'a pas d'effet permanent. Elle vous procure un avantage immédiat lorsque vous la jouez, puis elle est défaussée. Si vous prenez une carte d'action dans la rangée de cartes, gardez-la en main car vous ne pourrez la jouer que lors d'un prochain tour.

EXEMPLE : PRENDRE DES CARTES LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE



Trois joueurs doivent choisir parmi les cartes ci-dessus.

Le premier joueur ne dispose que de 1 action civile. Il l'utilise pour prendre en main le leader *Moïse*. Il réalise ensuite sa Phase de Fin de tour comme expliqué ci-dessous.

Le second joueur dispose de 2 actions civiles. Il prend le *Colosse* et le place sur la table, incliné (pour indiquer que cette merveille est inachevée). Il décide d'utiliser sa seconde action civile pour prendre la carte *Génie Civil*, qui l'aidera à construire plus rapidement le *Colosse*. Cette carte d'action va dans sa main. Il réalise ensuite sa Phase de Fin de Tour.

Le troisième joueur dispose de 3 actions civiles. Il aimerait dépenser 2 actions civiles pour prendre *Hammourabi* mais que pourrait-il faire ensuite de sa troisième action ? *Homère* et *Aristote* sont les seules cartes disponibles pour 1 action, et il est interdit de prendre plus d'un leader de l'Âge A. Il pourrait prendre tout de même *Hammourabi* et terminer son tour sans dépenser sa troisième action. Mais s'il préfère prendre deux cartes, il pourrait, par exemple, prendre *Aristote* en main et mettre la *Librairie d'Alexandrie* en jeu en tant que merveille inachevée. Il pourrait aussi prendre une carte qui coûte 3 actions civiles s'il en voit une plus intéressante qu'*Hammourabi*. Dans tous les cas, il termine son tour par la Phase de Fin de Tour, prêt pour la deuxième manche !

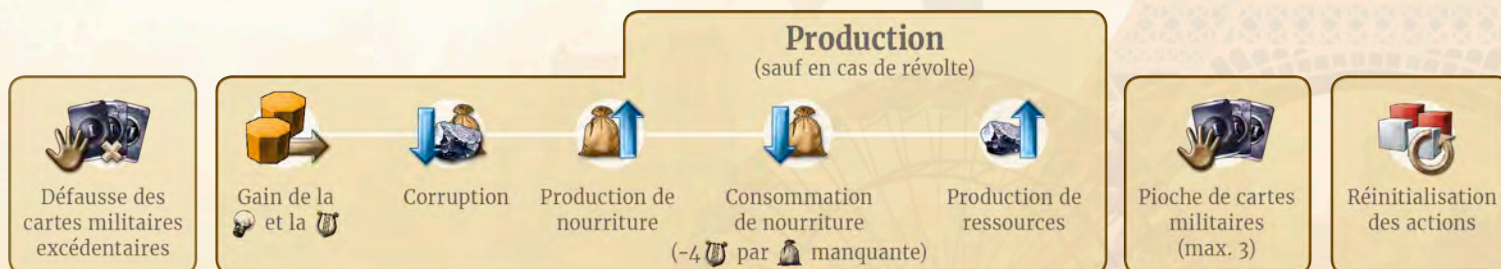
CARTES CIVILES VISIBLES PAR TOUS

Toutes les cartes civiles sont prises dans la rangée de carte et jouées face visible. Les cartes civiles détenues par chaque joueur sont donc connues de tous (enfin... des joueurs capables de mémoriser ce genre d'information !).

Si vous souhaitez éviter cet aspect « mémorisation » du jeu, vous pouvez vous mettre d'accord pour que chaque joueur montre les cartes civiles qu'il a en main sur simple demande. Ou mieux, placez toutes les cartes civiles de votre main face visible sur la table (en les inclinant pour ne pas les mélanger avec les cartes en jeu). Même si ces cartes sont publiques, elles sont considérées comme des cartes en main tant qu'elles ne sont pas jouées ou défaussées.

PHASE DE FIN DE TOUR

Les étapes de Fin de Tour sont décrites sur votre plateau de joueur, mais lors de la première manche seules certaines de ces étapes sont réalisées.



DÉFAUSSER LES CARTES MILITAIRES EXCÉDENTAIRES

Vous n'avez pas de cartes militaires en main à la fin de la première manche, ignorez donc cette étape.

PHASE DE PRODUCTION

Il n'y a, pour l'instant, aucun risque de révolte : vous pouvez résoudre les différentes étapes de la Phase de Production.

MARQUER DES POINTS DE SCIENCE ET DE CULTURE

Avancez votre marqueur de points de science d'un nombre de cases égal à votre niveau de science.

Avancez votre marqueur de points de culture d'un nombre de cases égal à votre niveau de culture.

Comme les joueurs n'ont fait que prendre des cartes lors de la première manche, ils terminent tous leur tour avec les niveaux suivants : 1 en science et 0 en culture. Avancez les marqueurs de points de science de 1 case. Votre marqueur de points de culture reste sur 0.

Remarque : Votre marqueur de niveau de science (marqueur rond) ne bouge pas. Il indique votre niveau de production de points de science c'est-à-dire de combien de cases doit avancer votre marqueur de points de science (le marqueur octogonal) à chaque fin de tour.

CORRUPTION

Il n'y a pour l'instant aucun risque de corruption, ignorez donc cette étape.

PRODUCTION DE NOURRITURE

Chaque ferme produit de la nourriture.

Pour chaque ouvrier placé sur une technologie de ferme, déplacez un cube bleu de votre réserve bleue vers la carte correspondante.

Vous disposez de deux fermes de l'Âge A (deux cubes jaunes sur *Agriculture*), vous prenez donc deux cubes bleus de votre réserve bleue pour les placer sur la carte *Agriculture*. Le symbole au bas de la carte *Agriculture* indique que chaque cube bleu sur cette carte vaut 1 nourriture. Félicitations ! Votre civilisation a de la nourriture en stock (2 pour être précis) !

CONSOMMATION DE NOURRITURE

Votre territoire est faiblement peuplé, votre peuple n'a pas besoin de se servir dans la nourriture stockée. Ignorez cette étape lors de la première manche.

PRODUCTION DE RESSOURCES

Le fonctionnement est identique à la production de nourriture :

Pour chaque ouvrier placé sur une technologie de mine, déplacez un cube bleu depuis votre réserve bleue vers la carte correspondante.

Vous déplacez donc deux cubes bleus vers votre carte *Bronze*, ce qui signifie que vous stockez 2 ressources, qui pourront être dépensées lors des tours prochains.

PIOCHE DE CARTES MILITAIRES

Vous pouvez piocher une carte militaire par action militaire disponible. Dans la première manche, vous n'avez pas d'action militaire disponible, vous ne piochez donc aucune carte militaire. Ignorez cette étape.

RÉINITIALISATION DES ACTIONS

Placez tous vos cubes blancs et rouges sur votre carte *Despotisme*.

Lors de votre prochain tour, vous disposerez donc de 4 actions civiles et de 2 actions militaires.

LA DEUXIÈME MANCHE

Dans la deuxième manche, de nombreux choix s'offrent à vous.

Les règles de votre deuxième tour de jeu s'appliqueront aussi à tous vos tours suivants. Mais comme vous n'avez pas de cartes militaires en main, certaines options ne sont pas encore accessibles.

Lors de votre deuxième tour, vous devrez :

- Compléter la rangée de cartes
- Jouer vos actions civiles et militaires (votre Phase d'Actions)
- Résoudre votre Phase de Fin de Tour

COMPLÉTER LA RANGÉE DE CARTES

Aucun joueur n'a complété la rangée de cartes lors de la première manche. Désormais et jusqu'à la fin de la partie, voici ce que doit faire un joueur au début de son tour :

À l'exception de la première manche, chaque joueur commence son tour par compléter la rangée de cartes. Il s'agit de :

- Retirer les cartes signalées sur la gauche de la rangée de cartes.
- Faire glisser les cartes restantes vers la gauche (en ne laissant aucun emplacement vide entre elles).
- Piocher de nouvelles cartes civiles afin de compléter les emplacements vides.

RETIRER DES CARTES

Le nombre de cartes à retirer (des trois emplacements les plus à gauche) de la rangée de cartes dépend du nombre de joueurs.

- Dans une partie à 2 joueurs, retirez les cartes placées sur les 3 premiers emplacements.
- Dans une partie à 3 joueurs, retirez les cartes placées sur les 2 premiers emplacements.
- Dans une partie à 4 joueurs, retirez la carte placée sur le premier emplacement.



Exemple d'une partie à 3 joueurs.



Bien entendu, certains de ces emplacements sont peut-être déjà vides (un joueur ayant pris la carte qui s'y trouvait). Dans ce cas, la carte a déjà été retirée de la rangée de cartes et il n'est pas nécessaire de retirer une autre carte à la place.

Les cartes retirées ne reviennent jamais en jeu. Vous pouvez former une défausse des cartes civiles dans la boîte pour ne pas les remettre en jeu accidentellement.

FAIRE GLISSER LES CARTES

La rangée de cartes comporte désormais un ou plusieurs emplacements vides. Déplacez les cartes vers la gauche pour combler ces emplacements vides. Une fois que cela est fait, les emplacements vides doivent tous se trouver sur la droite de la rangée de cartes. L'ordre des cartes n'est pas modifié. Les cartes glissées vers les emplacements les moins coûteux.



PIOCHER DE NOUVELLES CARTES

La rangée de cartes comporte désormais plusieurs emplacements vides, regroupés sur la droite. Piochez une à une des cartes du paquet civil actuel pour alimenter les emplacements vides en commençant par le plus à gauche. Chaque emplacement de la rangée de cartes doit alors être occupé par une carte civile.



FIN DE L'ÂGE A

Lorsque vous complétez la rangée de cartes pour la première fois (au début du deuxième tour du premier joueur), toutes les cartes piochées proviennent du paquet civil de l'Âge A. (Dans le cas improbable où vous épuiseriez le paquet civil de l'Âge A, complétez les emplacements restants avec des cartes du paquet civil de l'Âge I.)

Lorsque la rangée de cartes est complétée pour la première fois, l'Âge A se termine et l'Âge I commence.

Placez dans la boîte le reste des cartes civiles de l'Âge A. Mélangez le paquet civil de l'Âge I et placez-le sur la moitié claire du plateau de l'âge actuel. À partir de maintenant, la rangée de cartes sera complétée avec des cartes civiles de l'Âge I.

Mélangez le paquet militaire de l'Âge I et placez-le sur la moitié sombre du plateau de l'âge actuel. Les joueurs pourront désormais piocher des cartes militaires pendant leur Phase de Fin de Tour.

L'apparition des cartes civiles de l'Âge I sur la rangée de cartes est la seule chose qui marque la fin de l'Âge A. La fin de l'Âge I et celle de l'Âge II seront marquées par des étapes supplémentaires, mais nous en parlerons plus tard.

Remarque : Le premier joueur est celui qui réalisera la transition entre l'Âge A et l'Âge I. Ensuite, et jusqu'à la fin de la partie, le tour du premier joueur n'aura plus rien de spécifique. Chaque joueur commence son tour en complétant la rangée de cartes, même s'il n'est pas premier joueur.



PHASE D' ACTIONS

Lors de votre deuxième tour de jeu, vous disposez de toutes vos actions : 4 actions civiles (cubes blancs) et 2 actions militaires (cubes rouges). Chaque fois que vous dépensez une action, enlevez un cube (de la couleur correspondante) de votre carte de gouvernement.

Vous pouvez utiliser ces actions de diverses façons, listées ci-dessous. Vous pouvez réaliser vos actions dans l'ordre de votre choix, en alternant les actions civiles et militaires si vous le souhaitez. Si ce n'est pas spécifié, vous pouvez réaliser la même action autant de fois que vous le souhaitez (et que vous le pouvez). Vous n'êtes pas tenu d'utiliser toutes vos actions.

Conseil : Lors de votre deuxième tour, nous vous conseillons de n'utiliser que vos actions civiles. Il n'est pas nécessaire de construire une unité militaire si tôt dans une partie qui s'annonce paisible. En ne dépensant pas vos actions militaires, vous aurez la possibilité de piocher des cartes militaires à la fin de votre tour

Les actions civiles que vous pouvez effectuer sont :

- Prendre une carte de la rangée de cartes
- Accroître la population
- Construire une ferme ou une mine
- Construire un bâtiment urbain
- Améliorer une ferme, une mine ou un bâtiment urbain *
- Détruire une ferme, une mine ou un bâtiment urbain *
- Jouer un leader
- Construire une étape d'une merveille
- Développer une technologie *
- Déclarer une révolution *
- Jouer une carte d'action

Les actions militaires que vous pouvez effectuer sont :

- Construire une unité militaire
- Améliorer une unité militaire *
- Démanteler une unité militaire *
- Jouer une tactique **
- Copier une tactique **

* Il est improbable que vous effectuiez ces actions lors de votre deuxième tour, mais nous allons tout de même les les décrire, dans leur propre contexte.

** Ces actions nécessitent des cartes militaires, et vous n'en avez pas encore. Elles seront décrites au chapitre suivant.

Remarque : La liste des actions possibles est aussi rappelée sur vos aides de jeu.

PRENDRE UNE CARTE

Vous pouvez prendre une carte de la rangée de cartes. Les règles sont les mêmes que lors de la première manche. En plus des leaders, des merveilles et des cartes d'action, vous aurez la possibilité de prendre des cartes de technologie.

CARTES DE TECHNOLOGIE



Technologies de ferme ou de mine

Technologies de bâtiment urbain

Technologies d'unité militaire



Technologies spéciales

Gouvernements

Les cartes de technologie sont de couleurs variées. Chacune possède dans son coin supérieur gauche un chiffre bleu qui représente son coût en points de science.

Vous pouvez prendre une carte de technologie en payant le nombre d'actions civiles indiqué sur la rangée de cartes. Il y a une limite :

Vous ne pouvez jamais prendre une carte de technologie qui porte le même nom qu'une carte de technologie que vous avez déjà dans votre main ou dans votre zone de jeu.

Lorsque vous prenez une carte de technologie, elle va dans votre main. Elle n'a aucun effet tant que vous ne la mettez pas en jeu, comme expliqué ci-dessous.

LIMITE DU NOMBRE DE CARTES CIVILES EN MAIN

Le nombre de cartes civiles dans votre main est limité par votre nombre total d'actions civiles (le nombre de cubes blancs que vous possédez, qu'ils soient ou non sur votre carte de gouvernement). Si vous avez déjà en main un nombre équivalent de cartes civiles, vous ne pouvez pas prendre une nouvelle carte en main.

Remarque : Cela ne vous empêche pas de prendre une merveille. Les merveilles ne vont pas dans votre main, elles sont directement mises en jeu.

Vous commencez la partie avec 4 cubes blancs. Votre limite de cartes en main est donc de 4 cartes civiles, que vos actions civiles soient disponibles ou dépensées. Vous ne serez pas autorisé à avoir en main plus de 4 cartes civiles tant que vous n'aurez pas augmenté le nombre de vos actions civiles.

Conseil : Ne prenez en main que les cartes que vous avez l'intention de jouer. Il est difficile de se défaire des cartes civiles.

ACCROÎTRE SA POPULATION

Vous pouvez accroître votre population pour obtenir de nouveaux ouvriers.

Pour augmenter votre population :

- Payez 1 action civile.
- Prenez le cube jaune le plus à droite de votre réserve jaune.
- Payez la quantité de nourriture indiquée par le chiffre blanc inscrit sous la section correspondante de votre réserve jaune.
- Placez le cube jaune dans votre réserve d'ouvriers. Il devient un ouvrier inutilisé.

PAYER DE LA NOURRITURE

Accroître votre population pour la première fois vous coûte 2 nourritures, comme indiqué sous la section la plus à droite de votre réserve jaune.

Pour payer de la nourriture, prenez des cubes bleus présents sur vos technologies de ferme, pour une valeur cumulée égale au coût demandé, et placez-les dans votre réserve bleue.

Cette manipulation est illustrée ci-dessous.

Vous devez avoir 2 cubes bleus sur votre carte Agriculture à l'issue de la première manche. Le symbole au bas de la carte indique que chacun de ces cubes vaut 1 nourriture. Pour payer 2 nourritures, déplacez 2 cubes bleus présents sur la carte Agriculture vers votre réserve bleue. Vous ne pouvez pas payer avec les cubes bleus placés sur la carte Bronze car ils représentent des ressources, et non de la nourriture.

Si vous n'avez pas suffisamment de nourriture en stock, vous ne pouvez pas accroître votre population. Lors du deuxième tour, vous ne devriez pas avoir suffisamment de nourriture pour accroître plus d'une fois votre population.

À ne pas oublier : Lorsque vous payez, vous ne défaussez pas les cubes bleus, ils reviennent dans votre réserve bleue.

VOTRE NOUVEL OUVRIER

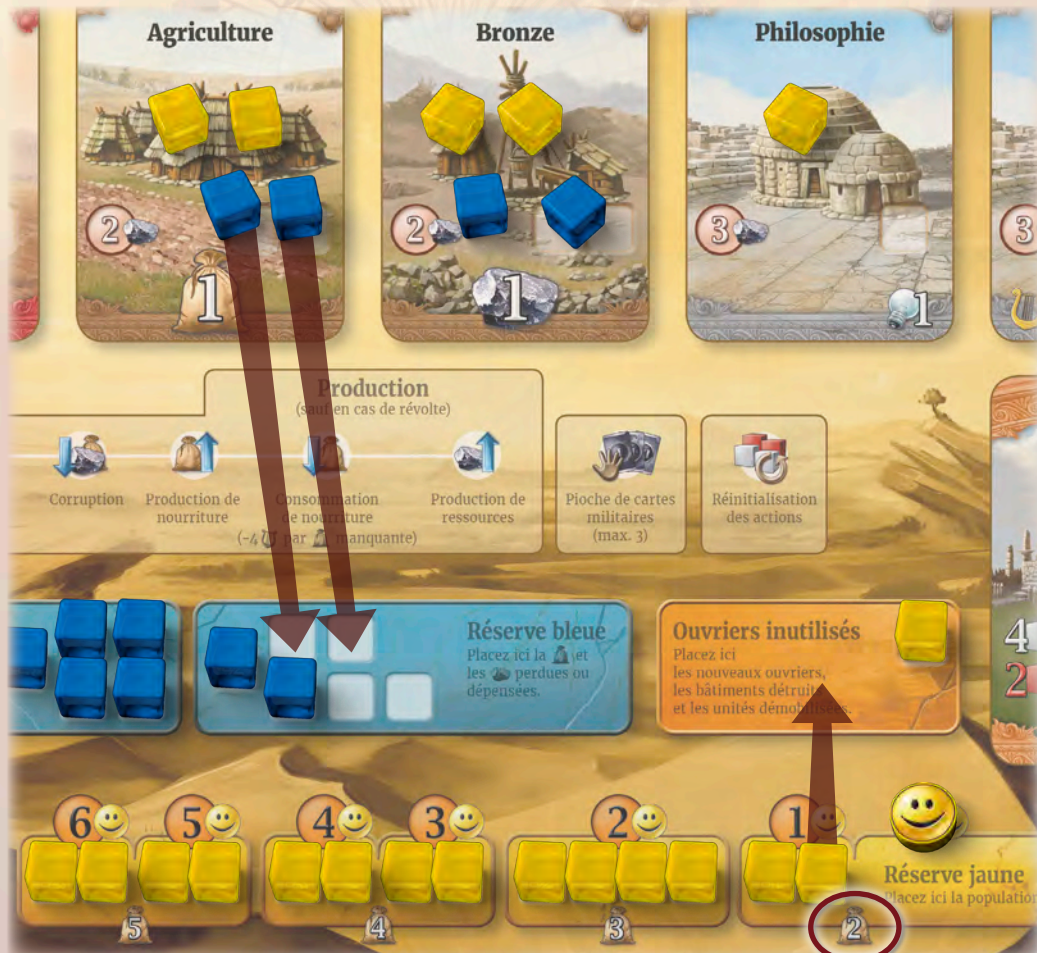
Vous avez déplacé le cube jaune le plus à droite de votre réserve jaune dans votre réserve d'ouvriers. Désormais, ce cube représente un ouvrier inutilisé. Cependant, vous avez un cube de moins dans votre réserve jaune. Cela signifie que la densité de population a augmenté au sein de votre civilisation.

Vous disposez toujours d'un cube jaune dans cette section de votre réserve jaune. Ainsi, accroître une nouvelle fois votre population ne vous coûtera toujours que 2 nourritures. Lorsque cette section sera vide, accroître sa population coûtera 3 nourritures. De plus, enlever le dernier cube jaune de cette section révélera le symbole , qui indique que votre civilisation consommera 1 nourriture à la fin de votre tour.



Plus le nombre d'ouvriers augmente et plus votre réserve jaune se vide. Cela signifie qu'il y a moins de terrains où s'étendre. Accroître la population et subvenir à ses besoins alimentaires nécessitera davantage de nourriture. Si vous parvenez à vider complètement votre réserve jaune, vous ne pourrez plus accroître votre population. Vous aurez atteint votre densité maximale de population.

Augmenter la population a un autre effet, représenté par la piste de niveau de bonheur. Ce n'est pas par hasard si cette piste est rattachée à la réserve jaune. Chaque section vide impose que vous produisiez un bonheur supplémentaire si vous souhaitez que la population soit heureuse. Voir la section *Bonheur et Ouvriers mécontents* page 19.



Paiement de 2 nourritures pour accroître la population.



CONSTRUIRE UNE NOUVELLE FERME OU MINE

Les ouvriers inutilisés peuvent être mis au travail. Construire une nouvelle ferme ou une nouvelle mine peut être une bonne idée. Cela augmentera votre production de nourriture ou de ressources.


Pour construire une ferme ou une mine :

- Payez 1 action civile.
- Payez le coût en ressources indiqué sur une carte de technologie de ferme ou de mine (carte marron) déjà mise en jeu.
- Déplacez l'un de vos ouvriers inutilisés vers la carte de technologie de ferme ou de mine.

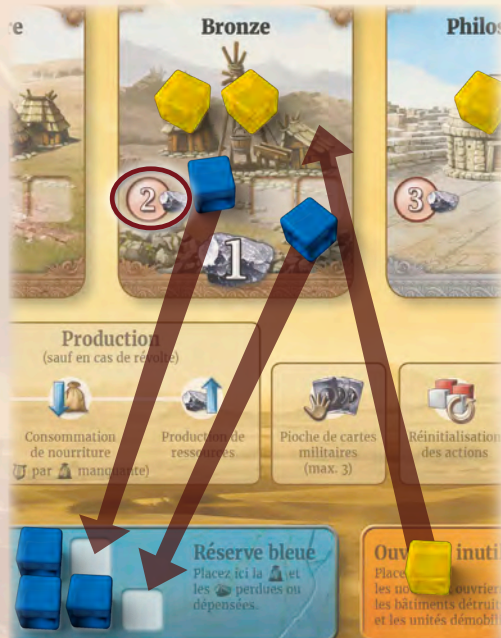
PAYER DES RESSOURCES

Payer des ressources fonctionne de la même manière que payer de la nourriture.

Pour payer des ressources, prenez des cubes bleus présents sur vos technologies de mine, pour une valeur cumulée égale au coût demandé, et placez-les dans votre réserve bleue.

Les fermes et les mines de l'Âge A coûtent 2 ressources, comme indiqué sur les cartes *Agriculture* et *Bronze*. Suite à la production réalisée à la fin de votre premier tour, deux cubes bleus ont été placés sur votre carte *Bronze*. Chacun vaut 1 ressource, comme spécifié par le symbole  au bas de cette carte. Vous pouvez donc vous permettre de construire une ferme ou une mine. Les cubes bleus vont dans votre réserve bleue.

Si vous ne pouvez pas payer le coût de construction en totalité, vous ne pouvez pas réaliser l'action.



Paiement de 2 ressources pour construire une nouvelle mine.

VOTRE NOUVELLE FERME OU MINE

Lorsque l'ouvrier est placé sur la carte *Agriculture* ou *Bronze*, il représente une ferme ou une mine de l'Âge A. Cela n'a aucun effet immédiat mais, à la fin du tour, la carte recevra un cube bleu supplémentaire : votre production augmente.

Lorsque vous aurez développé des technologies avancées de ferme et de mine, vous pourrez construire des fermes et des mines plus productives. Mais vous pourrez toujours continuer à construire des fermes et des mines de l'Âge A si vous le souhaitez.






CONSTRUIRE UN BÂTIMENT URBAIN

Les bâtiments urbains sont construits de la même manière que les fermes et les mines :


- Payez 1 action civile.
- Payez le coût en ressources indiqué sur une carte de technologie de bâtiment urbain (carte grise) déjà mise en jeu.
- Déplacez l'un de vos ouvriers inutilisés sur la carte de technologie de bâtiment urbain.
- Ajustez vos niveaux. (Voir l'encadré *Ajustez vos Caractéristiques* ci-contre.)

Les bâtiments urbains des cartes *Philosophie* ou *Religion* ont un coût de construction de 3. Vous ne disposez que de 2 ressources, c'est pourquoi vous ne pourrez sans doute pas construire un bâtiment urbain dès le second tour, à moins de vous faire aider d'une carte d'action. (Les cartes d'action seront expliquées plus tard.)

VOTRE NOUVEAU BÂTIMENT URBAIN

Chaque ouvrier placé sur une carte de technologie de bâtiment urbain représente un bâtiment du type et du niveau correspondant. Au début de la partie, vous ne disposez que de deux technologies de bâtiment urbain : vous pouvez construire des laboratoires  de niveau 0 et des temples de niveau 0 . Plus tard, vous pourrez développer des laboratoires et des temples de niveaux supérieurs ainsi que d'autres types de bâtiments urbains (bibliothèques , spectacles  ou arènes ). Les règles de construction seront toujours les mêmes.

Les symboles au bas de chaque carte de technologie de bâtiment urbain indiquent ce que procure chaque bâtiment (c'est-à-dire chaque cube jaune) sur cette carte. Dès que vous avez construit un bâtiment urbain, ajustez vos niveaux, comme précisé dans l'encadré *Ajustez vos Caractéristiques* ci-contre.

Exemple : Si vous construisez un second laboratoire, il produira lui aussi 1  par tour. Avancez votre marqueur de niveau de science sur la case +2. Votre niveau de science est désormais de 2.

Si vous construisez un temple, votre niveau de culture et votre niveau de bonheur augmentent de 1. Si vous construisez un second temple, ces deux niveaux passent à 2.

LIMITE DE BÂTIMENTS URBAINS



Le chiffre indiqué dans le coin inférieur droit de votre carte de gouvernement indique votre limite de bâtiments urbains. Cette limite correspond au nombre de cités que votre civilisation peut supporter, elle détermine donc le nombre de bâtiments urbains d'un même type que vous pouvez avoir.

La limite de bâtiments urbains indiquée sur votre carte de gouvernement définit le nombre maximum de bâtiments urbains d'un même type que vous pouvez avoir.

Le type d'un bâtiment urbain est indiqué par l'icône inscrite dans le coin supérieur droit de la carte sur laquelle il a été construit. La limite de bâtiments urbains s'applique à tous les bâtiments de même type, quel que soit leur niveau.

Vous pouvez construire un nouveau laboratoire, mais vous atteindrez alors la limite (le *Despotisme* vous fixe une limite de 2). Vous ne pourrez alors pas construire de troisième laboratoire (même si vous développez une technologie de laboratoire plus avancée). Il vous faudra d'abord changer de gouvernement pour augmenter votre limite de bâtiments urbains. Vous pouvez cependant construire jusqu'à deux temples, peu importe le nombre de vos laboratoires.

Vous pouvez construire autant de fermes et de mines que vous le souhaitez. La limite de bâtiments urbains ne s'applique ni aux fermes ni aux mines.

CONSTRUIRE UNE UNITÉ MILITAIRE

Puisque votre première partie sera moins militariste, vous n'aurez probablement pas envie de construire une unité militaire dès votre deuxième tour. Mais vous le pouvez, si vous le souhaitez. Construire une unité militaire est similaire à la construction d'un bâtiment urbain sauf qu'il faut payer une action militaire au lieu d'une action civile.

- Payez 1 action militaire.
- Payez le coût en ressources indiqué sur une carte de technologie d'unité militaire (rouge) déjà mise en jeu.
- Déplacez l'un de vos ouvriers inutilisés sur la carte de technologie d'unité militaire.
- Ajustez votre niveau de force. (Voir l'encadré *Ajustez vos Caractéristiques* ci-contre.)



Remarque : Le coût en ressources est inscrit sur un fond rouge pour vous rappeler que construire une unité militaire nécessite une action militaire, et pas une action civile.

VOTRE UNITÉ MILITAIRE

Chaque unité militaire contribue à votre niveau de force pour la valeur indiquée sur la carte de technologie correspondante. Ainsi, si vous construisez une nouvelle unité sur la carte *Guerriers*, votre niveau de force augmente de 1.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités militaires de chaque type que vous pouvez posséder.

JOUER UN LEADER

Un leader dans votre main n'a pas d'effet tant qu'il n'est pas mis en jeu.

Pour jouer un leader, quand vous n'avez pas d'autre leader en jeu :

- Payez 1 action civile.
- Placez votre carte leader près de votre plateau de joueur.
- Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire. (Voir l'encadré *Ajustez vos Caractéristiques* ci-contre.)

Vous pouvez prendre un leader dans la rangée de cartes et le jouer au cours du même tour. N'oubliez pas de payer les actions civiles nécessaires pour prendre la carte puis pour la mettre en jeu.

LES EFFETS DE VOTRE LEADER

Dès que votre leader entre en jeu, ses effets s'appliquent immédiatement. Certaines cartes leader comportent des symboles qui affecteront vos caractéristiques.

Le texte sur la carte décrit les effets du leader, qui peuvent vous donner des possibilités supplémentaires ou des avantages.

Exemples :



César vous procure une action militaire supplémentaire et augmente votre niveau de force de 1. Il vous apporte aussi une nouvelle possibilité lors de la Phase Politique, qui sera expliquée plus tard.



Moïse ne modifie pas vos niveaux, mais change un point de règle pour vous aider lorsque vous accroissez votre population.

Certains leaders sont expliqués en détail dans l'*Annexe* (dernière page du *Code des Lois*).

REMPLETER UN LEADER

Si vous avez déjà un leader en jeu, il est automatiquement retiré du jeu lorsque vous mettez un autre leader en jeu. Les effets du précédent leader cessent de s'appliquer. Les effets du nouveau leader s'appliquent immédiatement. Le leader remplacé vous apporte une dernière fois son soutien et vous permet de récupérer une action civile.

Pour remplacer un leader :

- Payez 1 action civile.
- Retirez du jeu le leader précédent.
- Mettez le nouveau leader en jeu.
- Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire. (N'oubliez pas d'annuler les effets du leader précédent.)
- Récupérez une action civile (replacez un cube blanc sur votre carte de gouvernement).

Vous pouvez utiliser les effets d'un leader et le remplacer au sein d'un même tour de jeu.

Remarque : Payer une action civile puis la récupérer ne signifie pas que remplacer un leader est une action gratuite. Si vous n'avez pas d'action civile disponible, vous ne pouvez pas remplacer votre leader.

Exemple : Moïse est votre leader. À votre tour, vous accroissez votre population pour une action civile (profitant de la réduction apportée par Moïse). Vous prenez ensuite un leader de l'Âge I dans la section du milieu de la rangée de cartes pour deux actions civiles. Vous jouez enfin ce leader avec votre dernière action civile. Moïse est retiré du jeu et vous permet de récupérer une action civile, qui pourra être utilisée comme bon vous semble.

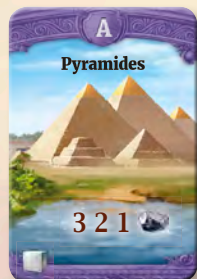
Si vous aviez décidé d'accroître deux fois votre population avant de prendre le leader de l'Âge I, vous n'auriez pas pu remplacer Moïse car vous n'auriez pas eu d'action civile disponible.

RÉSUMÉ - LEADERS

- Une fois que vous avez pris un leader dans la rangée de cartes, vous ne pourrez jamais prendre un autre leader du même âge.
- Jouer un leader coûte 1 action civile. Si vous aviez déjà un leader en jeu, le leader précédent est automatiquement retiré du jeu et vous récupérez une action civile.
- Les effets d'un leader s'appliquent dès qu'il est en jeu.

CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

Une merveille est mise en jeu inclinée pour indiquer qu'elle est inachevée. Au bas de chaque carte de merveille est inscrite une rangée de chiffres. Chaque chiffre représente une étape de la construction de la merveille et le coût en ressources pour la construction de cette étape.



Exemple : Les pyramides sont construites en trois étapes. La première étape coûte 3 ressources, la seconde étape coûte 2 ressources et la dernière étape coûte 1 ressource.

Pour construire une étape d'une merveille inachevée

- Payez 1 action civile.
- Payez le coût en ressources indiqué par l'étape non réalisée la plus à gauche.
- Prenez un cube bleu de votre réserve bleue et utilisez-le pour recouvrir le chiffre de l'étape correspondante (pour indiquer que vous avez réalisé cette étape).

Vous pouvez construire plusieurs étapes d'une merveille pendant le même tour de jeu, si vous avez suffisamment de ressources et d'actions civiles. Vous pouvez construire une ou plusieurs étapes d'une merveille que vous venez de prendre dans la rangée de cartes.

Les cubes bleus placés sur votre merveille ne représentent ni de la nourriture ni des ressources, mais marquent simplement l'avancée de votre construction.

AJUSTEZ VOS CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de votre civilisation vont dépendre des cartes que vous avez mises en jeu et du placement de vos ouvriers. Des symboles sont présents la plupart du temps sur les cartes qui affectent vos caractéristiques. Il en existe deux types :

- Les technologies de bâtiments urbains et les technologies d'unités militaires n'ont pas d'effet lorsqu'elles sont mises en jeu. Chaque ouvrier placé sur une telle carte va vous procurer le bénéfice indiqué au bas de la carte. Si vous placez deux ouvriers, vous obtenez le bénéfice deux fois, etc... S'il n'y a pas d'ouvrier sur la carte, elle n'a aucun effet sur vos caractéristiques.
- Les autres cartes (technologies spéciales, gouvernements, leaders, merveilles achevées...) ne nécessitent pas d'ouvriers (et vous ne pouvez pas y placer d'ouvrier). Leurs effets s'appliquent dès que ces cartes sont en jeu (ou, dans le cas d'une merveille, dès qu'elle est achevée). Leurs effets s'appliquent exactement une fois.

Remarque : Un effet peut être indiqué par un chiffre (2) ou par la répétition d'un symbole (😊). La signification est identique (une contribution de 2 au niveau correspondant).

NIVEAUX

Vos niveaux sont les 4 caractéristiques suivies sur les pistes de niveaux. Vos niveaux sont déterminés par les cartes et les ouvriers mis en jeu. Ces pistes vous permettent uniquement de suivre visuellement l'évolution de vos niveaux pour ne pas avoir à les recalculer régulièrement.



Si une carte nécessite un ouvrier, vos niveaux peuvent évoluer dès que vous placez ou que vous enlevez un ouvrier sur cette carte. Si la carte ne nécessite pas d'ouvrier, vos niveaux évolueront lorsque la carte sera mise en jeu ou qu'elle en sera retirée. À chaque fois que vos niveaux évoluent, ajustez immédiatement vos marqueurs de niveaux.

Remarque : Certaines cartes, particulièrement les leaders, contribuent à améliorer vos niveaux en fonction d'autres cartes en jeu. Et certaines cartes modifieront la manière dont d'autres cartes affecteront vos niveaux.

ACHEVER UNE MERVEILLE

Si vous avez construit la dernière étape d'une merveille, elle est désormais achevée :

- Remplacez dans votre réserve bleue les cubes bleus qui étaient présents sur la carte.
- Redressez la carte pour indiquer que la merveille est achevée.
- Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire. (Voir l'encadré Ajustez vos Caractéristiques.)

Lorsqu'une merveille est achevée, ses effets s'appliquent immédiatement, ajustez vos caractéristiques en fonction des symboles présents au bas de la carte.

Remarque : Contrairement aux fermes, mines, bâtiments urbains et unités militaires, une merveille n'a pas besoin d'ouvrier pour fonctionner.

Exemple : Vous dépensez votre dernière action civile pour construire la dernière étape des *Pyramides*. L'effet des *Pyramides* vous procure une action civile supplémentaire. Prenez un cube blanc dans la boîte et placez-le sur votre carte de gouvernement. Vous pouvez l'utiliser dès ce tour de jeu, et tout au long de la partie, tant que les *Pyramides* seront en jeu.

Certaines merveilles sont expliquées en détail dans l'*Annexe* (dernière page du *Code des Lois*).

LES LIMITES DES NIVEAUX

Aucun de vos niveaux ne peut être inférieur à zéro. Si la somme des contributions de vos cartes et ouvriers est négative (ce qui est théoriquement possible) alors votre niveau est fixé à 0.

Votre niveau de bonheur ne peut pas être supérieur à 8. Si vos cartes et ouvriers vous procurent davantage, le bonheur de votre civilisation reste fixé à 8.



Vos niveaux de culture, de science et de force n'ont pas de maximum. Si la piste de niveau est trop courte, retournez votre

marqueur de niveau et recommencez de zéro. Par exemple, un marqueur de niveau de science retourné représente un niveau de science de 30 s'il est placé sur la case 5.

MODIFICATEURS DE COLONISATION

Certaines cartes en jeu peuvent vous procurer un modificateur de colonisation. Ce symbole est présent sur un nombre limité de cartes et s'applique uniquement lors d'une colonisation, comme expliqué plus bas. Il n'y a pas de piste de niveau pour suivre ces modificateurs car ils sont faciles à cumuler.

NOMBRE D'ACTIONS

Le nombre total d'actions civiles est représenté par le nombre de cubes blancs que vous possédez. Le nombre total d'actions militaires est représenté par vos cubes rouges. Votre carte de gouvernement apporte la principale contribution à votre nombre total d'actions, mais certaines cartes qui comportent les symboles ou contribuent également à ce total.

Lorsque de telles cartes sont mises en jeu, retirées du jeu ou remplacées par une nouvelle carte, le nombre total d'actions peut changer :

- Si le nombre total d'actions augmente, prenez le nombre correspondant de cubes blancs ou rouges dans la boîte et placez-les sur votre carte de gouvernement. Elles sont immédiatement disponibles.
- Si le nombre total d'actions diminue, remettez le nombre correspondant de cubes blancs ou rouges dans la boîte. Commencez par remettre dans la boîte des cubes utilisés.

RÉSUMÉ - MERVEILLES

- Une merveille est mise en jeu « inachevée » lorsque vous la prenez dans la rangée de cartes. Ces effets ne s'appliquent qu'une fois achevée.
- Vous ne pouvez pas prendre une merveille de la rangée de cartes tant que vous avez en jeu une merveille inachevée.
- Les merveilles se construisent par étapes. Chaque étape nécessite une action civile et une ou plusieurs ressources.
- Les effets d'une merveille s'appliquent dès qu'elle est achevée.
- Lorsque vous prenez une nouvelle merveille dans la rangée de cartes, vous devez payer une action civile supplémentaire pour chaque merveille que vous avez déjà achevée.

DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE

Les cartes de technologie que vous prenez dans la rangée de cartes n'ont pas d'effet tant qu'elles ne sont pas mises en jeu.

Pour développer une technologie :

- Payez 1 action civile.
- Payez le coût en science indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte de technologie.
- Mettez la technologie en jeu.

Les effets d'une carte de technologie mise en jeu dépendent de la carte, comme expliqué plus bas.

Lorsque les règles ou les cartes font référence à vos technologies, cela ne concerne que les technologies en jeu.



PAYER DES POINTS DE SCIENCE

Pour payer le coût en science, reculez d'autant de cases votre marqueur de points de science (octogonal) sur la piste de points de science. Si vous n'avez pas suffisamment de points de science, vous ne pouvez pas développer la technologie.

Lors de votre deuxième tour de jeu, vous ne pourrez probablement pas développer de technologie (vous n'avez que 1 point de science).

TECHNOLOGIES DE FERME ET DE MINE

(MARRON)

Lorsque vous développez une nouvelle technologie de ferme  ou de mine , placez-la au-dessus de la carte de technologie de même type. Les cartes peuvent se superposer en partie, mais ne recouvrez pas les symboles inscrits au bas des cartes de technologie inférieure.



La nouvelle carte de technologie développée ne représente pas une ferme ou une mine, mais la connaissance de techniques avancées. Elle ne produit rien tant que vous ne placez pas d'ouvrier sur cette nouvelle carte. Vous pouvez construire une nouvelle ferme ou une nouvelle mine en payant le coût en ressource indiqué au bas de cette nouvelle carte. Vous avez toujours la possibilité de construire des fermes ou des mines sur la carte de niveau inférieur.

Il sera également possible d'améliorer les fermes ou les mines de niveau inférieur, comme expliqué ci-après.

TECHNOLOGIES DE BÂTIMENTS URBAINS

(GRISES)

Lorsque vous développez une nouvelle technologie de bâtiments urbains, regardez son type (représenté par une icône dans le coin supérieur droit de la carte). Si vous possédez déjà une technologie de ce type, placez la carte de niveau supérieur au-dessus de la carte de niveau inférieur. Si c'est un nouveau type de technologie, placez la carte dans une nouvelle colonne, à côté des autres technologies de bâtiments urbains.



La nouvelle technologie n'a aucun effet tant que vous ne placez pas un ouvrier sur la carte. Vous pouvez le faire en construisant un nouveau bâtiment ou en améliorant un bâtiment existant, comme expliqué ci-après.

TECHNOLOGIES D'UNITÉS MILITAIRES

(ROUGES)

Lorsque vous développez une nouvelle technologie d'unités militaires, regardez son type. Si vous possédez déjà une technologie de ce type, placez la carte de niveau supérieur au-dessus de la carte de niveau inférieur. Si c'est un nouveau type de technologie, placez la carte dans une nouvelle colonne, à côté des autres technologies d'unités militaires.



La nouvelle technologie d'unités militaires n'a aucun effet tant que vous ne placez pas un ouvrier sur sa carte. Vous pouvez le faire en construisant ou en améliorant une unité militaire.




Remarque : Le coût en science est inscrit sur un fond blanc pour vous rappeler que développer une technologie requiert une action civile. Le coût en ressources est inscrit sur un fond rouge pour vous rappeler que construire, améliorer ou démanteler une unité militaire requiert une action militaire.

TECHNOLOGIES SPÉCIALES (BLEUES)

Les technologies spéciales représentent des connaissances spécialisées dont peut bénéficier votre civilisation sans qu'une construction ne soit nécessaire. Elles suivent des règles spécifiques :

- Les effets d'une technologie spéciale s'appliquent dès qu'elle est développée. Elle ne nécessite pas d'ouvrier (et il ne peut pas y avoir d'ouvrier sur cette carte).
- Vous ne pouvez pas avoir en jeu deux technologies spéciales de même type (icône inscrite dans le coin supérieur droit). Si vous développez une nouvelle technologie de même type, la technologie de niveau supérieur reste en jeu et la technologie de niveau inférieur est retirée du jeu.



   Certaines technologies spéciales augmentent votre niveau de force ou vous octroient un bonus de colonisation. Certaines vous procurent des actions civiles ou militaires supplémentaires, voire des cubes bleus. Lorsque vous développez l'une de ces technologies spéciales, ajustez vos caractéristiques. (Voir l'encadré *Ajustez vos Caractéristiques*.)

 Les technologies spéciales de construction ne modifient pas vos caractéristiques, mais rendent la construction des bâtiments urbains moins coûteuse. Si vous construisez un bâtiment urbain, son coût en ressources est réduit du montant indiqué sur la carte de technologie spéciale. (La réduction dépend de l'âge de la carte sur laquelle va être construit le bâtiment urbain.)

Les technologies de construction vous permettent aussi de construire plusieurs étapes d'une merveille pour une seule action civile, si vous disposez des ressources nécessaires. Vous payez le coût total, puis déplacez le nombre nécessaire de cubes bleus depuis votre réserve bleue vers la carte de la merveille pour indiquer les étapes construites.

TECHNOLOGIES DE GOUVERNEMENT

(ORANGE)

Les technologies de gouvernement peuvent être développées de deux manières différentes, qui seront expliquées dans la section suivante.

CHANGER DE GOUVERNEMENT



Votre civilisation n'aura toujours qu'un seul gouvernement en jeu, représenté par une carte de technologie orange. Vous commencez la partie avec le *Despotisme*, carte de gouvernement imprimée sur votre plateau de joueur. Plus tard, vous pourrez la remplacer par un mode de gouvernement plus avancé, qui vous procurera davantage d'actions civiles et/ou militaires et augmentera votre limite de bâtiments urbains. Certains gouvernements affecteront aussi vos niveaux.

Il y a deux manières de changer de gouvernement : le changement pacifique ou la révolution. Dans les deux cas, cela revient à développer une technologie et coûte donc des points de science. Mais ce coût est différent, c'est pourquoi deux coûts sont indiqués dans le coin supérieur gauche des cartes de gouvernement.

CHANGEMENT PACIFIQUE

Vous pouvez faire évoluer en douceur votre mode de gouvernement. Une société qui se développe devient plus éclairée et souhaite naturellement que son gouvernement reflète la nouvelle conscience civique de la population. Un changement pacifique coûte davantage de points de science, mais vos citoyens acceptent plus facilement le changement. Un changement pacifique de gouvernement fonctionne comme le développement classique d'une nouvelle technologie.

Pour changer pacifiquement de gouvernement :

- Payez 1 action civile.
- Payez le coût en science le plus élevé indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte de technologie.
- Mettez le gouvernement en jeu, en remplaçant le gouvernement précédent.
- Ajustez vos caractéristiques (en particulier le nombre d'actions civiles et militaires).



Recouvrez la carte du précédent gouvernement par la nouvelle carte. Le précédent gouvernement est ainsi retiré de la partie (même si, dans le cas du *Despotisme*, il reste physiquement présent sur votre plateau de joueur). Toutes les actions non utilisées par le précédent gouvernement sont replacées sur la carte du nouveau gouvernement.

Si votre nouveau gouvernement vous procure des actions civiles ou militaires supplémentaires, prenez dans la boîte de jeu des cubes blancs et/ou rouges pour refléter votre nouveau nombre total d'actions, comme expliqué dans l'encadré *Ajustez vos caractéristiques*, page 11. Ces nouvelles actions sont disponibles dès ce tour.

Exemple : Pour développer la *Théocratie*, vous payez 1 action civile et 6 points de science. Vous recouvrez votre carte *Despotisme* avec la carte *Théocratie*, déplaçant toutes vos actions encore disponibles sur la nouvelle carte. Vous ne recevez aucun nouveau cube blanc (la *Théocratie* procure le même nombre d'actions civiles que le *Despotisme*) mais vous prenez dans la boîte un nouveau cube rouge que vous placez sur la carte *Théocratie*. Cette nouvelle action militaire est disponible. Vous augmentez aussi vos niveaux de culture, de force et de bonheur de 1.



DÉCLARER UNE RÉVOLUTION

Changer de gouvernement en déclarant une révolution coûte moins de points de science, mais paralyse votre civilisation pendant un tour. Vous dépensez toutes vos actions civiles pour déclarer une révolution.

Pour déclarer une révolution :

- Payez toutes vos actions civiles. Vous ne pouvez pas déclarer de révolution si vous avez déjà dépensé une action civile.
- Payez le coût en science le plus faible.
- Mettez le gouvernement en jeu, en remplaçant le gouvernement précédent.
- Ajustez vos caractéristiques (en particulier le nombre d'actions civiles et militaires).
- Si vous gagnez de nouvelles actions civiles, elles ne sont pas utilisables à ce tour (mettez les cubes à côté de votre plateau).



Vous devez utiliser toutes vos actions civiles d'un tour de jeu pour déclarer une révolution. Vous ne pouvez pas utiliser d'action civile avant de déclarer la révolution (à moins de l'avoir récupérée, par exemple en remplaçant un leader). Cela signifie que vous ne pouvez pas prendre une technologie de gouvernement dans la rangée de cartes et déclarer une révolution dans le même tour.

Les étapes suivantes sont identiques à un changement pacifique de gouvernement. La principale différence est que vous terminez votre tour sans la moindre action civile disponible, même celles éventuellement gagnées grâce au changement de gouvernement.

Vos actions militaires ne sont pas concernées. Vous pouvez les dépenser librement, avant et après la révolution. Celles gagnées grâce à la révolution sont immédiatement disponibles.

Exemple : Pour déclarer une révolution et instaurer la *Monarchie*, vous dépensez vos 4 actions civiles (ce sera donc probablement votre seule action civile du tour) et vous payez 2 points de science. Vous prenez 1 nouveau cube blanc et 1 nouveau cube rouge. Le cube rouge est placé sur la carte *Monarchie*, comme toutes les actions militaires qui n'ont pas encore été utilisées avant la révolution. Le cube blanc est placé à côté du plateau de joueur, il est considéré comme dépensé par la révolution.



RÉSUMÉ - TECHNOLOGIES

- Les technologies sont des cartes. Six technologies sont pré-imprimées sur votre plateau de joueur, les autres doivent être développées.
- Lorsque vous prenez une technologie dans la rangée de cartes, elle va dans votre main. Elle n'a alors aucun effet.
- Vous ne pouvez pas prendre une technologie qui a le même nom qu'une technologie que vous avez déjà en main ou en jeu.
- Vous mettez une technologie en jeu en réalisant l'action « développer une technologie ». Cela vous coûte une action civile et un certain nombre de points de science.
- La plupart des cartes de technologie n'ont pas d'effet tant qu'elles n'accueillent pas un ouvrier. Voir Résumé - Ouvriers, page 14. Vous pouvez développer plusieurs niveaux de ces technologies, même si elles sont de même type.
- Un ouvrier ne peut pas être placé sur une technologie spéciale (bleue). Les effets d'une technologie spéciale s'appliquent dès qu'elle est mise en jeu.
- Le type de chaque technologie spéciale est indiqué par une icône dans le coin supérieur droit de la carte. Vous ne pouvez pas avoir en jeu deux technologies spéciales de même type. Celle de niveau inférieur est automatiquement retirée du jeu.
- Un nouveau gouvernement remplace toujours le gouvernement précédent, quels que soient leurs niveaux respectifs.
- Déclarer une révolution revient à développer une technologie, mais les règles sont un peu plus complexes.

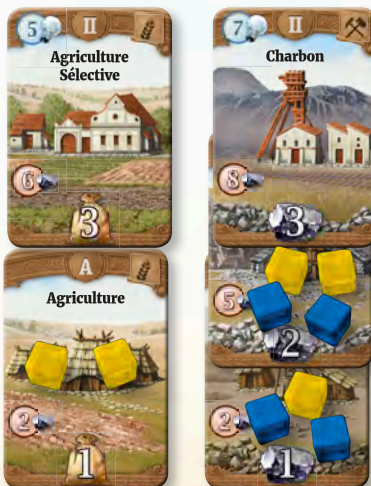
AMÉLIORER UNE FERME OU UNE MINE

Vous ne serez pas en mesure d'améliorer vos fermes ou vos mines à votre deuxième tour, mais cette action est théoriquement disponible à tous vos tours, excepté le premier. Comme indiqué précédemment, si vous possédez une technologie de ferme ou de mine d'un niveau supérieur, vous pouvez construire une ferme ou une mine directement dessus, ou vous pouvez en améliorer une que vous avez déjà.

Pour améliorer l'une de vos fermes (ou mines) existantes vers un niveau supérieur :

- Payez 1 action civile.
- Choisissez une ferme (ou mine) et une carte de ferme (ou mine) d'un niveau supérieur.
- Payez un coût en ressources égal à la différence de coût entre les deux niveaux.
- Déplacez l'ouvrier de la carte de niveau inférieur vers celle de niveau supérieur.

Exemple :



La partie est plus avancée et voici les technologies que vous avez mises en jeu. Pour 1 action civile, vous pouvez :

- améliorer une ferme de l'Âge A en ferme de l'Âge II en payant 4 ressources ;
- améliorer votre mine de l'Âge A en mine de l'Âge I pour 3 ressources ;
- améliorer une mine de l'Âge I en mine de l'Âge II pour 3 ressources ;
- ou améliorer votre mine de l'Âge A en mine de l'Âge II en payant 6 ressources. (Vous pouvez sauter la carte de niveau intermédiaire.)

Si vous possédez des ouvriers inutilisés, vous pouvez également construire une nouvelle ferme ou mine de n'importe quel niveau (sauf une mine de l'Âge II car, comme vous pouvez le voir, vous n'avez pas 8 ressources disponibles).

FERMES ET MINES DE NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les cartes de technologie de ferme ou de mine de niveaux supérieurs suivent les mêmes règles que celle de l'Âge A. La seule différence est que la valeur d'un cube bleu placé sur une carte de plus haut niveau est plus élevée.

Pendant la Phase de Production, chaque ouvrier sur la carte ne produit que 1 cube bleu, mais la valeur de ce cube est indiquée au bas de la carte. Par exemple, 1 cube bleu sur la carte *Charbon* vaut 3 ressources.

Sur l'illustration ci-dessus, vous possédez 6 ressources. Lors de votre Phase de Production, vous produirez 5 ressources : 2 cubes bleus sur votre carte de l'Âge I et 1 cube bleu sur celle de l'Âge A.

PAYER DE LA NOURRITURE

ET DES RESSOURCES

Lorsque vous devez payer de la nourriture ou des ressources, renvoyez un cube bleu dans votre réserve bleue pour payer le montant indiqué au bas de la carte dont il provient.

Exemple : Dans l'exemple précédent, si vous devez payer 2 cubes bleus, vous pouvez le faire en renvoyant soit 1 cube bleu d'une carte de l'Âge I, soit 2 cubes bleus d'une carte de l'Âge A.

Lorsque vous payez un coût, vous pouvez (et parfois devez) échanger un cube bleu de valeur élevée contre un ou plusieurs cubes d'une valeur cumulée égale ou inférieure.

Exemple :



Supposez que vous devez payer 1 nourriture. Vous n'avez aucun cube valant 1, mais vous avez des cubes valant 2. Vous pouvez donc renvoyer l'un de ces cubes vers votre réserve, puis déplacer 2 cubes bleus de votre réserve bleue sur votre carte de l'Âge A. Il vous est désormais possible de payer exactement 1.

Bien entendu, vous n'avez pas à déplacer autant de cubes. Il vous suffit de déplacer un cube bleu présent sur *Irrigation* vers votre carte de l'Âge A. Le stock de nourriture de votre civilisation est descendu de 4 à 3. Vous avez donc payé 1.

Remarque : Il est possible d'avoir des cubes bleus sur une carte de technologie de ferme ou de mine alors qu'aucun ouvrier n'y est présent.

Supposez maintenant que vous deviez payer 1 ressource. Vous pouvez renvoyer 1 cube bleu de *Charbon* et en placer 3 sur *Bronze*, puis payer le coût avec l'un de ces cubes. En pratique, vous payez le coût en déplaçant 1 cube bleu de *Charbon* vers *Bronze* (payant ainsi 2) et en plaçant 1 cube bleu de votre réserve bleue sur *Bronze* (récupérant ainsi 1 ressource). Dans les deux cas, 1 cube de *Charbon* est transformé en 2 cubes de *Bronze* pour un paiement final de 1.

Pour payer 4 ressources, vous pouvez payer 3 avec un cube et ensuite procéder à l'échange décrit ci-dessus pour payer 1 ressource de plus, ou vous pouvez directement descendre les deux cubes de *Charbon* vers *Bronze*, payant ainsi 2 plus 2. Dans les deux cas, le résultat sera le même : il n'y a plus de cube sur *Charbon* et il y en a 2 sur *Bronze*, représentant un paiement total de 4.

L'échange ne fonctionne que dans un seul sens : d'une valeur supérieure vers une valeur inférieure.

Vous ne pouvez jamais échanger des cubes d'une valeur inférieure pour des cubes de valeur supérieure.

Par exemple, vous ne pouvez pas renvoyer 2 cubes bleus d'*Agriculture* vers votre réserve bleue pour placer 1 cube sur *Irrigation*.

AMÉLIORER UN BÂTIMENT URBAIN

Si vous possédez deux technologies de bâtiments urbains du même type (ayant le même symbole dans le coin supérieur droit), vous pouvez améliorer un bâtiment (cube jaune) de niveau inférieur en un bâtiment de niveau supérieur en payant la différence de coût entre ces deux niveaux :

Pour améliorer l'un de vos bâtiments urbains :

- Payez 1 action civile.
- Choisissez un bâtiment urbain et une carte de technologie de bâtiment urbain du même type et d'un niveau supérieur.
- Payez un coût en ressources égal à la différence entre les deux niveaux.
- Déplacez l'ouvrier de la carte de niveau inférieur vers celle de niveau supérieur.
- Ajustez vos niveaux.

Exemple :



Pour 1 action civile, vous pouvez :

- améliorer votre laboratoire de l'Âge A en laboratoire de l'Âge I (pour 3 ressources) et ainsi augmenter de 1 votre niveau de science ;
- améliorer votre laboratoire de l'Âge A en laboratoire de l'Âge II (pour 5 ressources) et ainsi augmenter de 2 votre niveau de science ;
- améliorer votre laboratoire de l'Âge I en laboratoire de l'Âge II (pour 2 ressources) et ainsi augmenter de 1 votre niveau de science ;
- ou améliorer votre arène de l'Âge I en arène de l'Âge II (pour 2 ressources) et ainsi augmenter de 1 vos niveaux de force et de bonheur.

Si vous possédez un ouvrier inutilisé et suffisamment de ressources, vous pouvez également construire un nouveau temple ou une nouvelle arène de n'importe quel niveau. Mais n'oubliez pas : si votre gouvernement est toujours en *Despotisme*, vous êtes limité à 2 bâtiments de chaque type. Dans ce cas, vous pourriez améliorer vos laboratoires mais ne pourriez pas en construire de nouveaux.

TECHNOLOGIES DE CONSTRUCTION ET AMÉLIORATION DES BÂTIMENTS URBAINS

Les technologies spéciales (bleues) possédant ce symbole modifient le coût de construction et d'amélioration des bâtiments urbains. Souvent, cela les rend plus abordables, mais pas toujours. Lorsque vous calculez la différence de coûts en ressources, appliquer les modificateurs aux deux coûts



Exemple : Si vous avez joué *Maçonnerie*, les bâtiments des Âges I et II coûtent 1 de moins. Un laboratoire de l'Âge I coûte donc 5 mais un laboratoire de l'Âge A coûte toujours 3. Vous ne payez donc que 2 pour une amélioration de l'Âge A vers l'Âge I. Dans ce cas, la carte rend l'amélioration moins onéreuse. Cependant, le coût d'amélioration de l'Âge I vers l'Âge II n'est pas modifié par *Maçonnerie* car les deux niveaux bénéficient de la même réduction.

AMÉLIORER UNE UNITÉ MILITAIRE

Cela fonctionne exactement comme l'amélioration des bâtiments urbains, sauf que vous dépensez 1 action militaire à la place d'une action civile.

Pour améliorer l'une de vos unités militaires :

- Payez 1 action militaire.
- Choisissez une unité militaire et une carte de technologie d'unité militaire du même type et d'un niveau supérieur.
- Payez un coût en ressources égal à la différence entre les deux niveaux.
- Déplacez l'ouvrier de la carte de niveau inférieur vers celle de niveau supérieur.
- Ajustez votre niveau de force.

Remarque : Comme pour les fermes, les mines et les bâtiments urbains, le type d'unité, indiqué par un symbole dans le coin supérieur droit, est important. Vous pouvez améliorer des *Guerriers* en une unité d'infanterie de niveau supérieur, mais pas en cavalerie ni en artillerie.

DÉTRUIRE UNE FERME, UNE MINE OU UN BÂTIMENT URBAIN

Ce n'est généralement pas une bonne idée, mais il se pourrait que ce soit votre unique façon de récupérer un ouvrier inutilisé.

Pour détruire une ferme, une mine ou un bâtiment urbain :

- Payez 1 action civile.
- Déplacez l'un des ouvriers présents sur la carte de technologie marron ou grise choisie et renvoyez-le dans votre réserve d'ouvriers.
- Dans le cas d'un bâtiment urbain, ajustez vos niveaux.

C'est tout. Vous ne récupérez aucune ressource.

DÉMANTELER UNE UNITÉ MILITAIRE

Procédez comme lors de la destruction d'une ferme, d'une mine ou d'un bâtiment urbain, mais dépensez une action militaire au lieu d'une action civile :

Pour démanteler une unité militaire :

- Payez 1 action militaire.
- Déplacez l'un des ouvriers présents sur la carte de technologie militaire choisie et renvoyez-le dans votre réserve d'ouvriers.
- Ajustez votre niveau de force.

RÉSUMÉ – OUVRIERS

- Un ouvrier est un cube jaune de votre zone de jeu qui n'est pas dans votre réserve jaune.
- Un ouvrier qui n'est pas sur une carte est un ouvrier inutilisé.
- Un ouvrier sur une carte de technologie est une ferme ou une mine, un bâtiment urbain ou une unité militaire. Il a le niveau de la carte sur laquelle il se trouve.
- Vous pouvez effectuer une action de « construction » pour déplacer un ouvrier inutilisé vers une carte. Vous payez alors un coût en ressources.
- Vous pouvez effectuer une action d'« amélioration » pour déplacer un ouvrier d'une carte vers une carte de niveau supérieur. Vous payez alors la différence de coût.
- Vous pouvez effectuer une action de « destruction » ou de « démantèlement » pour retirer un ouvrier d'une carte. Il devient un ouvrier inutilisé.
- Les fermes, les mines et les bâtiments urbains sont construits, améliorés ou détruits avec une action civile, les unités militaires le sont avec une action militaire.
- Le nombre de bâtiments urbains d'un même type est limité par la limite de bâtiments urbains de votre carte de gouvernement. Les fermes, les mines et les unités militaires ne sont pas limitées.

JOUER UNE CARTE D'ACTION

Contrairement aux autres cartes présentées jusque-là, les cartes d'action ne sont pas placées dans votre zone de jeu. Elles ont un effet unique et immédiat résolu lorsque vous les jouez.

Une carte d'action ne peut pas être jouée durant la Phase d'Actions au cours de laquelle elle a été prise dans la rangée de cartes.

Thématiquement, les cartes d'action représentent les préparatifs de votre civilisation à ses évolutions futures. Le délai qu'il y a entre la prise d'une carte d'action et son utilisation vous aide à anticiper vos actions du prochain tour. Pendant que les autres joueurs jouent leur tour, vous savez déjà de quelles quantités de nourriture et de ressources vous allez disposer et quelles cartes d'action vous serez en mesure d'utiliser. Votre prochain tour ne sera que peu influencé par le fait de savoir si une carte d'action particulière sera disponible ou non dans la rangée de cartes.

Pour jouer une carte d'action :

- Payez 1 action civile.
- Résolez son effet. Si celui-ci nécessite que vous réalisiez une action, faites-le sans payer d'action civile supplémentaire.
- Défaussez la carte d'action. Elle ne sera plus utilisée durant la partie.

Jetons un œil aux effets que vous pourrez trouver sur ces cartes :

MARQUER DES POINTS DE SCIENCE ET/OU DE CULTURE



Avancez le marqueur adéquat du nombre de cases correspondant. (Vous marquez des points, cela n'affecte donc pas vos niveaux.)

GAGNER DE LA NOURRITURE ET/OU DES RESSOURCES



Lorsque vous gagnez de la nourriture, déplacez des cubes bleus de votre réserve bleue vers vos cartes de technologie de ferme de façon à équilibrer la quantité gagnée. Par exemple, vous pouvez gagner 2 nourritures en plaçant un cube sur *Irrigation* ou deux cubes sur *Agriculture*. Vous pouvez placer des cubes bleus sur des cartes ne possédant aucun ouvrier.

Gagner des ressources fonctionne de la même manière.

Lorsque vous gagnez de la nourriture ou des ressources, vous n'êtes pas autorisé à retirer des cubes de vos cartes. Par exemple, si vous disposez de *Bronze* (cubes valant 1) et *Charbon* (cubes valant 3), et que vous gagnez 2 ressources, vous devez placer 2 cubes de votre réserve bleue sur *Bronze*. Vous ne pouvez pas déplacer un cube de *Bronze* vers *Charbon*. Vous ne pouvez pas non plus placer un nouveau cube sur *Charbon* et renvoyer un cube de *Bronze* vers votre réserve bleue.

BÉNÉFICIER D'UNE RÉDUCTION POUR RÉALISER UNE ACTION



Si la carte indique que vous réalisez une des actions normalement disponibles à votre Phase d'Actions, vous la réalisez en suivant les règles normales, exception faite que vous ne payez pas son coût en actions civiles. Vous vous en êtes déjà acquitté en jouant cette carte d'action.



Vous devez néanmoins payer le coût en ressources, mais ces cartes bénéficient d'une réduction, qui est cumulative avec les autres réductions octroyées par vos cartes en jeu. Si ces réductions devaient abaisser le coût au-dessous de 0, le coût en ressources serait alors de 0.

Remarque : *Génie Industriel* ne vous permet de construire qu'une seule étape d'une merveille, même si vous bénéficiez d'une technologie qui vous permettrait d'en construire plusieurs en ne dépensant qu'une seule action civile.

Si, quelle qu'en soit la raison, vous ne pouvez pas résoudre l'action indiquée, vous ne pouvez pas jouer la carte d'action correspondante.

RÉALISER UNE ACTION, PUIS GAGNER UN BÉNÉFICE



Ces cartes indiquent également que vous réalisez une action. Cette action est résolue en suivant la règle normale, sauf que vous ne payez pas son coût en actions civiles. Vous ne pouvez pas bénéficier de réduction et devez payer la totalité du coût en nourriture ou en points de science. Une fois ce coût payé, vous obtenez la récompense associée.

Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement l'action, vous ne pouvez pas jouer la carte.

Cas particulier : *Percée scientifique* peut également être utilisé pour déclarer une révolution. Dans ce cas, vous devez dépenser toutes vos actions civiles au lieu d'en payer 1 pour jouer *Percée scientifique*. Vous ne pouvez faire cela que lorsque toutes vos actions civiles sont disponibles.

RESSOURCES POUR LES UNITÉS MILITAIRES ET ACTION MILITAIRE



L'effet de cette carte s'applique jusqu'à la fin du tour. Vous ne gagnez pas réellement les ressources et devez donc vous souvenir du nombre qu'il vous reste. Lorsque vous payez un coût en ressources pour construire ou améliorer une unité militaire, utilisez ces ressources en priorité. Si vous disposez de plus de ressources que ce qui vous est nécessaire pour couvrir le coût demandé, conservez les ressources excédentaires pour construire ou améliorer d'autres unités lors de ce tour. Les ressources temporaires qui ne sont pas utilisées à la fin du tour sont perdues.

De même, l'action militaire supplémentaire temporaire n'est pas représentée par un cube rouge. Gardez en tête que vous l'avez. Elle est utilisée à la place d'un cube rouge dès la première fois que vous dépensez une action militaire. Si vous ne l'utilisez pas durant votre Phase d'Actions, elle peut être utilisée pour piocher une carte militaire à la fin de votre tour (ce qui sera détaillé plus tard). Dans tous les cas, elle ne peut pas être conservée pour un tour ultérieur.

ORGANISATION RECOMMANDÉE DE VOTRE ZONE DE JEU



ANNULER DES ACTIONS

Through the Ages est un jeu complexe et il n'est pas simple de planifier toutes vos actions du tour. Vous aurez parfois besoin de tester quelques actions avant de pouvoir savoir si votre Phase d'Actions va se dérouler au mieux. Si vous vous apercevez que ce ne sera finalement pas le cas, vous devriez être autorisé à annuler vos actions et à tenter une approche différente. Bien entendu, il ne faut pas en abuser. En effet, annuler trop d'actions risque de ralentir la partie et il peut être délicat d'annuler vos choix une fois que vous avez déplacé de nombreux marqueurs.

Ce suivi facilite la vision de ce que vous avez fait durant votre tour, et simplifie donc l'annulation de ces actions le cas échéant.

Lorsque vous réinitialisez vos actions à la fin de votre tour, récupérez tous vos cubes blancs et rouges et remplacez-les sur votre carte de gouvernement.

SUIVI DES ACTIONS

Au lieu de placer les cubes d'actions à côté de votre carte de gouvernement, vous pouvez les placer à l'endroit où vous avez réalisé l'action. Si vous augmentez votre population, vous pouvez l'indiquer en plaçant un cube blanc dans votre réserve d'ouvriers. Si vous construisez ou améliorez un élément, placez le cube à côté de l'ouvrier que vous avez déplacé afin de vous souvenir de l'ouvrier concerné. Lorsque vous prenez une carte de la rangée de cartes, vous pouvez placer les cubes dépensés sur son emplacement. Et si vous mettez en jeu une technologie, vous pouvez placer un cube blanc dessus... à moins que ce ne soit une carte de gouvernement, bien entendu.

PHASE DE FIN DE TOUR

Votre Phase de Fin de Tour du deuxième tour risque d'être similaire à celle de votre premier tour, exception faite que vous avez maintenant la possibilité de piocher des cartes militaires. Suivez simplement les étapes indiquées sur votre plateau de jeu.

Vous ne défausserez pas de cartes militaires et vous n'aurez pas à faire face à une révolte. La corruption et la consommation sont peu probables, nous vous les expliquerons donc dans le chapitre suivant.

Vous marquez 1 point de science pour votre laboratoire, ou peut-être 2 si vous en avez construit un second. Si vous avez construit un temple, vous marquez 1 point de culture.

Vous produisez de la nourriture et des ressources. Les quantités produites seront supérieures à celles produites durant votre premier tour si vous avez construit une ferme ou une mine.

PIOCHER DES CARTES MILITAIRES

Après la Phase de Production, piochez 1 carte militaire du paquet militaire actuel pour chaque action militaire encore disponible.

Vous aviez 2 actions militaires. Si vous n'en avez dépensé aucune pour construire ou démanteler des unités, vous piocherez 2 cartes militaires du paquet militaire de l'Âge I. Ajoutez-les à votre main, sans les montrer aux autres joueurs : les cartes militaires sont secrètes.

TOURS SUIVANTS

Vous avez débuté votre deuxième tour sans carte militaire mais vous en avez sûrement pioché une ou deux. Il est temps de découvrir comment les utiliser.

CARTES MILITAIRES

Au cours de votre première partie, les cartes militaires que vous piochez sont de trois types.



Les cartes marquées d'une couronne dans leur coin supérieur gauche sont jouées comme des actions politiques. Elles vous permettent d'influencer la scène mondiale et concernent plusieurs civilisations. Dans votre première partie, vous n'aurez accès qu'aux événements et aux territoires. Dans le jeu complet, vous pourrez également utiliser votre action politique pour jouer des agressions, des guerres ou des pactes.



Les cartes rouges illustrées de symboles d'unités militaires sont des cartes tactiques. Elles peuvent être jouées pendant votre Phase d'Actions.



Les cartes de bonus militaire peuvent vous aider à coloniser de nouveaux territoires. Dans le jeu complet, elles peuvent également être utilisées pour vous défendre contre des agressions.

VOTRE TOUR COMPLET

Lors d'un tour complet, suivez ces étapes, dans l'ordre :

- Complétez la rangée de cartes.
- Rendez votre tactique exclusive disponible.
- Phase Politique : Effectuez, au maximum, une action politique.
- Phase d'Actions : Jouez vos actions civiles et militaires.
- Phase de Fin de Tour : Suivez les instructions de votre plateau de joueur. Cela inclut votre Phase de Production.

PHASE POLITIQUE

Vous pouvez jouer une action politique après avoir complété la rangée de cartes, mais avant de jouer votre Phase d'Actions.

À chaque tour, vous ne pouvez jouer qu'une seule action politique, celle-ci elle n'est pas obligatoire.

Les actions politiques permettent de jouer des agressions, des pactes ou des guerres. Aucune de ces cartes n'est présente lors de votre première partie. La seule action politique que vous pourrez faire est de planifier un événement, ce qui nécessite d'avoir une carte d'événement ou de territoire dans votre main.

PLANIFIER UN ÉVÉNEMENT

Les cartes d'événement et de territoire ne sont pas jouées directement de votre main. Elles sont placées face cachée sur le paquet des événements futurs. L'événement n'est donc connu que du joueur qui l'a planifié.

Plus tard dans la partie, le paquet des événements futurs deviendra celui des événements actuels. Un événement actuel sera résolu lorsqu'il sera révélé.

Pour planifier un événement :

- Choisissez une carte militaire verte de votre main, ayant un symbole U dans le coin supérieur droit.
- Placez cette carte, face cachée, sur le paquet des événements futurs, sans la montrer aux autres joueurs.
- Marquez autant de points de culture que le niveau de cette carte.
- Révélez la première carte du paquet des événements actuels et la résoudre.



Le premier joueur à planifier un événement place la carte sur l'emplacement des événements futurs. Elle forme le paquet des événements futurs. Le joueur marque 1 point de culture si nous considérons qu'il s'agit d'une carte de l'Âge I. Le joueur révèle ensuite la première carte du paquet des événements actuels, qui est une carte de l'Âge A, préparée lors de la mise en place.

Le deuxième joueur à planifier un événement placera sa carte sur l'emplacement des événements futurs, marquera des points de culture, et révélera l'événement actuel suivant.

Lorsque la dernière carte du paquet des événements actuels est révélée et résolue, le paquet des événements futurs est mélangé avant d'être placé sur l'emplacement des événements actuels, devenant ainsi le nouveau paquet des événements actuels.

Après cela, le prochain joueur à planifier un événement le place sur l'emplacement désormais vide et révèle la première carte des événements actuels. Cette fois-ci, c'est l'un des événements planifiés par les joueurs à un tour précédent.

Si vous planifiez des événements, vous pouvez ajuster votre stratégie afin d'en tirer profit, bien que vous ne soyez jamais certain du moment où ils seront révélés.

Au fur et à mesure de la partie, des événements d'âges différents peuvent être placés dans le même paquet des événements futurs.

Lorsque le paquet des événements futurs devient celui des événements actuels, il doit être organisé afin que les cartes des âges les plus anciens soient révélées avant celles des âges plus récents. Mélangez normalement le paquet, organisez les cartes suivant leur dos (de haut en bas : I, II, III) et placez le paquet face cachée sur l'emplacement des événements actuels.

RÉVÉLER UN ÉVÉNEMENT ACTUEL

Un événement actuel est révélé lorsqu'un joueur utilise son action politique pour planifier un événement futur. L'événement actuel est immédiatement résolu, avant que le joueur l'ayant révélé ne poursuive son tour.

Les événements dont le nom commence par « Territoire » sont des territoires qui peuvent être colonisés, comme expliqué à la page suivante. Pour les autres événements, suivez simplement les indications de la carte.

Pour résoudre un événement (autre qu'un territoire)

- Suivez les instructions du texte de la carte.
- Placez la carte, face visible, sur l'emplacement des événements passés.

Les cartes du paquet des événements passés ne serviront plus au cours de cette partie.

ÉVÉNEMENTS DE L'ÂGE A



Les premiers événements sont préparés lors de la mise en place. Ils sont généralement positifs et tous les joueurs peuvent en profiter. Si l'événement nécessite que les joueurs prennent une décision, ils le font dans l'ordre du jeu, en commençant par le joueur actif.

Si l'événement indique une action que vous pourriez normalement faire lors de votre Phase d'Actions, vous réalisez cette action selon les règles habituelles, exception faite que vous n'avez pas à dépenser d'action pour cela. S'il vous permet de construire quelque chose gratuitement, vous ne payez pas non plus le coût associé.

Conseil : Certains événements sont bénéfiques uniquement si vous disposez d'un ouvrier inutilisé. C'est pour cela qu'il est judicieux de conserver un ouvrier inutilisé au début de la troisième manche.

Si un événement indique que vous pouvez « accroître » votre population, cela signifie que vous devez suivre les règles normales de cette action et payer le coût en nourriture. Si un événement indique que vous « gagnez 1 population », vous déplacez simplement un cube jaune de votre réserve jaune vers votre réserve d'ouvriers sans payer aucun coût.

ÉVÉNEMENTS DES ÂGES I ET II

Une fois que tous les événements de l'Âge A ont été résolus, les événements planifiés par les joueurs commencent à apparaître. Ils peuvent être positifs, négatifs ou les deux. Certains de ces événements peuvent n'affecter que certains des joueurs.

COMPARAISON DES NIVEAUX

Si un événement fait référence à la plus forte, les deux plus fortes, la plus faible ou les deux plus faibles civilisations, vous comparez leurs niveaux de force.

En cas d'égalité, c'est le joueur dont c'est le tour, ou le joueur le plus proche du joueur actif dans l'ordre du tour, qui est considéré comme étant le plus fort.

Pour vous aider à ne pas oublier cette règle, considérez simplement que le joueur actif est en mesure d'augmenter sa force en premier. Il est donc dans une position plus avancée. Au contraire, le joueur qui vient de finir son tour aurait pu augmenter sa force mais ne l'a pas fait, il est donc dans une position plus faible.

Conseil : Nombre d'événements avantagent les joueurs les plus forts ou pénalisent les plus faibles, voire les deux. Il est donc intéressant de terminer votre tour avec une force supérieure à celle des autres joueurs. Cela peut conduire le jeu à une situation de guerre froide même dans une partie sans attaque directe.

La même règle de résolution des égalités s'applique lorsqu'il s'agit de déterminer la civilisation ayant le plus de points de culture. Cependant, avoir le plus de points de culture n'est pas toujours un avantage.

Pour les parties à deux joueurs, une règle spéciale s'applique :

Si, dans une partie à deux joueurs, une carte fait référence aux deux plus fortes ou aux deux plus faibles civilisations, considérez qu'elle ne désigne que la plus forte ou la plus faible des deux civilisations.

Tous les événements ne nécessitent pas de départager les égalités :

Si un effet concerne « toutes les civilisations » ayant le plus d'un élément, toutes les civilisations concernées sont affectées. Il n'y a pas lieu de départager l'égalité.

AUTRES EFFETS

Comme pour les événements de l'Âge A, vous ne payez pas d'action lorsque vous résolvez l'effet d'une carte à moins que cela ne soit indiqué.

Certains effets sont détaillés dans l'aide de jeu. Certaines cartes sont également expliquées dans l'Annexe, au dos du Code des Lois.

COLONISATION



Lorsqu'un territoire est révélé en tant qu'événement actuel, tous les joueurs entrent en compétition pour sa colonisation. Les joueurs enchérissent alors pour voir lequel d'entre eux souhaite mobiliser la plus puissante force de colonisation. Le joueur qui remporte cette enchère envoie ses colons et récupère la colonie.

L'ENCHÈRE

L'enchère débute par le joueur actif (celui dont la Phase Politique est en cours) et se poursuit dans le sens horaire. Chacun leur tour, les joueurs enchérissent ou passent.

Pour placer une enchère, vous devez annoncer un nombre entier plus grand que 0 et strictement supérieur à la dernière enchère. Vous ne pouvez pas enchérir plus que la force maximale de colonisation que vous pouvez envoyer (voir ci-après).

Si vous ne souhaitez pas enchérir, vous devez passer et abandonner l'enchère.

L'enchère peut aboutir à l'une des deux issues suivantes :

- Si aucun joueur n'a enchéri, la carte de territoire est placée sur le paquet des événements passés. L'événement est considéré comme résolu.
- Dans le cas contraire, l'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient abandonné. Le joueur restant remporte l'enchère et doit regrouper une force de colonisation supérieure ou égale à sa plus haute enchère.

DÉPLOYER UNE FORCE DE COLONISATION

Si vous remportez l'enchère, vous devez coloniser le territoire. Il est trop tard pour changer d'avis.

Pour coloniser un territoire, vous devez envoyer une ou plusieurs unités militaires.

La force de ces unités forme la base de votre force de colonisation. Vous pouvez également avoir des cartes en jeu vous octroyant un modificateur de colonisation, représenté par un symbole 🏰. Vous pouvez aussi augmenter votre force en jouant des cartes de bonus militaire. La valeur de colonisation indiquée dans la moitié inférieure de la carte est alors ajoutée à votre force de colonisation totale.



Pour calculer votre force de colonisation :

- Décomptez la force de toutes les unités que vous mobilisez.
- Si certaines de ces unités forment une armée, ajoutez la force tactique de cette armée (ce point sera détaillé plus tard).
- Ajoutez les modificateurs 🏰 de vos cartes en jeu.
- Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de bonus militaire et ajouter leur valeur de colonisation à votre total.

Les effets modifiant votre niveau de force ne s'appliquent pas à votre force de colonisation. Par exemple, *Alexandre le Grand*, la *Grande Muraille* et la technologie *Art de la Guerre* n'ont aucun effet sur vos colonisations.

Vous devez mobiliser au minimum une unité, même si vos bonus et modificateurs étaient suffisants pour couvrir votre enchère.

Remarque : Les Arènes 🏰 sont des bâtiments urbains et non des unités militaires. Même si les ouvriers présents sur ces bâtiments contribuent à votre niveau de force, ils ne peuvent pas être mobilisés dans votre force de colonisation.

Les unités mobilisées dans une force de colonisation sont sacrifiées – c'est-à-dire que leur cube jaune est retiré de leur carte et replacé dans votre réserve jaune.

Toutes les cartes militaires jouées sont défaussées.

Exemple :



Vous remportez l'enchère avec une mise de 4. Vous devez donc envoyer une force de colonisation de 4 ou plus. La *Cartographie* donne un bonus de colonisation de +2 à votre civilisation, et il ne vous reste donc plus que 2 à trouver. Vos deux cartes bonus vous permettraient d'obtenir 2 de force supplémentaire mais vous devez mobiliser au moins une unité.

Vous pouvez conserver ces deux cartes bonus et atteindre 4 en envoyant soit 2 *Guerriers*, soit 1 chevalier. Mais les unités militaires sont difficiles à construire.

Vous décidez donc que votre meilleure option est de mobiliser 1 guerrier et de jouer votre carte de bonus de +1. Avec le modificateur de +2 de la *Cartographie*, cela vous permet d'égaliser votre enchère. Vous retirez donc l'un des cubes jaunes de votre carte *Guerriers* et le replacez dans votre réserve jaune. Vous révélez et défaussez l'une de vos cartes de bonus. Le territoire devient votre nouvelle colonie.

GAGNER UNE COLONIE

Les cartes de territoire que vous avez remportées sont placées dans votre zone de jeu. Elles sont désormais appelées « colonies ». Chaque carte de territoire a deux effets.

Les symboles indiqués au bas de la carte représentent les effets permanents de votre colonie. Ils peuvent affecter vos niveaux, comme expliqué dans la section « Ajuster vos Caractéristiques », page 11. Si des cubes jaunes ou bleus sont représentés, consultez la section « Gagner ou Perdre des Cubes Jaunes et Bleus » de cette page.

L'effet indiqué sous le nom de la carte est un bénéfice immédiat pour le joueur ayant colonisé ce nouveau territoire. Lorsque vous remportez un territoire, appliquez tout d'abord l'effet permanent, puis résolvez son bénéfice immédiat. Il peut vous faire gagner de la nourriture, des ressources, de la culture ou des cartes militaires. Il peut même vous faire gagner gratuitement de la population.

Dans de rares occasions, vous serez peut-être amené à perdre votre colonie. Dans ce cas, vous perdez le bénéfice de son effet permanent mais vous n'avez pas à restituer son bénéfice immédiat : cette section de la carte n'est résolue que la première fois où le territoire est colonisé.

Exemple : Lorsque vous remportez ce territoire, vous ajoutez trois cubes jaunes de la boîte à votre réserve jaune. Ensuite, vous déplacez immédiatement deux de ces cubes vers votre réserve d'ouvriers. Cela ne vous coûte aucune nourriture ni action.



Plus tard, un événement indique que votre colonie déclare son indépendance et que vous la perdez. Vous retirez la carte de la partie et renvoyez trois cubes jaunes de votre réserve jaune vers la boîte, mais vous ne perdez pas de population.

GAGNER OU PERDRE DES CUBES JAUNES ET BLEUS

Vous débutez la partie avec 25 cubes jaunes et 16 cubes bleus. Si vous mettez en jeu une carte comportant des symboles 🟡 ou 🔵, vous gagnez le nombre de cubes jaunes ou bleus indiqué. Prenez ces cubes dans la boîte et placez-les dans la réserve correspondante de votre plateau de joueur. Si la carte est retirée du jeu, vous devez renvoyer les cubes indiqués de votre réserve vers la boîte.

Le symbole 🔵 a l'effet inverse. Vous renvoyez l'un des cubes bleus de votre réserve bleue vers la boîte lorsque vous mettez la carte en jeu. Vous regagnez le cube bleu si la carte est retirée du jeu.

Il y a également certains effets ou certaines règles vous faisant gagner ou perdre des cubes jaunes ou bleus. Contrairement aux cubes blancs et rouges, le nombre de cubes jaunes et bleus ne peut pas être calculé uniquement en regardant les cartes que vous avez en jeu.

- Lorsque vous gagnez un cube jaune ou bleu, prenez le cube indiqué dans la boîte et placez-le dans la réserve correspondante de votre plateau de joueur.
- Lorsque vous perdez des cubes jaunes, renvoyez ceux présents dans votre réserve jaune vers la boîte. Si vous n'en avez pas suffisamment, renvoyez tous ceux présents dans votre réserve jaune, mais pas davantage.
- Lorsque vous perdez des cubes bleus, renvoyez ceux présents dans votre réserve bleue vers la boîte. Si vous n'en avez pas suffisamment, vous devez également renvoyer ceux présents sur vos cartes de technologie jusqu'à atteindre le nombre requis.

CARTES TACTIQUES

Les cartes tactiques vous permettent de regrouper vos unités en armées et ainsi renforcer la force de votre civilisation.

TACTIQUE ACTUELLE

Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tactique actuelle. Si vous utilisez une tactique, elle est indiquée par votre drapeau de tactique. Au début de la partie, les drapeaux de tactique de tous les joueurs sont placés dans la zone des tactiques communes du plateau militaire et aucun joueur n'a de tactique actuelle.

Vous choisissez votre tactique actuelle en jouant une tactique ou en copiant une tactique lors de votre Phase d'Actions. Vous ne pouvez faire qu'une seule action de ce type lors de votre Phase d'Actions.

Une fois que vous avez choisi votre tactique actuelle, elle le demeurera jusqu'à ce que vous en choisissiez une nouvelle.

JOUER UNE TACTIQUE

Vous pouvez jouer une carte de tactique de votre main lors de votre Phase d'Actions.

Pour jouer une carte de tactique :

- Payez 1 action militaire (comme indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte).
- Placez la carte dans votre zone de jeu.
- Placez-y votre drapeau de tactique afin d'indiquer qu'il s'agit de votre tactique actuelle.
- Ajustez votre niveau de force.

Si vous aviez déjà une tactique actuelle, elle ne s'applique plus à votre civilisation. Vos armées sont immédiatement réorganisées selon votre nouvelle tactique actuelle.

RENDRE DISPONIBLES DES TACTIQUES

Tant que votre carte de tactique est dans votre zone de jeu, aucun autre joueur ne peut l'utiliser. Mais toutes les civilisations ont des généraux astucieux et il ne faut pas longtemps pour que tout le monde soit informé de vos nouvelles stratégies.

Après avoir complété la rangée de cartes et avant votre Phase Politique, vous devez déplacer toute carte de tactique présente dans votre zone de jeu vers la zone des tactiques communes du plateau militaire.

Pour faire simple, votre tactique n'est exclusive que pendant une seule manche.

Votre drapeau de tactique reste sur la carte, cette tactique est toujours votre tactique actuelle et vous conservez le modificateur de force qu'elle vous apporte. La seule différence est qu'à partir de maintenant, n'importe quel joueur peut la copier.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de tactique qui peuvent être présentes dans la zone des tactiques communes. Organisez-les au mieux dans cette zone.

COPIER UNE TACTIQUE

Une fois qu'une carte de tactique est placée dans la zone des tactiques communes, il devient possible de la copier pendant votre Phase d'Actions.

Pour copier une tactique :

- Choisissez n'importe quelle tactique de la zone des tactiques communes.
- Payez 2 actions militaires (comme indiqué sur le plateau militaire).
- Placez votre drapeau de tactique sur la carte choisie : elle devient votre tactique actuelle.
- Ajustez votre niveau de force.

Qu'elle soit jouée de votre main ou copiée, les effets d'une tactique sont les mêmes.

Dans la zone des tactiques communes, plusieurs joueurs peuvent avoir leur drapeau de tactique sur une même carte de tactique. Il n'y a pas de limite au nombre de drapeaux présents sur une même carte.

Certaines cartes de la zone des tactiques communes peuvent être vides de tout drapeau de tactique si tous les joueurs ont décidé de les abandonner. Elles restent cependant sur le plateau, disponibles pour être copiées.

Remarque : Copier une tactique vous coûte 2 actions militaires, même si vous êtes le joueur qui l'a initialement mise en jeu.

EFFET DE VOTRE TACTIQUE ACTUELLE

ARMÉES



Si vous avez une tactique actuelle, vos unités militaires s'organisent en armées. Chaque groupe d'unités forme une armée. Si vous pouvez former plusieurs groupes, vous créez plusieurs armées. La carte de tactique indique combien d'unités de chaque type est nécessaire pour former une nouvelle armée.

Chaque armée est composée des types d'unités indiqués sur votre carte de tactique actuelle. Chaque unité ne peut faire partie que d'une seule armée.

Chaque armée a une force tactique qui est ajoutée au niveau de force de votre civilisation. Cette force vient en complément de la contribution individuelle de chaque unité.

Exemple : Ces cinq unités apportent une force de 6 à votre civilisation. Si vous n'avez pas de tactique actuelle, cela correspond à votre niveau de force.



Si votre tactique actuelle est *Groupe de Combat*, vos quatre guerriers forment 2 armées. Votre chevalier ne fera partie d'aucune armée. Les deux armées disposent d'une force tactique de +1, montant votre niveau de force à 8.

Si votre tactique actuelle est *Phalange*, vous ne formez qu'une seule armée, mais sa force tactique est de +3. Votre niveau de force est alors de 9.

Vous ne dépensez pas d'action et vous ne déplacez pas d'élément lorsque vous organisez vos unités en armées. Elles s'organisent automatiquement. Calculez simplement le bonus que cela vous confère et ajustez votre niveau de force.

ARMÉES OBSOLES



Les cartes de tactique de l'Âge II et de l'Âge III indiquent 2 forces tactiques. La valeur la plus grande est réservée aux armées normales alors que la valeur la plus faible correspond aux armées obsolètes.

Une armée est dite obsolète dès que le niveau d'une des unités qui la composent est inférieur de 2 niveaux ou plus à celui de la carte de tactique.

Par exemple, si vous utilisez une tactique de l'Âge II, toute armée comportant une unité de l'Âge A sera obsolète.

La force d'une armée obsolète correspond à la plus faible valeur indiquée sur la carte de tactique.

Vos armées s'organisent automatiquement pour former des groupes vous donnant le maximum de force tactique.

Remarque : Lorsque vous évaluez si une armée est obsolète ou pas, vous devez utiliser l'âge indiqué sur la carte de tactique et non l'âge actuel.

Exemple :



Si votre tactique actuelle est *Armée Défensive*, vous ne pouvez former qu'une seule armée. Vous ne pouvez pas la créer sans inclure une unité d'infanterie de l'Âge A et cette armée sera donc obsolète. Elle procurera donc un bonus de +3 à votre niveau de force.

Si votre tactique actuelle est *Artillerie Mobile*, vous pouvez former deux armées. Les unités de cavalerie de l'Âge I ne sont pas obsolètes lorsqu'elles sont utilisées dans une tactique de l'Âge II et chaque armée contribue pleinement (grande valeur indiquée sur la carte) à votre force. Leur contribution totale est de +10.

Si votre tactique actuelle est *Conquistadors*, vous pouvez former deux armées. L'une d'entre elles contient une unité d'infanterie de l'Âge A et est donc obsolète. L'autre armée ne l'est pas. L'armée obsolète a une force tactique de +3 et l'autre armée a une force tactique de +5. Leur contribution totale est donc de +8.

Dans tous les cas, la contribution des armées vient s'ajouter à la force de base de 18 apportée individuellement par les unités.

ARMÉES LORS DE LA COLONISATION

Les unités mobilisées pour la colonisation d'un territoire peuvent aussi se regrouper en armées. La force tactique de ces armées contribue à la force de colonisation.

Exemple :



Votre tactique actuelle est *Conquistadors* et ces unités peuvent être mobilisées. Si vous envoyez suffisamment d'unités, elles peuvent former une armée et ainsi augmenter votre force de colonisation.

Si vous mobilisez les deux chevaliers et le fantassin, votre force de colonisation sera de 11 : les unités apportent une force de 6 et l'armée ajoute une force tactique de +5.

Si vous mobilisez les deux chevaliers et le guerrier, la force de colonisation formera une armée obsolète. Sa force totale sera de 8 : les unités apportent une force de 5 et l'armée ajoute une force tactique de +3. Il est important de remarquer que le guerrier rejoint automatiquement l'armée lorsqu'il est mobilisé même s'il ne faisait pas partie d'une armée lorsque vous avez calculé le niveau de force de votre civilisation.

Mobiliser toutes vos unités vous apporterait une force de colonisation de 12.

BONHEUR ET OUVRIERS MÉCONTENTES

Si vous souhaitez que votre population œuvre pour vous avec le sourire, vous devez penser à son bonheur.

Au cours de la partie, vous serez en mesure d'augmenter votre niveau de bonheur de plusieurs façons, généralement en construisant certains bâtiments urbains ou en achevant certaines merveilles. En faisant cela, votre marqueur de niveau de bonheur va se déplacer au-dessus de votre réserve jaune. À chaque case de votre piste de bonheur est associée une sous-section de votre réserve jaune. Lorsque l'une de ces sous-sections est vide, cela signifie que vous avez besoin de davantage de bonheur pour assurer le bien-être de votre population.

Si vous n'avez pas assez de symboles de bonheur, vous aurez des ouvriers mécontents :

Votre nombre d'ouvriers mécontents est égal au nombre de sous-sections vides situées à gauche de votre marqueur de bonheur.

Si vos ouvriers mécontents sont plus nombreux que vos ouvriers inutilisés, vous avez un gros problème. À moins que vous ne corrigiez rapidement cette situation, vous serez confronté à une révolte qui vous forcera à ignorer votre Phase de Production. Voici quelques exemples :

BESOIN DE BONHEUR



Après avoir accru votre population pour la deuxième fois, la première sous-section de votre réserve jaune est vide. Vous aurez besoin d'au minimum 1 symbole de bonheur pour satisfaire votre population.

Vous pouvez soit augmenter votre niveau de bonheur (généralement en construisant quelque chose) ou accepter le fait que l'un de vos ouvriers est mécontent.

SUFFISAMMENT DE BONHEUR



Si vous arrivez à augmenter votre bonheur d'un niveau ou plus, tout le monde est satisfait. Votre marqueur de bonheur se situe au-dessus de la section vide et tout le monde est heureux.

UN OUVRIER MÉCONTENT

D'un autre côté, si vous ne procurez pas assez de bonheur à votre population, un ouvrier sera mécontent. Vous pouvez indiquer cela en prenant l'un de vos ouvriers inutilisés et en le plaçant sur la case située au-dessus de la sous-section concernée.



Cet ouvrier représente toujours un ouvrier inutilisé et il peut être utilisé comme s'il était dans votre réserve d'ouvriers. Cependant, il n'est plus placé dans votre réserve d'ouvriers et ce pour une bonne raison : vous rappeler que vous avez un ouvrier mécontent.

Si vous n'avez pas d'ouvriers inutilisés pour compenser les symboles de bonheur manquants, vous devrez faire face à une révolte à la fin de votre tour. Cela signifie que votre civilisation ne produira rien.

LA POSSIBILITÉ D'UNE RÉVOLTE

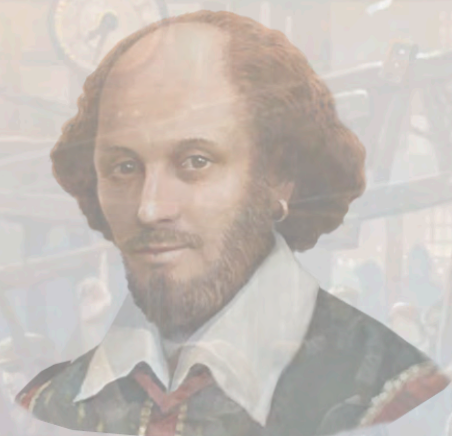
Plus tard dans la partie, vous êtes confronté à la situation suivante :



Vous avez deux ouvriers mécontents mais vous n'avez qu'un seul ouvrier inutilisé. Cela signifie que l'un de vos ouvriers mécontents doit travailler afin d'éviter que cette situation ne conduise à une révolte.

Quelles sont vos options ?

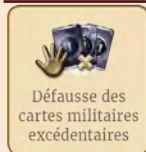
- Vous pourriez améliorer votre temple. Cela permettrait d'augmenter votre niveau de bonheur à 2 et vous n'auriez plus qu'un seul ouvrier mécontent. Votre ouvrier inutilisé serait suffisant pour couvrir les symboles de bonheur manquants et vous n'auriez pas à faire face à une révolte.
- Vous pourriez construire un nouveau temple de l'Âge I. L'ouvrier présent sur la piste de bonheur est un ouvrier inutilisé et il peut donc être utilisé pour cela. Cela augmenterait votre niveau de bonheur à 3, ce qui serait suffisant pour satisfaire toute votre population. Vous n'auriez plus d'ouvrier mécontent.
- Vous pourriez accroître votre population. Cela vous donnerait un ouvrier supplémentaire sans pour autant vider la sous-section 4. Vous auriez toujours deux ouvriers mécontents mais vous auriez désormais un deuxième ouvrier inutilisé. Vous le placeriez sur la deuxième case vide de votre piste de bonheur afin d'indiquer que les ouvriers mécontents ne sont pas plus nombreux que ceux inutilisés. Il n'y aurait donc pas de révolte à ce tour. Vous devriez cependant chercher une solution plus pérenne car si vous accroissiez à nouveau votre population, vous videriez une nouvelle sous-section et le nouvel ouvrier irait immédiatement compenser le symbole de bonheur manquant.
- Vous pourriez également récupérer un ouvrier inutilisé en détruisant une ferme, une mine ou un bâtiment urbain, ou en démantelant une unité militaire. Mais ce ne serait pas une très bonne option.
- Laisser faire et accepter la révolte serait la pire des options et vous devez l'éviter autant que possible.



PHASE DE FIN DE TOUR

Plus votre civilisation se développe, plus les étapes de la Phase de Fin de Tour prennent du sens.

DÉFAUSSER LES CARTES MILITAIRES EXCÉDENTAIRES



Votre nombre de cubes rouges définit le nombre maximum de cartes militaires que vous pouvez avoir en main à la fin de cette phase.

Si nécessaire, vous devez défausser des cartes militaires afin que votre total de cartes ne soit pas supérieur au nombre de cubes rouges que vous possédez. Défaussez-les face cachée.

FLUIDIFIER LA PARTIE

Une fois que vous avez choisi les cartes militaires que vous devez défausser, le reste de votre tour est automatique. En effet, aucune décision n'est requise. Le joueur suivant peut donc débiter son tour dès que vous avez fini de vous défausser.

Bien entendu, si l'une des actions de ce joueur interagit avec votre civilisation, le tour de ce joueur est mis en pause jusqu'à ce que vous ayez fini votre Phase de Fin de Tour.

PHASE DE PRODUCTION

RÉVOLTE

Production
(sauf en cas de révolte)

Si vous avez plus d'ouvriers mécontents que d'ouvriers inutilisés, vous faites face à une révolte et vous ignorez votre Phase de Production.

Les révoltes sont expliquées à la page précédente. Pour faire simple, si votre civilisation force des gens mécontents à travailler, ils deviennent si furieux qu'ils arrêtent de produire pour vous. Ignorer votre Phase de Production est la seule conséquence d'une révolte mais il vous faut à tout prix l'éviter : la Phase de Production est essentielle.

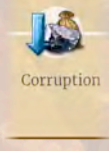
MARQUER DES POINTS DE SCIENCE ET DE CULTURE



Comme toujours, avancez vos marqueurs de points de science et de culture en fonction de vos niveaux de science et de culture.

Si, suite à une partie époustouflante, vos points dépassent le nombre maximal de la piste de score, retournez votre marqueur pour indiquer que vous avez accumulé tous ces points et reprenez votre décompte en partant de zéro. Par exemple, un jeton retourné sur la case 10 représente 160 points de culture.

CORRUPTION



La corruption apparaît lorsque vous essayez de stocker trop de nourriture et de ressources.

Une merveille inachevée peut également contribuer à la corruption. Lorsque de la nourriture excédentaire ou des ressources sont laissées à l'abandon, il y a toujours quelqu'un pour les faire disparaître.

Si un ou plusieurs des chiffres négatifs de votre réserve bleue sont visibles, celui le plus à gauche indique le niveau de corruption auquel vous faites face. S'ils sont tous couverts, il n'y a pas de corruption.

Vous n'êtes confronté à aucune corruption si vous avez au moins 11 cubes bleus dans votre réserve bleue.

Exemple :



Dans ce cas, vous faites face à une corruption de -4.

Vous perdez alors autant de ressources que votre niveau de corruption. Si vous n'avez pas suffisamment de ressources, vous perdez toutes celles que vous avez et complétez en partant de la nourriture.

Concrètement, vous déplacez des cubes bleus représentant le nombre de ressources demandé des cartes de technologies de mine sur lesquelles ils sont présents vers votre réserve bleue. Et si vous n'en avez pas suffisamment, vous payez le reste avec de la nourriture (cubes bleus de vos cartes de technologie de ferme). N'oubliez pas qu'un cube bleu peut représenter plus que 1 s'il se trouve sur une carte de technologie avancée.

Conseil : Vous pouvez éviter la corruption par une planification efficace, en gagnant des cartes vous donnant davantage de cubes bleus et également en développant des technologies avancées de ferme et de mine. En effet, les cartes de technologie de haut niveau vous permettent de stocker plus de nourriture et de ressources en utilisant moins de cubes bleus.

PRODUCTION DE NOURRITURE



Comme toujours, pour chaque ouvrier présent sur une technologie de ferme, prenez un cube bleu de votre réserve et placez-le sur cette carte. Un ouvrier de niveau avancé produit également un seul cube, mais ce cube équivaut à davantage de nourriture.

CONSOMMATION



La consommation augmente lorsque votre réserve jaune se vide.

Si un ou plusieurs chiffres négatifs de votre réserve jaune sont visibles, celui le plus à gauche indique la quantité de nourriture stockée consommée par votre civilisation. Si tous ces chiffres sont recouverts, il n'y a pas de consommation.

Exemple :



Dans ce cas, vous consommez 3 nourritures lors de votre Phase de Production.

Vous devez payer la nourriture demandée. Si vous n'en avez pas assez, payez tout ce que vous pouvez puis perdez 4 points de culture pour chaque que vous ne pouvez pas payer.

Remarque : Il est peu probable que vous soyez à court de nourriture au début de la partie. La consommation a lieu après la production de nourriture et vous devriez donc en avoir suffisamment, à moins que vous ayez été peu inspiré en détruisant vos fermes. Plus tard, néanmoins, la consommation augmente. Si elle atteint un niveau supérieur à votre production de nourriture, il vous faudra rapidement trouver une solution.

PRODUCTION DE RESSOURCES



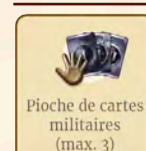
Comme d'habitude, pour chaque ouvrier présent sur une technologie de mine, prenez un cube bleu de votre réserve et placez-le sur cette carte. Un ouvrier de niveau avancé produit également un seul cube, mais ce cube équivaut à davantage de ressources.

RÉSUMÉ – RÉSERVE BLEUE

- Votre réserve bleue contient des cubes bleus.
- Certaines cartes et certains effets peuvent modifier votre nombre de cubes bleus. Vous prenez et renvoyez des cubes bleus dans la boîte uniquement lors de la résolution de ces cas particuliers.
- Lors de votre Phase de Production, vous prenez un cube bleu de votre réserve et le placez sur la carte de technologie de ferme ou de mine correspondante, à raison d'un cube bleu par cube jaune présent sur la carte.
- Un cube bleu sur une carte de technologie de ferme ou de mine représente la quantité de nourriture ou de ressources indiquée au bas de la carte.

- Les cubes bleus peuvent représenter de la nourriture ou des ressources même s'il n'y a pas d'ouvrier sur la carte.
- Vous payez de la nourriture ou des ressources en déplaçant des cubes bleus vers votre réserve bleue.
- Lorsque vous payez un coût, vous pouvez ajuster votre dépense en déplaçant un cube vers une carte de niveau inférieur ou en échangeant un cube de valeur élevée contre plusieurs cubes de valeur inférieure.
- Vous ne pouvez jamais déplacer des cubes présents sur des cartes de niveau inférieur vers des cartes de niveau supérieur.
- Les cubes bleus peuvent aussi être placés sur des merveilles inachevées afin d'indiquer l'achèvement de chaque étape de construction.
- La réserve bleue est toujours remplie de gauche à droite. Si un chiffre négatif rouge est visible, il représente la corruption de votre civilisation.
- La corruption n'a aucun effet en dehors de votre Phase de Production. Lors de l'étape de corruption, vous devez payer les ressources indiquées. En cas de manque, vous devez payer la différence en nourriture.

PIOCHER DES CARTES MILITAIRES



Piochez 1 carte militaire du paquet militaire actuel pour chaque action militaire inutilisée à la fin de votre tour. Vous piochez ces cartes même si cela vous conduit à dépasser votre limite de cartes en main. Vous ne pouvez jamais piocher plus de 3 cartes ainsi.

Si vous avez plus de 3 actions militaires inutilisées, vous ne piochez que 3 cartes militaires.

Si le paquet militaire actuel est vide, mélangez les cartes militaires défaussées de l'âge correspondant afin de former un nouveau paquet militaire.

Lors de votre première partie, vous n'utilisez pas les cartes de l'Âge III : lors de l'Âge III, vous ne piochez donc pas de carte.

RÉSUMÉ – CARTES EN MAIN

- Votre limite de cartes civiles en main est égale à votre nombre de cubes blancs.
- Vous ne pouvez pas prendre une carte civile en main si vous avez déjà atteint votre limite de cartes en main.
- Cependant, même si vous avez atteint votre limite de cartes en main, vous pouvez toujours prendre une merveille. Les merveilles sont immédiatement placées dans votre zone de jeu sans passer par votre main.
- Votre limite de cartes militaires en main est égale à votre nombre de cubes rouges.
- Contrairement à la limite de cartes civiles, votre limite de cartes militaires en main ne vous empêche pas de piocher des cartes militaires.
- Vous ne vérifiez votre limite de cartes militaires en main que lors de la première étape de votre Phase de Fin de Tour. Si vous dépassez votre limite à cette étape, vous devez défausser des cartes afin de respecter votre limite.
- Plus tard lors de cette phase, lorsque vous piochez de nouvelles cartes militaires, vous pouvez à nouveau dépasser votre limite.

REINITIALISATION DES ACTIONS



La dernière étape de votre tour consiste à replacer toutes vos actions dépensées sur votre carte de gouvernement.

FIN D'UN ÂGE

Le crépuscule d'un âge appelle l'aube d'un âge nouveau, empli d'opportunités nouvelles pour vos glorieuses civilisations.

FIN DE L'ÂGE A

L'Âge A se termine dès que le premier joueur a complété la rangée de cartes pour la première fois, comme indiqué page 8.

NOUVEAUX PAQUETS ACTUELS

Vous placez le paquet civil de l'Âge I et le paquet militaire de l'Âge I sur le plateau de l'âge actuel. Ils deviennent les paquets actuels. Rien d'autre ne se produit à la fin de l'Âge A.

FIN DE L'ÂGE I

Lorsque la dernière carte du paquet civil de l'Âge I est posée sur le plateau, l'Âge I se termine. Cela peut se produire lors du tour de n'importe quel joueur, alors qu'il complète la rangée de cartes.



Une fois que le paquet civil est épuisé, des instructions sont visibles sur le plateau. Elles vous indiquent les étapes à suivre à la fin d'un âge. Ces étapes sont résolues par tous les joueurs.



Lorsque le paquet de l'Âge A est vide, les cartes de l'Âge A deviennent obsolètes.

DÉFAUSSE DES CARTES OBSOLÈTES



Les joueurs défaussent toutes les cartes obsolètes qu'ils ont en main.

DÉFAUSSE DES LEADERS OBSOLÈTES ET DES MERVEILLES INACHEVÉES



Tout joueur ayant encore un leader de l'Âge A doit le retirer du jeu. Tout joueur ayant une merveille inachevée de l'Âge A doit également la retirer du jeu. (Tout cube bleu présent sur cette merveille est renvoyé vers la réserve bleue de ce joueur.)

Les instructions vous rappellent également de retirer du jeu les pactes obsolètes, mais cela ne concerne pas votre première partie.

Toutes les autres cartes, y compris les merveilles achevées, restent en jeu, quel que soit leur âge.

PERDRE DES CUBES JAUNES



Tous les joueurs renvoient deux cubes jaunes de leurs réserves jaunes vers la boîte de jeu. Cela représente les demandes croissantes de votre population au fil des âges : les civilisations avancées veulent davantage de pain et de jeux !

Conseil : Anticipez au maximum la fin d'un âge. Les civilisations occultant la production de nourriture et le bonheur de leur population risquent de rencontrer de sérieux problèmes.

NOUVEAUX PAQUETS ACTUELS

L'Âge I est désormais révolu et l'Âge II commence. Mélangez le paquet civil de l'Âge II et placez-le sur le plateau de l'âge actuel. Il devient le nouveau paquet civil actuel. Si la rangée de cartes n'est pas complète lorsque l'ancien paquet se termine, complétez les emplacements vides avec des cartes de l'Âge II.

Retirez le paquet militaire de l'Âge I du plateau de l'âge actuel. Mélangez le paquet militaire de l'Âge II et placez-le sur l'emplacement libre.

Remarque : Les cartes des paquets des événements actuels et futurs ne sont pas affectées par la fin d'un âge.

FIN DE L'ÂGE II



L'Âge II se termine lorsque la dernière carte du paquet civil de l'Âge II est posée sur le plateau. Procédez comme à la fin de l'Âge I, sauf que ce sont les cartes de l'Âge I qui deviennent obsolètes :

- Les joueurs défaussent toutes les cartes de l'Âge I de leur main.
- Retirez du jeu tous les leaders et toutes les merveilles inachevées de l'Âge I.
- Chaque joueur perd 2 cubes jaunes.

AUCUN PAQUET ACTUEL

L'Âge II se termine et l'Âge III commence. Dans votre première partie, il n'y a pas de cartes de l'Âge III. Vous retirez donc le paquet militaire de l'Âge II et laissez vide le paquet de l'âge actuel.

À partir de maintenant, aucune nouvelle carte ne sera ajoutée à la rangée de cartes. Les joueurs continuent de retirer des cartes et de déplacer les cartes restantes vers la gauche, mais les emplacements vides à droite ne sont pas complés. Aucun joueur ne pioche de nouvelles cartes militaires.

LA DERNIÈRE MANCHE

Après la fin de l'Âge II, chaque joueur disposera au moins d'un tour supplémentaire. Cela dépendra du joueur qui était le premier joueur au début de la partie.

- Si l'Âge II se termine pendant le tour du premier joueur, cette manche est la dernière de la partie.
- Sinon, les joueurs finissent la manche en cours et la manche suivante sera la dernière de la partie.

Dans les deux cas, le joueur à la droite du premier joueur jouera le dernier tour de la partie afin que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours.

RÉSUMÉ – RÉSERVE JAUNE

- Votre réserve jaune contient des cubes jaunes.
- Certaines cartes et certains effets peuvent modifier votre nombre de cubes jaunes. Vous prenez et renvoyez des cubes jaunes dans la boîte uniquement lors de la résolution de ces cas particuliers.
- Vous renvoyez également deux cubes jaunes dans la boîte à la fin des Âges I et II (et de l'Âge III dans une partie complète).
- Un cube jaune en dehors de votre réserve jaune est un ouvrier. Voir Résumé – Ouvriers en page 14.
- Pour transformer un cube de votre réserve jaune en ouvrier, vous devez réaliser l'action « Accroître la population ». Le coût en nourriture est indiqué sous la section dans laquelle vous prenez le cube. Celui-ci est ensuite placé dans votre réserve d'ouvriers.
- Les ouvriers sont replacés dans votre réserve jaune uniquement lorsque vous sacrifiez des unités pour une colonisation ou quand un effet vous impose de diminuer votre population.
- Les cubes jaunes de votre réserve jaune ne sont pas des ouvriers. Ils servent uniquement à suivre l'évolution de votre population. La réserve jaune est vidée de droite à gauche. Lorsqu'une section est vide, un chiffre négatif rouge est visible : il représente la consommation en nourriture de votre civilisation.
- La consommation n'a aucun effet en dehors de votre Phase de Production. Lors de l'étape de consommation, vous devez payer la nourriture indiquée. S'il en manque, vous devez payer 4 par manquante.
- Au-dessus de chaque sous-section est indiqué un chiffre à côté d'un symbole de bonheur. Si la sous-section associée est vide, votre civilisation a besoin de la quantité de bonheur indiquée. Si vous n'en avez pas suffisamment, le nombre de sous-sections vides à gauche de votre marqueur de bonheur correspond à votre nombre d'ouvriers mécontents. Voir le chapitre *Bonheur et Ouvriers Mécontents* en page 19.

RÉSUMÉ – DÉFAUSSER DES CARTES

- Les cartes civiles sont défaussées face visible.
- Les cartes civiles défaussées ou retirées de la partie ne rentreront plus en jeu durant la partie. Vous pouvez les placer dans la boîte.
- Les cartes militaires sont défaussées face cachée.
- Les cartes militaires jouées et défaussées sont regroupées par âge. Si le paquet militaire de l'âge actuel est épuisé, les cartes défaussées de cet âge sont mélangées pour former un nouveau paquet. Ce sont les seules cartes défaussées susceptibles d'être de nouveau jouées dans cette partie.
- Les événements autres que les territoires sont placés dans le paquet des événements passés une fois qu'ils ont été résolus. Ils ne rentreront plus en jeu durant la partie.

FIN DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

La partie s'achève lorsque le dernier joueur (le joueur à la droite du premier joueur) a terminé son dernier tour. Il est alors temps de procéder au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de votre première partie, chaque joueur marque des points de culture supplémentaires pour les accomplissements de sa civilisation :

- Marquez 1 point de culture pour chacune de vos technologies de l'Âge I et 2 points de culture pour chacune de vos technologies de l'Âge II. Votre gouvernement compte double.
- Marquez autant de points de culture que votre niveau de science.
- Marquez autant de points de culture que votre niveau de force.
- Marquez autant de points de culture que votre niveau de bonheur.
- Marquez autant de points de culture que votre production de nourriture et de ressources (calculez combien de nourriture et de ressources produisent vos ouvriers lors de votre phase de production. Ignorez la corruption et la consommation).
- Marquez 3 points de culture pour chacune de vos colonies
- Marquez 6 points de culture pour chacune de vos merveilles achevées de l'Âge II.

Résolvez ce décompte étape par étape afin de laisser aux joueurs le temps de bien comptabiliser les points correspondants.

Remarque : Cette liste ne s'applique qu'à votre première partie. Le décompte final d'une partie complète se fait différemment.

LE VAINQUEUR

Le joueur ayant le plus de points de culture remporte la partie.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.

Mais le plus important, c'est que vous avez terminé votre première partie de *Through The Ages*. La prochaine fois, vous serez prêt pour vous lancer dans une partie complète !

PARTIE COMPLÈTE

Une partie complète se déroulera comme votre première partie. De nouvelles cartes seront à découvrir pendant l'Âge III et davantage d'opportunités vous permettront d'interagir avec les civilisations rivales.

ÂGE III

Dans une partie complète, l'Âge III est un âge à part entière, comme les Âges I et II.

Après avoir résolu la fin de l'Âge II, mélangez les cartes civiles et militaires de l'Âge III avant de les placer sur le plateau de l'âge actuel pour former les nouveaux paquets de l'âge actuel. C'est reparti pour un nouvel âge !

L'Âge IV est désormais l'âge qui marque la fin de partie, il fonctionne comme l'Âge III lors de votre première partie.

- Lorsque le paquet civil est épuisé, les cartes de l'Âge II dans les mains des joueurs sont défaussées. Les leaders, les merveilles inachevées et les pactes de l'Âge II sont retirés de la partie. Chaque joueur perd deux cubes jaunes. L'Âge IV commence, mais sans paquets de cartes associés.
- Si l'Âge IV débute pendant le tour du premier joueur, c'est la dernière manche. Sinon, la manche suivante sera la dernière manche de la partie.

MERVEILLES DE L'ÂGE III



Une merveille de l'Âge III a un effet immédiat qui n'est appliqué qu'une seule fois lorsque la merveille est achevée. Vous allez marquer un certain nombre de points de culture, basés sur vos autres cartes et vos ouvriers en jeu. Certaines merveilles sont détaillées dans l'Annexe à la dernière page du Code des Lois.

FORCES AÉRIENNES

Les forces aériennes sont un nouveau type d'unités militaires qui n'apparaissent qu'à l'Âge III.

Une unité de forces aériennes apporte sa force individuelle à votre niveau de force, comme n'importe quelle unité militaire. Aucune tactique ne nécessite de forces aériennes, mais une unité de forces aériennes peut se joindre à une armée pour doubler sa force tactique. Chaque unité de forces aériennes ne peut être assignée qu'à une seule armée.

Exemple :



Toutes ces unités contribuent à votre niveau de force. Votre tactique vous permet aussi de former trois armées. Normalement, la force tactique d'une armée médiévale est de +2, mais comme deux d'entre elles peuvent se voir adjoindre le soutien d'une unité de forces aériennes, leur force tactique est de +4. Ensemble, ces armées procurent donc une force tactique de +10.



La tactique *Conquistadors* fonctionne encore mieux. Vous formez deux armées, dont l'une comporte une unité de *Guerriers* et qui est donc obsolète. Chaque armée est soutenue par une unité de forces aériennes, qui double sa force tactique. L'armée obsolète vous procure +6, la seconde armée +10. Ensemble, ces armées vous procurent une force tactique de +16, à laquelle s'ajoute bien sûr la force individuelle de chaque unité.



Opter pour les *Armée furtive* ne serait pas mieux que les *Conquistadors*. Vous ne pourriez former qu'une seule armée, qui comporterait une unité de l'Âge I, donc obsolète. Même si l'unité de forces aériennes doublait sa force tactique, celle-ci ne serait que de +12. L'autre unité de forces aériennes ne pourrait pas être rattachée à une armée (mais apporterait toujours sa force individuelle de 5, comme l'autre unité rattachée à l'armée). D'un autre côté, en améliorant l'un de vos chevaliers, l'armée ne serait plus obsolète... et procurerait à elle seule une force tactique de +22 !

PHASE POLITIQUE

Toutes les cartes militaires sont incluses dans une partie complète. Les paquets militaires vont donc désormais comporter des agressions, des guerres et des pactes. Ces cartes vous donneront de nouvelles possibilités lors de votre Phase Politique. Vous gagnez aussi la possibilité d'abandonner... si tout tourne mal pour vous.

Les règles complètes concernant ces nouvelles cartes sont détaillées à la page 4, du Code des Lois. Les guerres sont résolues une manche après avoir été mises en jeu, comme expliqué à la page 3 du Code des Lois. Maintenant que vous avez compris l'essentiel du jeu, vous n'aurez aucun mal à intégrer ces points de règles.

Dans le Manuel, nous ne vous donnerons qu'un aperçu général.

ASPECT MILITAIRE DE LA PARTIE

S'il est difficile de remporter la partie uniquement grâce à sa force militaire, il est très facile de la perdre si vous laissez de côté cet aspect du jeu.

ÉVÉNEMENTS



Même si les joueurs ne se montrent pas agressifs, certains événements avantageront les civilisations les plus fortes et pénaliseront les plus faibles. S'assurer que votre civilisation est légèrement plus forte que les civilisations rivales peut s'avérer être une bonne idée.

AGRESSIONS



Si un autre joueur devient significativement plus fort que vous, il va être tenté de jouer une agression contre vous. Jouer une agression est l'une des actions de la Phase Politique. L'attaquant doit pour cela dépenser des actions militaires.

Pour vous défendre, vous devez évaluer ou dépasser la force de l'attaquant grâce à des bonus temporaires provenant des cartes de votre main. Une carte de bonus militaire ajoute sa valeur de défense (indiquée dans la moitié supérieure de la carte) à votre force. Vous pouvez aussi défausser n'importe quelle carte



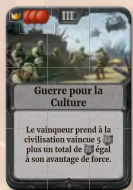
militaire face cachée pour vous procurer un bonus supplémentaire de +1. Le nombre de cartes jouées ou défaussées ne peut pas dépasser le nombre total de cubes rouges en votre possession.

Si vous ne pouvez pas évaluer ou dépasser la force de l'attaquant (ou si vous ne le souhaitez pas), alors l'agression est réussie. Le plus souvent, l'attaquant vole ou détruit quelque chose de la civilisation vaincue.

Faites votre possible pour ne pas être militairement trop loin derrière les autres civilisations, surtout si vous n'avez pas de cartes de bonus militaire en main. Et inversement, si vous dépassez largement la force militaire d'un rival, cela peut être une bonne idée de l'attaquer.

Astuce : Les civilisations sont particulièrement vulnérables après avoir colonisé un territoire, puisqu'elles ont certainement sacrifié des unités et dépensé des cartes bonus.

GUERRES



Cette course à l'armement vous lasse et vous êtes tellement faible militairement que même les cartes de bonus militaire ne suffisent pas à vous protéger. Vous avez fait le choix d'être vulnérable aux agressions, pour mieux vous concentrer sur d'autres aspects du jeu. C'est peut-être une bonne stratégie... ou une véritable invitation à vous déclarer la guerre !

Un joueur peut déclarer une guerre pendant sa Phase Politique, mais cette guerre ne sera pas résolue immédiatement. Les deux joueurs disposeront d'un tour de jeu pour augmenter la force de leur civilisation. Le joueur qui a déclaré la guerre est désavantagé, car il a déjà dépensé plusieurs actions militaires. La guerre sera résolue au début du prochain tour de l'attaquant.

Contrairement aux agressions :

- Aucun joueur ne peut recevoir un bonus de force en jouant des cartes de bonus militaire ou en défaussant des cartes militaires. Seules les cartes déjà sur la table comptent.
- Dans une guerre, chaque camp peut être vainqueur et infliger des pénalités à la civilisation vaincue. (Lors d'une agression, si l'attaquant ne gagne pas, la carte est sans effet.)

- L'ampleur des pénalités est fonction de la différence de force entre les deux camps. (Que le différentiel de force soit de 5 ou de 20 lors d'une agression ne change rien. Dans une guerre, c'est crucial.)

Ainsi, laisser complètement de côté l'aspect militaire est rarement payant, surtout si les autres joueurs décident de vous déclarer la guerre.

Inversement, si vous voyez d'autres joueurs s'effondrer militairement, réfléchissez à la possibilité de leur déclarer la guerre. Mais attention : une civilisation qui a développé une économie solide peut être capable d'augmenter fortement sa force militaire en un seul tour. Ce serait dommage de perdre la guerre que vous avez déclarée...

PACTES

Les pactes ne sont utilisés que dans les parties à 3 ou 4 joueurs.

Dans une partie à 2 joueurs, retirez-les des paquets militaires en début de partie.

Les pactes ajoutent un soupçon de diplomatie et de coopération dans la partie. Comme action politique, vous pouvez proposer un pacte à un autre joueur. Ce joueur peut accepter ou refuser. S'il accepte, le pacte prend effet et reste en jeu. S'il refuse, le pacte revient dans votre main. Votre Phase Politique est terminée, mais vous pourrez tenter votre chance une autre fois.

Remarque : Vous ne pouvez pas contourner cette règle en discutant du pacte avant de le proposer.

Vous pouvez participer à plusieurs pactes, mais un seul peut être placé dans votre zone de jeu. Si vous proposez un nouveau pacte et qu'un joueur l'accepte, tout pacte dans votre zone de jeu est automatiquement annulé. Vous pouvez aussi utiliser votre action politique pour annuler un pacte dans lequel vous êtes engagé. Les pactes quittent automatiquement la partie lorsqu'ils deviennent obsolètes (comme les leaders et les merveilles inachevées).



Certains pactes sont symétriques et profitent aux deux civilisations. Mais ils peuvent être à double tranchant. Il peut être intéressant de mettre en place un accord de libre circulation avec une autre civilisation... jusqu'à ce qu'elle décide de vous attaquer. C'est intéressant de coopérer scientifiquement... jusqu'à ce que l'autre civilisation dépense tous vos points de science.



Certains pactes sont légèrement asymétriques, mais complémentaires. Il suffit de trouver le partenaire adéquat qui a besoin de ce que vous offrez.



D'autres pactes sont fortement asymétriques, un joueur proposant quelque chose en échange de protection ou de non-agression. Si vous êtes faible, vous pouvez proposer de tels pactes pour encourager une civilisation puissante à vous laisser tranquille. D'un autre côté, si vous êtes fort, vous pouvez utiliser ces pactes pour profiter d'une civilisation plus faible. Lorsque vous proposez un pacte asymétrique, vous décidez de quel côté sera chaque civilisation. L'autre joueur peut accepter l'offre ou la refuser.

Remarque : à moins qu'il ne le précise, un pacte n'empêche pas les civilisations concernées de s'attaquer. Et à moins qu'il ne le précise, le pacte reste en jeu après l'attaque.

SE SOUVENIR DE LA PRODUCTION SUPPLÉMENTAIRE

Vous pouvez indiquer que vous bénéficiez d'une production supplémentaire en plaçant un cube rouge de la boîte sur une ferme ou une mine de l'Âge A. Vous pouvez utiliser cette technique pour d'autres productions supplémentaires, comme celle fournie par le *Chemin de Fer Transcontinental*.

ABANDONNER

Avec un peu de chance, cela ne vous arrivera jamais, mais parfois tout va de travers. Si tous les autres joueurs sont bien plus forts et que votre économie ne permet pas de compenser, vous pourriez vous sentir vous enfoncer de tour en tour et devenir une cible facile pour les agressions, les guerres et les événements négatifs... jusqu'à la fin de la partie.

Bien entendu, la partie reste intéressante même quand vous sentez que vous allez perdre. Rien ne vous oblige à abandonner, mais il est possible de le faire avec honneur. Vous admettez que vous avez perdu la partie et vous laissez les autres joueurs s'affronter, plutôt que s'acharner à piller votre pauvre civilisation.

Abandonner est une action politique. Toute guerre déclarée contre vous est annulée (mais rapportera des points de culture au joueur qui l'avait déclarée, pour avoir réussi à vous faire abandonner). Votre civilisation et toutes vos cartes sont retirées du jeu. S'il reste deux ou trois joueurs, la partie continue. S'il ne reste qu'un seul joueur, il est déclaré vainqueur.

Mais la plupart du temps la partie se terminera avec l'ensemble des joueurs, prêts pour le décompte de fin de partie.

FIN D'UNE PARTIE COMPLÈTE

Comme dans votre première partie, une partie complète se termine lorsque le joueur à droite du premier joueur a terminé son dernier tour de jeu.

Le décompte final prévu pour votre première partie ne s'applique pas ici. Dans une partie complète, seuls certains aspects de votre civilisation vous rapporteront des points de culture. Les joueurs vont influencer sur le décompte final en planifiant des événements de l'Âge III.

DÉCOMPTÉ FINAL

À la fin de la partie, allez chercher tous les événements de l'Âge III dans les paquets des événements actuels et futurs, puis résolvez-les un par un. L'ordre n'a pas d'importance.

Remarque : Les événements des autres âges que l'Âge III n'ont aucun effet dans le décompte final.

ÉVÉNEMENTS DE L'ÂGE III

Chaque événement de l'Âge III met en avant un aspect du jeu. Les civilisations qui l'ont développé pourront marquer des points de culture. Les événements de l'Âge III peuvent être révélés et résolus pendant la partie. En fin de partie, les événements encore présents dans les paquets des événements

actuels et futurs seront résolus dans tous les cas. Si vous planifiez un événement de l'Âge III, vous êtes certain qu'il sera résolu.



La plupart des événements de l'Âge III récompensent chaque civilisation en fonction des cartes ou des ouvriers mis en jeu.



Certains événements de l'Âge III vont donner des points de culture aux civilisations en fonction de leur position relative dans un certain domaine. Par exemple, sur la carte *Impact des Sciences* est indiqué « 14/7/0 » : cela signifie que le joueur qui dispose du plus haut niveau de science marque 14 U. Le joueur suivant marque 7 U et le troisième (et le quatrième) ne marque rien. Les égalités sont résolues de manière classique : le joueur actif (ou le joueur le plus proche du joueur actif dans l'ordre de jeu) remporte l'égalité.

Pendant le décompte final, les égalités sont résolues en considérant que le premier joueur est le joueur actif.

C'est un avantage, mais d'un autre côté un joueur qui joue plus tard dans l'ordre de jeu est lui aussi avantagé : il connaît les niveaux définitifs des adversaires qui le précèdent.

LE VAINQUEUR

Après avoir résolu les événements de l'Âge III qui étaient planifiés, les scores sont définitifs.

Le joueur qui a le plus de points de culture remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Mais le plus important reste que chaque joueur soit capable de raconter l'histoire unique de sa civilisation.

COMMENT RANGER LES COMPOSANTS ?



Les cartes, cubes et éléments du jeu peuvent être rangés dans la boîte comme illustré. Vous pouvez classer les cartes civiles et militaires par âge. Si vous pensez jouer davantage à 2 ou 3 joueurs, les cartes qu'il faut retirer en début de partie peuvent être mises de côté, pour que la mise en place soit plus rapide lors de votre prochaine partie.

Les plateaux de jeu peuvent être posés par-dessus, en commençant par le plateau de l'âge actuel puis par les plateaux de culture et de science, mis côte à côte. Les plateaux des joueurs, les livrets de règles et les aides de jeu peuvent être posés tout au-dessus.

Pendant la partie, les cubes blancs, rouges, jaunes et bleus non utilisés pendant la mise en place peuvent être laissés dans la boîte, facilement accessibles.

Si vous aimez utiliser des protège-cartes, nous vous conseillons de ranger les cartes dans l'autre sens, comme indiqué ci-dessous.



QUOI DE NEUF DANS CETTE NOUVELLE ÉDITION ?

Through the Ages a été édité pour la première fois en 2006. Nous avons été à l'écoute pendant 9 ans des retours des joueurs afin d'améliorer encore ce jeu. Rassurez-vous, les changements effectués dans cette nouvelle édition ne bouleversent en rien l'essence même du jeu. Les joueurs qui ont déjà joué avec la première édition seront tout à fait capables de se lancer dans une partie après avoir lu ces quelques paragraphes, qui résument les différences entre les deux versions du jeu.

Dans cette section, nous ferons référence aux pages du Code des Lois, le livret de règles, et non aux pages du Manuel. Il a été conçu pour pouvoir facilement rechercher un point de règle particulier.

CARTES MODIFIÉES

Beaucoup de cartes ont été modifiées, et pas seulement au niveau des illustrations. Relisez-les avec attention lors de votre première partie. Vous trouverez certains détails complémentaires dans le Code des Lois (Annexe page 12).



PHASE DE FIN DE TOUR

La Phase de Fin de Tour a été modifiée dans cette nouvelle édition. Les étapes successives de cette Phase sont imprimées sur votre plateau de joueur, vous n'aurez donc pas à vous replonger dans le livret de règles pour vous rappeler dans quel ordre les résoudre.

CORRUPTION

La corruption est désormais évaluée avant la production de nourriture et de ressources. Il est donc plus facile de savoir si vous êtes menacé ou non par la corruption et votre phase d'actions s'en trouve simplifiée. Vous n'avez plus à calculer à l'avance le nombre de cubes qu'il restera dans votre réserve bleue après la production et la consommation.

Trois emplacements de votre réserve bleue sont marqués d'un chiffre rouge négatif. Si un ou plusieurs de ces emplacements sont vides pendant l'étape de corruption, le chiffre (non recouvert) le plus à gauche indique votre niveau de corruption. Vous perdez un nombre de ressources équivalent à ce chiffre. Si vous n'en avez pas suffisamment, perdez toutes vos ressources puis perdez la nourriture nécessaire pour couvrir la différence. (Phase de Production page 6.)

Pour maintenir la tension liée à la corruption, le nombre de cubes bleus a été diminué (16 cubes désormais). (Plateau de Joueur page 2.)

DÉFAUSSER LES CARTES MILITAIRES

EN EXCÈS

Les cartes militaires excédentaires sont désormais défaussées après la Phase d'Actions. Cela vous permet de jouer une carte de tactique avant de devoir défausser des cartes. De plus, si vous augmentez le nombre de vos actions militaires, vous profitez immédiatement de l'augmentation de la limite de carte en mains.

La principale raison de ce changement est surtout de rationaliser la partie. Il est plus facile de décider quelles cartes garder après avoir joué votre tour. (Défausser des Cartes Militaires en Excès page 6.)

PIOCHER DES CARTES MILITAIRES

La pioche de cartes militaires ne fait plus partie de la phase de production. Une révolte ne vous empêche donc plus de piocher des cartes militaires. (Piocher des Cartes Militaires page 6.)

RÉINITIALISER LES ACTIONS

La réinitialisation des actions fait désormais officiellement partie de la Phase de Fin de Tour. (Réinitialisation des Actions page 6.)

LEADERS

REPLACER UN LEADER

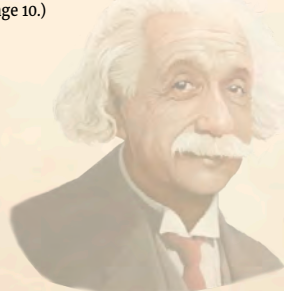
Comme toujours, si vous avez un leader en jeu et que vous en jouez un nouveau, le leader précédent est automatiquement retiré du jeu. Mais désormais, ce remplacement vous permet de récupérer 1 action civile. Cela ne s'applique que si vous aviez déjà un leader en jeu. (Jouer un Leader page 5.)

DIFFÉRENTS COMPTEURS

PLUS DE LIMITE

Vos niveaux de culture, de science et de force ne sont plus plafonnés. Et il n'y a plus de limite au nombre de points de science et de culture que vous pouvez accumuler. Vous pouvez comptabiliser les excédents comme vous le souhaitez. Comme les marqueurs sont réversibles, ils peuvent par exemple être retournés avant de repartir de zéro sur la piste qui leur est associée.

Vos niveaux et points ne peuvent toujours pas descendre en dessous de 0. Et votre niveau de bonheur est toujours compris entre 0 et 8. (Vos Niveaux page 10.)



VARIANTES

Si vous trouvez les parties complètes trop longues ou trop agressives, nous vous conseillons de jouer l'une des variantes suivantes. Elles sont conçues pour vous garantir des parties tendues, même si certaines cartes ou combinaisons, prévues pour une partie complète, pourront vous paraître plus faibles ou plus puissantes.

PARTIE PLUS COURTE

Vous n'avez pas beaucoup de temps pour jouer et vous voulez tout de même profiter de toute la richesse du jeu ? Essayez cette variante. Vous ne jouerez que sur deux âges, mais avec la totalité des règles (agressions, guerres, pactes et événements de l'Âge III).

MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour une partie complète, avec quelques changements :

- Prenez tous les événements du paquet militaire de l'Âge III pour former un paquet d'événements de fin de partie. Mélangez ce paquet et distribuez deux événements à chaque joueur. Les joueurs les conservent face cachée à côté de leur plateau de joueur, ils n'ont pas le droit d'en prendre connaissance avant la fin de l'Âge I.
- Piochez trois autres événements de l'Âge III. Placez-les sur la table de manière à ce qu'ils soient visibles de tous.
- Prenez une carte Guerre pour la Culture dans le paquet militaire de l'Âge III et placez la face visible à côté des trois cartes précédentes.
- Les autres cartes militaires de l'Âge III et les cartes civiles de l'Âge III ne sont pas utilisées.

GUERRES

Lorsque vous déclarez une guerre, vous devez jouer une carte de guerre depuis votre main, comme d'habitude. Vous pouvez alors décider si la guerre que vous déclarez sera celle détaillée sur la carte que vous jouez, ou celle détaillée sur la carte Guerre pour la Culture. Si vous choisissez la guerre de l'Âge III, payez son coût en actions militaires. Une fois la guerre résolue, c'est votre carte qui est défaussée.

Remplacer sa guerre par une guerre de l'Âge III est toujours possible, même si la carte vient d'être choisie par un autre joueur.

FIN DE L'ÂGE I

À la fin de l'Âge I, les joueurs prennent connaissance des événements de l'Âge III qui leur ont été distribués. Chaque joueur défausse un événement et conserve l'autre. Vos adversaires n'ont pas le droit de prendre connaissance de la carte que vous avez conservée, ni de celle défaussée.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie :

- Chaque joueur marque 6 points de culture pour chaque merveille de l'Âge II achevée.
- Les trois événements de l'Âge III qui étaient visibles de tous sont résolus.
- Les événements choisis par chaque joueur sont mélangés et résolus un à un.

Partie plus Paisible

Si vous souhaitez éviter que les guerres et les agressions ne perturbent votre partie, essayez cette variante.

Pour une partie plus paisible, retirez toutes les cartes d'agressions, de guerres et les pactes des paquets militaires. (Si vous aimez conclure des pactes, vous pouvez conserver les quatre pactes qui ne font pas référence aux attaques.)

L'aspect militaire sera toujours important pour coloniser des territoires et pour certains événements basés sur la force de chaque civilisation. Si vous souhaitez que l'aspect militaire soit un peu plus présent, essayez cela :

TACTIQUES

DRAPEAU DE TACTIQUE

Chaque joueur dispose d'un drapeau de tactique qu'il place sur la tactique qu'il utilise. (Matériel des Joueurs page 2.)

JOUER UNE TACTIQUE

Une tactique peut être mise en jeu comme dans la précédente édition du jeu : en dépensant une action militaire pendant votre Phase d'Actions. La carte est placée dans votre zone de jeu et est marquée par votre drapeau de tactique. Nous l'appelons alors « tactique exclusive ». (Jouer une Tactique page 6.)

RENDRE DISPONIBLE UNE TACTIQUE

Votre tactique ne reste pas exclusive très longtemps. Au début de votre tour, avant votre Phase Politique, toute tactique exclusive placée dans votre zone de jeu est déplacée dans la zone des tactiques communes (au centre du plateau militaire). Jusqu'à la fin de la partie, tous les joueurs auront désormais la possibilité de la copier. (Rendre Disponibles des Tactiques page 3.)

COPIER UNE TACTIQUE

Pendant votre Phase d'Actions, vous pouvez payer 2 actions militaires pour copier n'importe quelle tactique de la zone des tactiques communes. Une carte peut accueillir plusieurs drapeaux. Vous ne pouvez jouer ou copier qu'une tactique par tour. (Copier une Tactique page 6.)

AGRESSIONS

PAS DE SACRIFICE POSSIBLE

Ni l'agresseur ni son rival (le défenseur) ne sont désormais autorisés à sacrifier des unités pendant une agression. À la place, nous avons conçu une nouvelle manière de se défendre, moins coûteuse pour le défenseur.

SE DÉFENDRE CONTRE UNE AGRESSION

Le défenseur peut jouer des cartes de bonus défensif, comme auparavant. Mais en complément, le défenseur peut défausser n'importe quelle carte militaire (face cachée) pour obtenir un bonus de force de +1. Le nombre total de cartes jouées et défaussées en défense ne doit pas excéder le nombre total d'actions militaires du défenseur. (Jouer une Aggression page 4.)

GUERRES

PAS DE SACRIFICE POSSIBLE

Aucun des participants n'est autorisé à sacrifier des unités au cours d'une guerre. Dans le jeu original, la possibilité de faire des sacrifices pouvait mener à des conflits disproportionnés, dans lesquels deux camps sacrifiaient la totalité de leur armée et se rendaient totalement vulnérables aux attaques des autres joueurs. (Résoudre une Guerre page 3.)

VARIANTE : CONFLIT GLOBAL

Lorsque les Âges I, II et III sont terminés, un conflit global se déclenche. Chaque joueur marque un nombre de points de culture équivalent à la différence de force entre sa civilisation et la civilisation la plus faible. Ainsi, la civilisation la plus faible ne marque rien.

D'AUTRES VARIANTES

D'autres variantes étaient proposées dans le livret de règle original, et beaucoup ont été développées par les joueurs. Comme elles ne sont que rarement utilisées, nous avons préféré nous concentrer sur l'équilibre d'une partie complète non modifiée.

Bien entendu, n'hésitez pas à essayer une ancienne variante qui vous convenait, vous pourrez certainement l'intégrer à cette nouvelle version du jeu.

Les changements effectués dans cette nouvelle édition sont ceux que nous (et nos testeurs) avons préférés. Mais si certains points des anciennes règles (par exemple la possibilité de sacrifier des unités) vous manquent, vous pouvez bien entendu les inclure dans vos parties. L'important c'est que tous les joueurs s'amuse en jouant !

Allez jeter un œil sur ThroughTheAges.com. Si une bonne variante émerge et est plébiscitée par les joueurs, nous n'hésiterons pas à la rendre officielle et à la publier.

Remerciements aux relecteurs :
Cyril Le Bris, Fabrice Gadoux,
Christophe Brun, Matthieu Lilla,
Julien Bourdin, Jude Maw,
Sylvain Trevisiol, Robin Houpiet.



www.throughtheages.com