

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

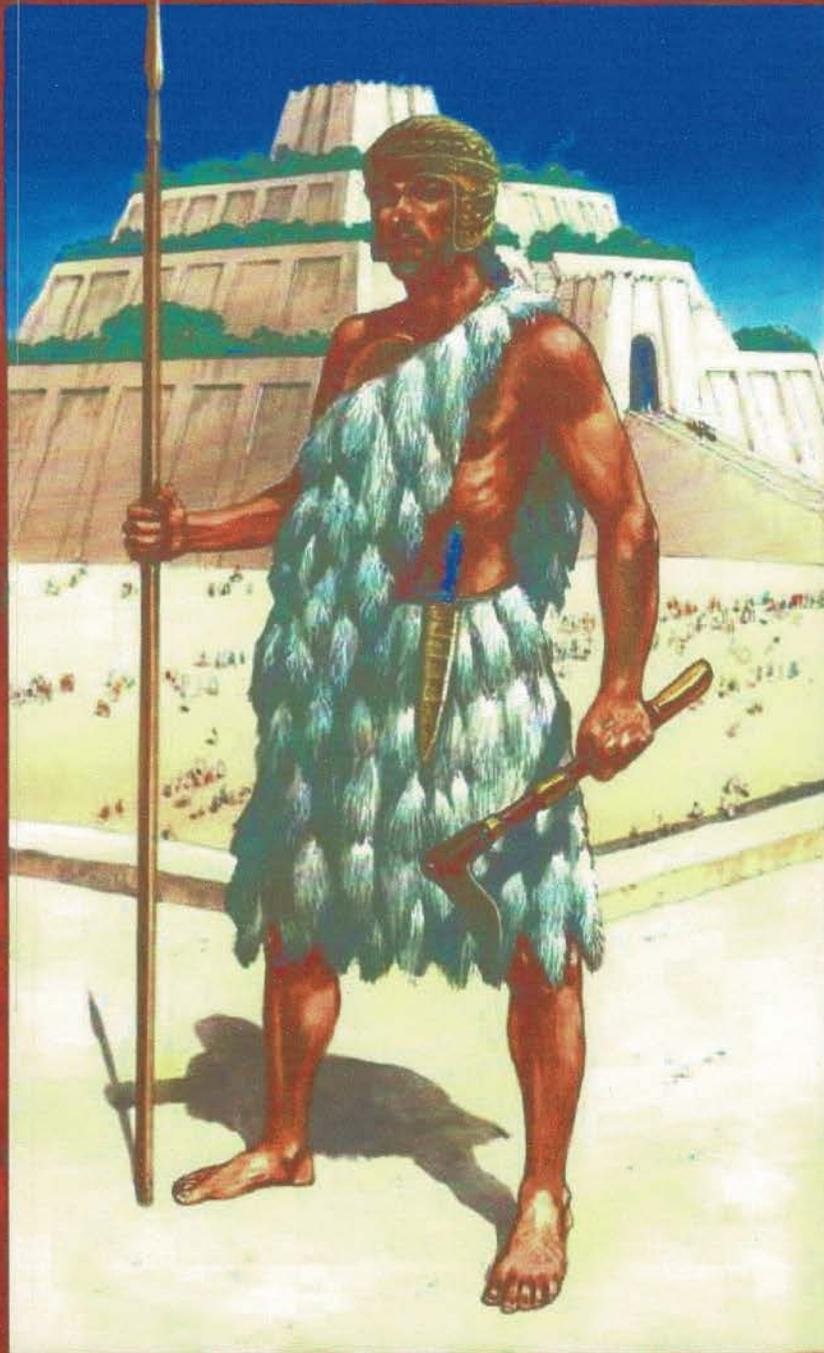
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



After the FLOOD



"Après le Déluge" se passe dans les terres de Sumer, à l'aube des civilisations. Le jeu couvre la période de 2500 à 1100 avant Jésus-Christ. L'irrigation du terrain permet de faire pousser des récoltes massives de grain, ce qui donne les surplus de nourriture pour la croissance des premières villes. Sumer elle-même ne peut produire que du grain et de la laine qui est tissée en textile. Les marchands sumériens se déplaçaient très loin pour acheter du bois, du cuivre, de l'étain, et des objets de luxe tels que l'or et le lapis-lazuli. Des artisans métallurgistes doués transformaient le cuivre et l'étain en délicats outils de bronze, très recherchés à cette époque. Sumer était la civilisation la plus avancée technologiquement à ce moment. Elle était aussi entourée de nombreux ennemis et souffrait de nombreuses invasions. Après un certain temps, ces nouveaux dirigeants adoptaient les us et coutumes sumériens, et devenaient aussi civilisés que le peuple qu'ils avaient conquis.

Le nom du jeu se réfère au terme que les sumériens utilisaient pour décrire la période commençant environ en 2500 av. J.-C., qui suivait un déluge massif (qui pourrait ou ne pourrait pas être le déluge biblique).

"Après le Déluge" est spécialement prévu pour trois joueurs. Il devrait prendre entre deux et trois heures par partie.

Aperçu

Vous ne représentez pas une ville ou un groupe de gens précis dans "Après le Déluge", mais portez un certain nombre de "chapeaux". Vous avez un rôle comme Sumérien, où vous devez maintenir une économie en échangeant grain et blé pour du bois, du métal et autres ressources. Plus vous réussirez, plus vos cités seront grandioses. Vous avez aussi le droit de prendre le contrôle des divers empires prenant leur essor et déclinant à cette époque.

"Après le déluge" se joue en cinq tours, chacun représentant le passage d'environ trois cent cinquante ans. Chaque tour comporte six phases. À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. Vous obtenez des points de victoire en contrôlant des régions et en étendant des cités.

Première phase: Récolter des ressources et travailleurs. Vous récoltez des cubes de grain et de textile selon le nombre de travailleurs que vous avez dans les cases de production d'irrigation et de tissage. Vous recevrez aussi jusqu'à huit travailleurs, plus deux supplémentaires au premier tour.

Seconde phase: Déclin. Vous passez cette phase au premier, troisième et cinquième tour. Lorsque cette phase a lieu, elle a pour résultat de voir des travailleurs retirés du plateau de jeu.

Troisième phase: Actions des joueurs. C'est le noyau du jeu. Il va y avoir un nombre indéterminé de rounds de jeu. A chaque round, chaque joueur va pouvoir effectuer une action. Cette phase se terminera lorsque tous les joueurs auront choisit de passer.

Les actions que vous pourrez effectuer sont:
Construire une cité – vous pouvez créer une cité.

Placer des travailleurs – en dépensant une ressource, vous pouvez placer un certain nombre de travailleurs. Ils peuvent être placés dans une région hors Sumer ou une case de travailleurs.

Commerce – vous pouvez échanger dans chaque région où vous avez des marchands.

Commencer un empire – vous pouvez assumer le contrôle d'un des trois empires qui sont disponibles à chaque tour. Lorsque vous commencez un empire, vous prenez un certain nombre d'armées et vous devrez aussi décider comment vous voulez les équiper.

Étendre un empire – vous pouvez envahir des terres avec vos armées.

Passer – une fois que vous passez, vous ne pourrez plus effectuer d'autres actions. Cependant les joueurs restants doivent payer un coût d'opportunité s'ils veulent effectuer encore des actions.

Quatrième phase: Ordre de jeu. L'ordre de jeu pour le tour suivant est déterminé par la valeur des ressources que les joueurs ont dépensé lorsqu'ils ont passé.

Cinquième phase: Points de victoire. Vous recevez à ce moment des points de victoire pour chaque région que vous contrôlez. Vous pouvez aussi obtenir des points pour avoir étendu des cités, ce qui requiert du bois et des ressources de luxe.

Sixième phase: Fin du tour. Vous devez maintenant retirer toutes vos armées du plateau. Avancez le marqueur de tour et vous êtes prêt à commencer un nouveau tour.

Il n'y a pas d'argent dans "Après le Déluge" puisque la monnaie n'existait pas à cette époque sous la forme que nous connaissons maintenant. A la place, il y a huit ressources différentes et chacune a une valeur, comme montré sur la table ci-dessous.

Durant le jeu, ces ressources seront utilisées pour le commerce, pour acheter des armées supplémentaires, pour placer des travailleurs, pour déterminer la qualité des armées, et pour miser sur l'ordre de jeu.

	Grain		1
	Wood		2
	Metal		2
	Textiles		2
	Tools		3
	Oils		3
	Gold		4
	Lapis Lazuli		5

Matériel



Pièce de base de cité
4 par joueur



Extension de cité
4 par joueur



Pion de travailleur
25 par joueur



Pion armée
20 par joueur



Marqueur de joueur
5 par joueur



1 marqueur de tour

Cubes et disques de ressources



22 cubes de grain



12 cubes de bois



12 disques d'outils



7 disques d'huile



2 dés



15 cubes de textile



12 cubes de métal



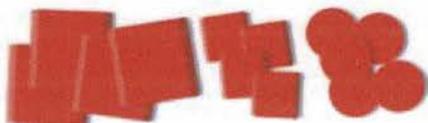
7 disques d'or



7 lapis-lazuli

Commencer le jeu

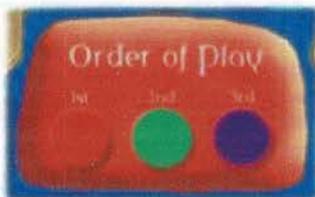
Vous devriez choisir un jeu de pions, consistant en quatre Bases de cité, 4 extensions de cité, et 5 marqueurs de joueur, tous de la même couleur.



Placez un de vos marqueurs sur la case zéro de la piste de points de victoire.



Déterminez l'ordre de jeu au hasard, et indiquez-le avec des marqueurs de joueurs sur le tableau d'ordre de jeu.



Vos trois marqueurs de joueur restants seront utilisés pour indiquer quel empire vous avez commencé, à quel point il est bien équipé, et quand vous avez passé. C'est une bonne idée de placer un de vos marqueurs près de l'affichage des empires et un autre sur votre espace de l'équipement d'armées. Le dernier doit être conservé et utilisé lorsque vous passez.

Vos armées et travailleurs devraient être placés de côté pour former une réserve non disponible. Vous prendrez des travailleurs et des armées de cette réserve durant certains points de chaque tour.

Chaque joueur commence avec un travailleur dans la case Irrigation et un dans la case tissage. Ceux-ci doivent être pris dans sa réserve non disponible.

Chaque joueur commence avec un cube de bois, un cube de métal, un disque d'outils, un disque d'huile, et un disque d'or, ainsi que deux de ses propres pions travailleurs. Les cubes et disques de ressources restants devraient être placés à côté du plateau de jeu pour former un stock.



Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste des tours.



Le plateau

Piste des points de victoire

Niveau d'équipement des armées

Valeurs des ressources

Table de commerce

Aide des joueurs

Affichage de ceux qui passent

Table de production grain et textile

Cases travailleurs

Irrigation: compte pour la production de grain

Tissage: compte pour la production de textile

Scribes: permettent de déplacer les autres travailleurs

Fabricants d'outils: permettent de convertir des cubes de métal en disques d'outils

Piste des tours et affichage des empires

Points de victoire

Affichage de l'ordre de jeu

Région Non-Sumérienne

Un empire commencera ici

Nombre d'armée dans l'empire et tour où l'empire peut commencer

Ressources qui peuvent y être échangées

Valeur en points de victoire à la fin du jeu

Région Sumérienne

Des règles spéciales s'appliquent à tout joueur ayant une cité dans cette région

Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en cinq tour. A chaque tour, vous devez effectuer les phases suivantes:

1. **Obtenir ressources et travailleurs**
2. **Déclin**
3. **Actions des joueurs**
4. **Ordre de jeu**
5. **Points de victoire**
6. **Fin du tour**

Phase une: Obtenir ressources et travailleurs

Sumer produisait du grain et des textiles faits de laine. La production de grain dépendait de la maintenance des canaux d'irrigation, la source principale d'eau étant le Tigre et l'Euphrate. Les femmes de Sumer passaient beaucoup de leur temps à filer et tisser.

La quantité de cubes de grain et de textiles que prend chaque joueur dépend du nombre relatif de travailleurs qu'ils ont dans les cases Irrigation et Tissage respectivement. Pour calculer combien de grain reçoit chaque joueur, classez les joueurs dans l'ordre du nombre de travailleurs qu'ils ont dans la case Irrigation. Regardez sur la case qui correspond dans le tableau de grain. Cela vous indiquera combien de cubes de grain chaque joueur doit prendre du stock. Répétez cette procédure pour le textile en comparant le nombre de travailleurs dans la case tissage.



EXEMPLE: L'ordre des joueurs pour le grain est 1er, 2nd, 2nd, où rouge est premier, et vert et violet seconds. Rouge prend six cubes de grain, alors que vert et violet en prennent chacun quatre.

L'ordre des joueurs pour le textile est 1er, 1er, 2nd, où violet et vert sont premiers et rouge second. Violet et vert prennent chacun trois cubes de textiles, alors que rouge en prend deux.

Vous devez avoir au moins un travailleur dans une case de production pour pouvoir obtenir des ressources, c'est-à-dire que si vous n'avez pas de travailleur dans la case Tissage, vous ne recevrez pas de cube de textile.

Chaque joueur prend également huit travailleurs de sa réserve non disponible, et les place devant lui, où ils forment sa réserve disponible. Cela veut dire qu'au premier tour, chaque joueur aura un total de dix travailleurs disponibles à placer, et huit à chaque tour suivant. Le nombre de pions de travailleurs fourni dans le jeu est la limite supérieure, donc si vous n'en avez pas assez dans votre réserve non disponible, vous ne pouvez pas prendre votre attribution complète. Vous ne pouvez pas rattraper une pénurie de travailleurs plus tard dans le tour. Faites attention à ce que tous les travailleurs des cases Scribes et Fabricants d'outils soient dans la partie gauche des cases, disponibles pour être utilisés.

Assurez-vous que tous les travailleurs dans les cases Scribes et Fabricants d'outils soient du côté gauche des cases, montrant qu'ils sont disponibles pour le tour à venir.



Phase deux: Déclin

"Après le déluge" couvre une période de mille cinq cent ans. Le cours du Tigre et de l'Euphrate changeaient continuellement, ayant pour conséquence le déclin des cités et civilisations.

La phase de déclin n'a lieu que durant le second et le quatrième tour, comme indiqué sur la piste des tours. Durant le déclin, les choses suivantes se passent:

Tous les travailleurs sont retirés de la région de Dilmun.

Chaque joueur retire un de ses propres travailleurs de chaque région non-sumérienne.

Le joueur, ou joueurs, avec le plus de travailleurs dans la case d'Irrigation retire tous ses travailleurs sauf deux. Les joueurs restants doivent maintenant chacun retirer le même nombre de travailleurs, ce qui peut avoir comme résultat de retirer tous leurs travailleurs.

Répétez la procédure pour la case Tissage.

EXEMPLE: Le joueur rouge a le plus de travailleurs dans la case Irrigation. Il réduit son nombre de travailleurs à deux, ce qui veut dire qu'il a retiré deux travailleurs. Violet et vert



doivent aussi retirer deux travailleurs. Vert n'a qu'un seul travailleur, donc il le perd. Dans la case Tissage, violet et vert ont le plus de travailleurs. Comme ils n'en ont que deux chacun, ils n'en retirent aucun, ce qui veut dire que rouge n'en retire pas non plus.

Chaque joueur retire un travailleur de la case Scribes.

Chaque joueur retire un travailleur de la case Fabricants d'outils.

Tous les travailleurs retirés durant les mesures ci-dessus sont placés dans la réserve non-disponible de chaque joueur.

Phase trois: Actions des joueurs

C'est la phase la plus longue et la plus importante de chaque tour. Chaque joueur va avoir l'opportunité de construire des villes, de placer des travailleurs, de commercer, d'établir des empires, et de les développer.

En suivant l'ordre de jeu montré sur l'affichage, chaque joueur doit effectuer une action. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Il n'y a pas de nombre de round de jeu fixé, et un joueur

peut effectuer autant d'actions qu'il le veut, du moment qu'il n'en effectue qu'une seule à chaque round de jeu.

Les actions disponibles pour chaque joueur sont:

Construire une cité
Placer des travailleurs
Commercer
Commencer un empire
Étendre un empire
Passer

L'action que vous choisissez durant un round n'a pas d'impact direct sur les actions que vous pouvez choisir dans les rounds suivants, c'est-à-dire que vous pouvez répéter une action. Vous devez choisir une des actions ci-dessus lorsque c'est votre tour.

Cette phase se termine dès que tous les joueurs ont passé.

Lorsqu'un joueur a passé, les deux joueurs restants doivent payer "quelque chose" pour effectuer une action, à moins qu'ils ne passent eux-mêmes. Le "quelque chose" qu'ils payent peut être un travailleur, une armée, ou tout cube / disque de ressource. Les règles de l'action Passer donnent plus de détails.

ACTION Construire une cité

Il est impossible de savoir exactement quand et comment les premières cités sont venues au monde. Ce que nous savons est qu'elles sont probablement apparues en premier à Sumer, peut-être comme résultat de l'organisation nécessaire à creuser et maintenir les canaux d'irrigation.

Comme action, vous pouvez placer une de vos pièces de base de cité dans une région sumérienne de votre choix. Vous pouvez uniquement placer la base de votre cité dans une région sumérienne vide ou une qui ne contient que votre propre armée. Une région ne peut jamais avoir plus qu'une pièce de base de cité. Vous ne pouvez pas construire dans une région contenant des armées d'un autre joueur. Vous ne pouvez jamais construire une cité dans une région non sumérienne.

Si toutes vos pièces de base de cité sont déjà sur le plateau, vous pouvez volontairement en retirer une avec toute extension de cité lui correspondant. Vous devez alors placer la base de cité dans une région différente. L'extension de cité n'est pas replacée, elle reste en votre possession.

Sept des neuf régions sumériennes ont des règles spéciales s'y appliquant. Il est recommandé d'étudier ces règles spéciales et de les utiliser pour vous guider dans votre choix de l'endroit où construire. Ces règles spéciales sont décrites en détail plus bas.

EXEMPLE: Rouge voudrait construire une cité. Des trois régions visibles à droite, il ne peut construire qu'à Ur. Il ne peut pas construire à Eridu puisque vert y a déjà une cité. Il ne peut pas construire à Lagash car violet y a une armée. Violet est le seul qui puisse construire à Lagash pour le moment.



ACTION Placer des travailleurs

C'est uniquement quand les terres peuvent produire des surplus de nourriture que les gens peuvent diversifier leurs occupations.

Vous commencez chaque tour avec un certain nombre de travailleurs disponibles à placer (dix au premier tour, jusqu'à huit aux tours suivants). Comme action, vous pouvez dépenser un cube ou disque de ressource, et placer un nombre de travailleurs jusqu'à la valeur de cette ressource. Chaque cube / disque de ressource a une valeur, comme indiqué sur la table de valeur des ressources.

Vous pouvez placer des travailleurs dans toute région non sumérienne, ou une des quatre cases de travailleurs. Lorsque vous dépensez une ressource pour placer des travailleurs, vous devez placer tous les travailleurs dans la même case ou région. Vous pouvez placer moins de travailleurs que le nombre alloué par la ressource que vous avez dépensée.

Il n'y a pas de limite supérieure au nombre de travailleurs qui peuvent être placés dans une région non-sumérienne. Plus d'un joueur peut avoir des travailleurs dans la même région non sumérienne.

Chaque joueur peut avoir un maximum de deux travailleurs dans la case scribes, en comptant les travailleurs dans la partie de case des travailleurs utilisés.

Il n'y a pas de limite supérieure au nombre de travailleurs pouvant être placés dans les cases Irrigation, Tissage et Fabricants d'outils.

Les travailleurs ne sont jamais placés dans une région sumérienne.

Scribes – en tant que partie de votre action de Placer des travailleurs, vous pouvez utiliser tout travailleur de la case Scribes pour placer ou déplacer d'autres travailleurs. Pour chaque travailleur que vous déplacez de la gauche à la droite de la case Scribes, vous pouvez placer ou déplacer un travailleur. Donc chaque travailleur dans la case Scribe vous permet de placer ou déplacer un autre travailleur à chaque tour.

Déplacer un travailleur signifie choisir un de vos travailleurs de n'importe quelle case ou région et le place dans une autre case ou région où il a le droit d'être placé. Alternativement, vous pouvez le replacer dans votre réserve disponible.

Placer un travailleur signifie prendre un travailleur dans votre réserve disponible et le placer dans une case ou région où il a le droit d'être placé.

Si vous utilisez des scribes pour placer ou déplacer plus d'un travailleur dans la même action, ils n'ont pas l'obligation d'aller dans la même case ou région, vous pouvez les placer dans des régions / cases différentes. Vous n'avez pas besoin d'utiliser tous vos travailleurs de la case Scribe durant la même action. Si vous choisissez de placer des travailleurs, vous pouvez décider de ne pas payer de ressource et utiliser seulement vos travailleurs dans la case Scribe. Cela compte quand même comme l'action Placer des travailleurs.

EXEMPLE: Rouge a deux travailleurs dans la case Scribes. Il décide d'utiliser les deux pour avoir la possibilité de placer deux travailleurs de sa réserve disponible. Il déplace les travailleurs du côté droit de la case Scribe pour montrer qu'ils ont été utilisés. Au début du prochain tour, ils seront replacés du côté gauche.



Notez qu'un travailleur dans case scribe peut aussi être utilisé pour se déplacer lui-même dans une autre région / case. Vous pourriez aussi utiliser les Scribes pour déplacer / placer des travailleurs dans la case des Fabricants d'outils disponibles, voir même le faire depuis la partie des Fabricants d'outils utilisé.

Vous ne pouvez pas utiliser un Scribe dans la même action que celle où vous le placez dans la case des Scribes.

ACTION Commerce

Sumer elle-même avait très peu de ressources à part des terres fertiles (et seulement quand elles étaient irriguées). Le commerce était crucial pour obtenir du bois, des huiles parfumées et des métaux. Les anciens Sumériens devinrent les artisans du métal les plus renommés de leur époque, créant des outils qui étaient très recherchés. Ceux-ci pouvaient à leur tour être échangés pour de l'or et du lapis-lazuli (une pierre semi-précieuse intensément bleue très recherchée par les sumériens).

Comme action, vous pouvez faire du commerce dans toutes les régions non sumériennes dans lesquelles vous avez des travailleurs. Cela aide de considérer ces travailleurs comme étant des marchands. Lorsque vous commercez, vous échangez toujours une ressource que vous possédez pour une ressource produite dans la région où vous commercez. Les ressources que vous pouvez échanger sont indiquées sur la table de commerce.

Trade		will trade for	
Wood	1 cube	1 cube	1 cube
Metal	1 cube	1 cube	1 cube
Oil	1 cube	1 cube	1 cube
Gold	1 cube	1 cube	1 cube
Lapis Lazuli	1 cube	1 cube	1 cube

Dans une seule et même région non sumérienne, le nombre d'échanges que vous pouvez faire est limité par le nombre de travailleurs que vous avez et le choix de ressources offert. Chaque travailleur vous permet d'échanger une ressource. Une seule ressource de chaque type proposé peut être échangée en une seule action. Le nombre total de pièces de ressources disponible est aussi une limite au commerce, c'est-à-dire que si la pièce de la ressource n'est pas disponible,

vous ne pouvez pas faire l'échange pour celle-ci.

Vous ne pouvez pas commercer dans une région contenant une armée appartenant à un autre joueur.

Une pièce d'armée agit comme un travailleur pour ce qui est du commerce. Si vous avez une armée dans la même région que des travailleurs, vous devez utiliser l'armée pour commercer. Les travailleurs ne peuvent pas commercer dans ce cas.

EXEMPLE 1 Rouge a un travailleur dans la région ce qui signifie qu'il ne peut commercer que pour une ressource. Il décide d'échanger un cube de grain pour un de bois.

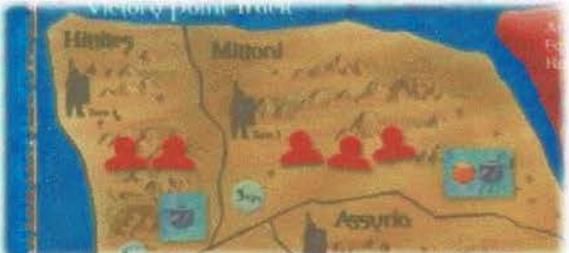


EXEMPLE 2

Rouge a deux travailleurs dans la région, ce qui signifie qu'il peut commercer pour un bois et une huile. Il échange un grain pour un bois, et un textile pour une huile. Rouge ne peut pas commercer pour deux bois ou deux huiles, il ne peut échanger qu'un seul de chaque.



EXEMPLE 3 Rouge ne peut pas commercer dans cette région car violet y a une armée. Violet peut commercer. Son armée fonctionne de la même manière qu'un travailleur, donc il peut faire un échange, qui pourrait être un bois ou une huile.



EXEMPLE 4 En une seule action, rouge peut commercer dans toutes les régions où il a des travailleurs. Il peut commercer dans les deux régions ci-dessus. Il pourrait potentiellement commercer pour deux métaux et un bois.

Fabricants d'outils – En tant que partie de votre Action de Commerce, vous pouvez convertir des cubes de métal en disques d'outils. Vous pouvez convertir un cube pour chaque travailleur que vous avez dans la case des fabricants d'outils. Lorsque vous avez utilisé un travailleur pour produire un disque d'outils vous le déplacez du côté droit de la case.



EXEMPLE Rouge a obtenu deux cubes de métal du commerce et décide de les convertir immédiatement en disques d'outils. Il a encore un travailleur restant qu'il pourra utiliser pour convertir un métal en outil à ce tour.

Vous n'avez pas besoin de faire du commerce pour pouvoir utiliser vos travailleurs dans la case des fabricants d'outils, bien que vous soyez considéré comme ayant choisi l'action de Commerce si vous les utilisez.

Vous pouvez convertir tout cube de métal que vous possédez en outils, pas seulement ceux que vous venez de récupérer en commerçant.

Vous pouvez utiliser toute ressource obtenue durant une action de commerce pour l'échanger contre d'autres ressources dans la même action. Par exemple, si vous avez obtenu un cube de métal d'une région vous pourriez le convertir en disque d'outils puis l'utiliser pour l'échanger contre une ressource comme de l'or et du lapis-lazuli dans une autre région.

ACTION Commencer un Empire

Avec la croissance des premières cités, il n'a pas fallu attendre longtemps avant que l'histoire voit l'émergence des premiers empires. Les riches terres de Sumer étaient régulièrement envahies à travers le millénaire.

A chaque tour, il y a trois empires potentiels qui peuvent être commencés. Chaque joueur a la possibilité de commencer un seul empire durant un seul tour. La table des Empires indique quels empires peuvent être commencés à chaque tour.

Au premier tour, il est possible de commencer l'empire Akkadien ou l'empire Gutien. Il est aussi possible de commencer un empire dans Sumer. Le nombre sous chaque nom vous dit avec combien d'armées l'empire commence. Seuls les empires sur la même ligne que le marqueur du tour actuel peuvent être commencés. Vous ne pouvez pas commencer un empire d'un tour précédent ou futur.

Turn	Empires		
1	Akkad 10	Gut 8	Sumer 3
2	Assur 10	Elam 5	Sumer 5
3	Mittani 10	Tripoli 5	Sumer 3
4	Sumer 10	Elam 10	Tripoli 10
5	Elam 8	Assur 12	Chaldea 8

Un empire commence dans la région marquée du même nom. Si vous voulez commencer un empire précis, vous devez avoir dans la région autant ou plus de travailleurs que tout autre joueur (et au moins un travailleur). Si vous remplissez cette condition, vous pouvez commencer l'empire de cette région.

EXEMPLE Les joueurs rouge et vert peuvent tous deux commencer l'empire Gutien.



Il y a un certain nombre d'étapes que vous devez respecter lorsque vous commencez un empire.

Étape une – prenez le nombre correct d'armées pour l'empire. Ces armées sont prises dans votre réserve non disponible, et placées dans votre réserve disponible. Ce nombre est indiqué sur la table des empires, et également dans la silhouette d'armée dans la région.

Étape deux – décidez si vous voulez acheter des armées supplémentaires. Chaque cube de grain que vous dépensez vous permet de prendre une armée de plus. Chaque cube de métal que vous dépensez vous permet de prendre jusqu'à deux armées supplémentaires. Chaque disque d'outils que vous dépensez vous permet de prendre jusqu'à trois armées supplémentaires. La table de valeur des Ressources a le symbole d'armée indiqué dessus pour vous rappeler quelles ressources peuvent être utilisées pour acheter des armées en plus. Le nombre maximum d'armées que vous pouvez prendre est de vingt.

Étape trois – vous pouvez équiper votre armée. Cela détermine comment vos armées vont combattre. Vous décidez combien de ressources vous voulez dépenser pour équiper votre armée. Le montant que chaque empire dépense va créer un classement relatif entre eux. Lorsque les empires commencent, leur position relative sur l'affichage du Niveau d'Équipement d'Armées va changer. L'empire avec la plus haute valeur d'équipement sera notée "A", le suivant plus haut sera noté "B", et le plus bas sera noté "C". Si vous équipez votre empire avec la même valeur de ressources qu'un empire déjà existant, alors votre empire sera inférieur à l'autre.

Étape quatre – vous retirez tous vos travailleurs de la région où l'empire commence. Vous placez alors une ou deux de vos pièces d'armées de votre stock disponible dans cette région. Tous les travailleurs appartenant aux autres joueurs restent dans la région.

EXEMPLE Rouge décide de commencer l'empire Gutien, ce qui est permis puisqu'il a le plus de travailleurs dans cette région. Il prend d'abord huit armées de sa réserve, ce qui est le nombre alloué à l'empire Gutien. Il décide ensuite d'acheter deux armées de plus en dépensant un cube de métal.

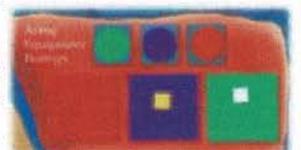
Rouge décide de ne pas dépenser de ressources pour équiper son armée. Comme il est le premier joueur à créer un empire cela en fait l'armée la mieux classée. Il place un de ses marqueurs sur la case "A" de l'affichage des équipements d'armées.



Dans un round suivant, vert commence un empire et l'équipe avec un cube de textile qui a une valeur de deux. C'est plus que l'armée de rouge, donc l'armée de vert reçoit la note "A" et rouge descend à "B".



Finalement, violet commence un empire. Il l'équipe avec un cube de grain, valeur un.



C'est plus que rouge, mais moins que vert, ce qui place violet dans la case "B" et descend rouge à la case "C". Si violet avait décidé de ne rien dépenser pour équiper son armée, il aurait terminé dans la case "C", après rouge..

Comme dernière étape lorsque Rouge commence l'empire Gutien, il retire ses travailleurs de la région et place une des pièces d'armée de sa réserve disponible.



Il est possible que la région dans laquelle votre empire est censé commencer contienne déjà une armée appartenant à un autre joueur. Vous devez toujours commencer votre empire dans la région indiquée, ce qui veut dire que vous devez alors immédiatement combattre l'armée d'occupation. Voir la section suivante pour les règles de combat. Vous continuez à attaquer l'armée d'occupation soit jusqu'à ce que toutes vos armées aient été éliminées, ou jusqu'à ce que vous ayez vaincu les autres armées.

Vous pouvez aussi être dans la position où votre empire est très rapidement décimé et où vous n'avez plus d'armées sur le plateau. Cette situation est traitée de la même manière que si vous commenciez un empire dans une région déjà occupée par un empire ennemi, c'est-à-dire que vous devez combattre pour libérer la région de base de votre empire d'abord. Si vous aviez commencé un empire "Sumer" vous pouvez recommencer cet empire dans la région Sumer que vous voulez.

Durant le jeu, deux empires vont apparaître à Sumer. Vous n'avez pas besoin d'avoir des travailleurs à Sumer pour commencer un empire sumérien. Vous déclarez que vous commencez un empire sumérien, et suivez les étapes décrites plus haut. Vous placez une ou deux armées dans une seule région sumérienne. Vous pouvez placer dans une région contenant déjà des pièces d'armées appartenant à un autre joueur, au quel cas vous devez combattre ces armées. Ceci est fait de la même manière qu'un empire commençant avec des armées ennemies dans sa région d'origine. Vous pouvez aussi placer vos armées dans une région contenant une cité d'un autre joueur.

EXEMPLE Vert décide de commencer l'empire sumérien empire au premier tour. Il prend trois armées, plus toute armée additionnelle qu'il choisit d'acheter. Il équipe son armée, puis décide de d'en placer une à Uruk, même si Rouge a une cité à cet endroit.



ACTION Étendre un Empire

Comme action, vous pouvez utiliser vos armées disponibles pour étendre votre empire. Vous pouvez faire l'une des choses suivantes:

Envahir une région

Détruire une cité

Renforcer une région

Envahir une région – Vous pouvez envahir une région qui est adjacente à une région où vous avez déjà une armée. Vous indiquez quelle région vous voulez envahir. Si cette région ne contient pas d'armée de défense, vous y placez simplement votre pièce d'armée en la prenant dans votre réserve disponible.

Si la région que vous voulez envahir contient une ou deux armées appartenant à un autre joueur, vous devez combattre. Pour détruire une armée de défense, vous lancez deux dés, et faites le total. Si votre armée est supérieure d'après l'affichage des équipements d'armées, il vous faut un résultat total de cinq ou plus. Si votre armée est inférieure, il vous faut un total de sept ou plus. Si vous obtenez le total requis aux dés, vous retirez une pièce de l'armée de défense. S'il y a encore une armée de défense en place, lancez à nouveau les dés pour voir si vous la détruisez. Si vous ne réussissez pas à obtenir le total requis, vous perdez une pièce d'armée, et la placez dans votre réserve non disponible. Vous pouvez continuer à attaquer jusqu'à ce que l'armée de défense soit entièrement détruite, ou que vous décidiez d'arrêter, ou que vous n'avez plus d'armée pour attaquer. Si vous réussissez à vaincre toute l'armée de défense dans une région, vous placez alors une de vos pièces d'armée dans la région que vous prenez dans votre réserve disponible.

Certaines régions sont connectées par des flèches. Vous ne pouvez vous étendre que dans la direction de la flèche. Notez qu'il n'y a pas de flèche pointant vers Dilmun, ce qui veut dire qu'elle ne peut jamais être occupée par une armée.

Dans cet exemple, il serait possible pour Violet d'attaquer le long de la flèche dans la région connectée. Il ne serait pas possible pour un empire de s'étendre dans la région d'Akkad, car ce serait aller à l'encontre de la direction de la flèche. Akkad, Isin et Larsa sont en fait des régions de Sumer, mais ont été séparées pour mieux correspondre aux règles concernant la création d'empires. La Chaldée est un désert dans lequel peu de gens veulent s'aventurer, et Dilmun est un port de commerce distant, trop loin pour être atteint par des armées.



EXEMPLE 1 Rouge choisit d'étendre un empire. Ses options sont d'étendre dans Nippur ou Umma. S'il choisit de s'étendre à Umma il doit simplement placer une pièce d'armée dans la région puisqu'il n'y a pas d'armée de défense.

Rouge décide de s'étendre à Nippur, qui est une partie de l'empire vert. La qualité d'équipement de Rouge est inférieure à celle de vert, ce qui veut dire obtenir sept ou plus sur les dés. Rouge obtient un six, ce qui est un échec. Il doit placer une de ses armées dans sa réserve non disponible. Il peut continuer d'attaquer. Il lance à nouveau les dés, et obtient un total de huit. L'armée verte est retirée, et rouge place une des siennes dans la région.

Notez que la cité n'est pas affectée et ne joue aucun rôle dans la bataille.



EXEMPLE 2 Violet ne peut s'étendre que du côté de Babylone. Comme son armée est supérieure, il n'a besoin que d'un cinq ou plus pour détruire une armée de Rouge. Il obtient un six, et élimine une armée de Rouge. Cependant, Rouge a une deuxième armée, ce qui veut dire que Violet doit lancer les dés à nouveau. Violet obtient un quatre, ce qui n'est pas assez. Violet doit placer une armée de sa réserve disponible dans sa réserve non disponible. Il lance à nouveau les dés, cette fois pour un sept. Il retire l'armée restante de Rouge et place une des siennes à la place dans la région.

Rouge ne peut pas s'étendre dans Akkad, car ce serait aller à l'encontre de la direction de la flèche.

Détruire une cité – Si vous avez une armée ou plus dans une région contenant une cité appartenant à un autre joueur, vous pouvez en tant qu'action détruire cette cité. Pour ce faire, vous devez dépenser deux de vos armées de votre réserve disponible. La cité de l'autre joueur est retirée du plateau avec toute pièce d'extension de cité, et rendue au joueur à qui elle appartient.

Renforcer une région – Comme action, vous pouvez placer une pièce d'armée dans une région où vous avez déjà une armée. Vous ne pouvez avoir qu'un maximum de deux armées dans une même région.

Répéter une Action

L'action d'étendre un empire diffère des autres en cela qu'il est permis de répéter des actions durant son round. Pour cela, vous devez dépenser une pièce d'armée, et vous pouvez alors réaliser une nouvelle action d'étendre un empire, qui peut prendre la forme de n'importe laquelle des trois possibilités décrites ci-dessus. Vous pouvez continuer à répéter cette action autant de fois que vous le voulez du moment que vous payez une pièce d'armée avant chaque action supplémentaire. Notez que si vous manquez votre jet de dé pour vous étendre dans une région vous pouvez continuer à attaquer sans avoir à payer une armée en plus de celle que vous auriez alors perdue.

EXEMPLE Rouge s'est étendu dans Babylone et décide de s'étendre à nouveau immédiatement. Il prend une pièce d'armée de sa réserve disponible et la place dans sa réserve non disponible. Il s'étend alors jusqu'à Shuruppak.

Vous ne pouvez jamais éliminer des travailleurs appartenant à un autre joueur avec vos armées. Si vous vous étendez dans une région contenant vos propres travailleurs, ils restent à cet endroit.

Vous ne pouvez jamais vous étendre dans Dilmun.

ACTION Passer

A un certain point dans le tour, vous allez décider qu'il n'y a rien de plus que vous désirez faire. Comme vous devez effectuer une action lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez décider de passer. Si c'est le cas, vous n'effectuerez plus d'actions durant le tour en cours.

Pour montrer que vous avez passé, placez un de vos marqueurs dans la case Passé de votre couleur. Vous décidez aussi si vous désirez placer des ressources dans la case. La valeur des ressources placées là déterminera l'ordre de jeu du tour suivant.

Une fois qu'un joueur a passé, il y a un coût "d'opportunité" pour les joueurs restants qui veulent effectuer des actions. Si un joueur désire effectuer une action, il doit payer quelque chose avant de pouvoir faire son action.

Ce "quelque chose" peut être un cube ou disque de ressource ou une pièce d'armée ou travailleur disponible. Une fois le "quelque chose" dépensé le joueur peut alors effectuer son action.

Ce coût d'opportunité reste le même une fois que deux joueurs ont passé.



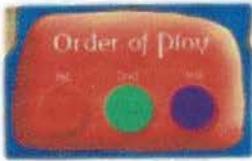
EXEMPLE Vert a passé. Il a placé un de ses marqueurs dans la case verte passé. Il a aussi placé un cube de textile qui sera utilisé pour déterminer l'ordre de jeu au tour suivant. Rouge voudrait effectuer encore une action. Il a pas mal de travailleurs à disposition, et décide d'en dépenser un pour effectuer son action. Il place donc un de ses travailleurs dans sa réserve non disponible. Il peut maintenant effectuer son action.

Phase quatre: **Ordre de jeu**

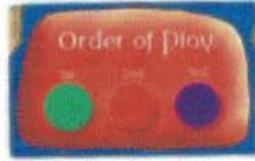
L'ordre de jeu pour le tour suivant est déterminé par la valeur des ressources que chaque joueur a placées dans sa case Passé. L'ordre de jeu ira du joueur ayant placé la valeur totale la plus élevée de ressources au joueur ayant placé la valeur la plus basse. En cas d'égalité, l'ordre de jeu précédent sera maintenu entre les joueurs.



EXEMPLE Vert est le seul joueur à placer une ressource dans sa case Passé. C'est un cube de textile avec une valeur de deux. Vert deviendra le premier joueur du tour suivant. Comme Rouge et Violet sont à égalité, l'ancien ordre de jeu sera maintenu entre eux.



Ancien ordre de jeu



Nouvel ordre de jeu

Vous déterminez quand même l'ordre de jeu au dernier tour, car il est utilisé pour résoudre les égalités.

Phase cinq: **Points de Victoire**

Les empires tombent et les cités s'écroulent en poussière. Les archéologues d'aujourd'hui tamisent le sable pour essayer de reconstituer les histoires de ces cités et empires. Ce sont ces cités qui furent construites à grande échelle, avec de nombreux ornements très fins, qui figurent aux meilleures places dans les livres d'histoire.

Vous gagnez des points selon la taille des empires que vous avez créés durant le tour et pour toute cité que vous avez étendue. Vous recevez des points pour avoir laissé derrière vous des preuves de votre apparente "grandeur".

Vous marquez deux points de victoire pour chaque région où vous avez une armée ou plus. Ceci est le gain pour votre empire.

Dans l'ordre de jeu, les joueurs peuvent choisir d'étendre leurs cités. Ceci requiert de dépenser du bois, et optionnellement, des ressources de luxe. Pour étendre une cité, vous devez payer deux cubes de bois. Vous décidez alors combien de ressources de luxe vous voulez dépenser. Il y a quatre ressources de luxe: les outils, l'huile, l'or et le lapis-lazuli. Vous ne pouvez dépenser qu'une seule ressource de chaque sorte sur une même cité. Le nombre que vous dépensez détermine combien de points de victoire vous gagnez.

Lorsque vous étendez une cité, vous placez une de vos pièces d'extension sur la cité. Une cité ne peut être étendue qu'une seule fois, ce qui veut dire que chaque cité ne peut rapporter des points de victoire qu'une seule fois durant le jeu. Si vous aviez les ressources nécessaires, vous pourriez étendre plus qu'une cité à cette phase. La présence d'une armée ennemie n'a pas

d'effet sur votre capacité à étendre une cité dans cette région.

EXEMPLE Le joueur Rouge décide de marquer des points avec Uruk. Il a trois ressources de bois, deux d'outils, une d'huile et une d'or à disposition. Il doit payer deux bois, et décide de dépenser aussi un outil, une huile et un or, ce qui lui rapporte quatorze points de victoire. Notez qu'il ne pourrait pas utiliser une seconde ressource outil pour avoir vingt points. Il place une de ses pièces d'extension au sommet de sa cité. Il ne peut plus avoir à nouveau des points pour cette cité, bien que si par la suite, il construit une nouvelle cité dans la région, il pourra étendre cette dernière.



Si vous dépassez soixante-dix points de victoire, placez un de vos travailleurs non disponibles sur la case +70 de la piste de points de victoire. Votre marqueur peut alors être reculé sur la piste pour marquer les points au-delà de soixante-dix.

Phase six: **Fin du tour**

Tous les joueurs retirent toutes leurs armées du plateau et les placent dans leur réserve non disponible. Tous les travailleurs et armées non placés sont aussi remis dans la réserve non disponible.

Les joueurs conservent toute ressource qu'ils auraient encore.

Retirez toutes les ressources des cases Passé et Niveau d'équipement d'armée et remettez les dans les réserves de ressources. Retirez les marqueurs des joueurs des cases Passé et rendez-les aux joueurs.

Avancez le marqueur de tours d'une case vers le bas de la piste de tours.

Vous êtes maintenant prêt à commencer un nouveau tour.

Terminer le jeu

Le jeu se termine après cinq tours

Les joueurs gagnent des points de victoire supplémentaires pour les travailleurs qu'ils ont sur le plateau. Certaines régions et cases portent une valeur en points de victoire (rond avec un chiffre et l'abréviation pts). Le joueur ayant le plus de travailleurs dans cette région ou case gagne ces points de victoire. En cas d'égalité, ces points ne sont pas attribués.

Le joueur avec le plus haut total de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur concerné qui est le plus haut dans l'ordre de jeu est le gagnant.

Règles spéciales des cités

Avec les premières cités vinrent les premières religions organisées. Chaque cité était un état séparé et avait son propre dieu. Les dieux des différentes cités devinrent une partie du panthéon sumérien.

Sept des neufs régions sumériennes ont des règles spéciales s'y appliquant. Ces règles concernent le joueur qui construit une cité dans la région. Notez que vous bénéficiez d'avoir une cité dans une région même si un autre joueur a une armée dans la région. Alors que les cités sont retirées et reconstruites, les avantages d'une région peuvent être obtenus plus d'une fois. Les cités restent dans la région jusqu'à ce qu'elles soient volontairement retirées (pour être placées ailleurs), ou détruites par un autre joueur.

Eridu – La plus vieille cité des terres de Sumer. Dirigée par le dieu Enki, le dieu du savoir. Au moment où vous construisez une cité dans cette région, vous prenez immédiatement un travailleur dans votre réserve non disponible et le placez dans la case des fabricants d'outils. Notez que cet avantage est obtenu à chaque fois qu'une cité est construite dans cette région.

Uruk – La mère des cités, dirigée par la déesse Inaana (Ishtar). Uruk était connue pour être l'origine de l'écriture et de la bureaucratie. Au moment où vous construisez une cité dans cette région, vous prenez immédiatement un travailleur de votre réserve non disponible et le placez dans la case des Scribes. Notez que cet avantage est obtenu à chaque fois qu'une cité est construite dans cette région.

Shuruppak – Historiquement, cette cité devint le centre d'une alliance entre Lagash, Umma et Uruk. Dans le jeu, cela vous donne un bonus défensif. Si vous avez une cité dans cette région et qu'un joueur veut détruire une de vos cités, dans cette région ou une autre, il doit dépenser trois armées au lieu de deux. Vous ne recevez cet avantage que si vous avez plus d'une cité sur le plateau, c'est-à-dire qu'il doit y avoir une autre cité pour soutenir celle de Shuruppak.

Ur – Ur était dirigée par le dieu Nanner (Sin). Ur elle-même devint prospère grâce aux textiles. Si vous avez une cité dans cette région, vous prenez un cube de textile supplémentaire durant la phase de récolte des ressources et travailleurs.

Nippur – Nippur était dirigée par le dieu Enlil. Si un dirigeant voulait être couronné roi de Sumer, il devait être à Nippur (le terme utilisé était "Roi de Kish"). Si vous avez une cité dans cette région, vous obtenez un point de victoire supplémentaire pour chaque région sumérienne dans laquelle vous avez une armée durant la phase des points de victoire.

Sippar – Sippar était dirigé par le dieu du soleil, Shamash. Sa position au bord de Sumer lui donnait d'excellentes communications avec les régions alentours, mais la laissait vulnérable aux invasions. Si vous avez une cité dans cette région, et que vous choisissez l'action de Commerce, vous pouvez effectuer un échange supplémentaire dans une région. Vous devez quand même payer une ressource pour la ressource que vous prenez.

EXEMPLE Vous décidez de commercer. Vous avez deux travailleurs dans la région de Mittani et un en Égypte. Vous commercez pour un cube d'or, un de bois et un de métal. Comme vous avez une cité à Sippar, vous pouvez effectuer un échange de plus dans une région pour une ressource. Vous décidez de commercer pour un or supplémentaire en Égypte. Notez que vous n'avez pas besoin de travailleur

supplémentaire pour cet échange, un travailleur peut être utilisé deux fois avec cet avantage.

Babylone – Babylone était dirigée par Marduk, le dieu de la guerre. Si vous avez une cité dans cette région, au moment où vous commencez un empire, vous prenez deux pièces d'armée supplémentaires et les ajoutez à votre réserve disponible.

Notes du créateur

"Après le Déluge" est le second titre à être publié dans la ligne Treefrog et le premier jeu seulement pour trois joueurs. Il offre une large vue d'ensemble de l'histoire sumérienne. Je pourrais vous ennuyer avec encore plus de faits, mais j'ai décidé de me concentrer sur comment jouer au jeu.

Ce n'est pas un jeu facile à jouer la première fois car il semble y avoir trop d'options différentes qui vous sont ouvertes. Ce qui suit est une tentative pour vous guider, jusqu'à ce que le dé clic se produise dans votre tête.

Votre première action dans le jeu devrait toujours être de construire une cité. Je recommanderai même cela comme seconde et troisième action. Ne négligez pas Umma et Lagash. Même si elles n'ont pas d'avantage spécial associé, ce sont de bons endroits pour étendre une cité. Construire des cités est la même chose que récupérer des propriétés, c'est bien d'en avoir autant que possible. Ne négligez pas de construire des cités aux tours suivantes, non plus. Il peut être embêtant à la fin du jeu d'avoir plein de ressources mais aucune cité à étendre.

Une fois que vous avez quelques cités sur le plateau, vous pouvez diriger votre attention à placer des travailleurs sur le plateau. Vous devez alors décider si vous aller récupérer Akkad ou Gutu, ou si vous allez vous concentrer sur le placement de travailleurs dans des régions où vous pouvez commercer. Vous devez aussi vous rappeler qu'au début du tour suivant, il va y avoir une période de déclin, où un de vos travailleurs sera retiré de chaque région du plateau. Si vous placez des travailleurs, c'est logique d'en mettre plus qu'un par région, ce qui veut dire utiliser vos cubes de textile pour les placer.

Le commerce est une part importante du jeu, car il vous permet d'augmenter la valeur des ressources que vous possédez. Comme vous pouvez commercer dans toutes les régions où vous avez des travailleurs, c'est une bonne idée de vous positionner de manière à pouvoir faire tous vos échanges en une seule action. Ce que vous ne voulez pas faire et placer des travailleurs, commercer, placer d'autres travailleurs dans une autre région, et commercer à nouveau. Placez vos travailleurs dans toutes les régions où vous voulez commercer, puis faites vos échanges en une fois. Cependant, vous devriez garder un œil sur ce que font les deux autres joueurs, ainsi que sur le fait que les régions où vous voulez commercer sont occupées par une armée ennemie, ce qui vous poserait problème.

Avec les empires, il est bon de prendre une approche à long terme, et de commencer un tour avec les travailleurs déjà en place pour vous permettre de réclamer des empires solides. Ne permettez pas à un

joueur de monopoliser une chaîne d'empires puissants, et ce n'est pas non plus une bonne idée de laisser Babylone sous le contrôle d'un joueur trop longtemps. Avec les empires les décisions à prendre sont celles de savoir si vous allez en réclamer un rapidement et l'étendre aussi vite que possible avant d'être bloqué par les autres, ou si vous allez attendre afin de voir quel niveau d'équipement ont vos adversaires.

Les Scribes sont excellent, ce qui est la raison pour laquelle il y a une limite supérieure au nombre que vous pouvez avoir. Très souvent, vous aurez plus intérêt à placer les travailleurs dans la case Scribes puis de les utiliser pour placer d'autres travailleurs sur le plateau. Vous avez alors encore les scribes disponibles dans les tours suivants.

Vous ne devriez pas ignorer l'importance des fabricants d'outils. Les outils ont une valeur de ressource supérieure au métal, et peuvent être utilisés pour commercer contre du lapis-lazuli. Ils sont aussi utiles si vous voulez augmenter le nombre d'armées de départ d'un empire.

Comme le grain et les textiles sont la base de votre économie, ne négligez pas leur production. Vous devez pouvoir réagir si un autre joueur place des travailleurs supplémentaires dans ces cases de production, et c'est là que les scribes peuvent jouer un rôle critique.

En essence, le jeu est d'optimiser le nombre d'actions que vous effectuez pour atteindre vos buts. Une fois que vous connaissez le jeu, vous devriez être capable de pré assigner des ressources de base à différents objectifs, c'est-à-dire de savoir que tant vont aller dans les extensions de cités, tant pour placer des travailleurs et tant pour d'autres objectifs. Ceci accélérera vos prises de décision. Vous devrez juger prudemment quand vous voulez passer. Passer tôt infligera des coûts d'opportunité aux joueurs restants, mais pourrait vous laisser vulnérable à des changements sur le plateau auxquels vous ne pourriez pas réagir, comme des travailleurs supplémentaires placés dans la case Irrigation ou vos cités détruites. Il est probablement mieux d'essayer de passer lorsque les autres joueurs arrivent au bout de leurs réserves de ressources et de pièces d'armées.

Ne vous inquiétez pas trop si un joueur prend la tête en points de victoire. C'est une course de longue durée et il est possible de rattraper même depuis une position très en retard.

Martin Wallace

Crédits

Jeu crée par Martin Wallace
Art par Peter Dennis
Graphisme par Solid Colour
Traduction par Nicole Loutan

Tests du jeu par Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Richard Spilsbury, Chris Boote, Dave Norman, Neil Palfreyman, Anthony Simons, Ian Fleming, Stephen Buonocore, Brian Eggert, Chad Mekash et amis.

Merci à Gordon Sweeney et Rick Soued d'avoir simultanément suggéré l'idée d'un jeu spécialement pour trois joueurs, et JKLM pour avoir aidé avec l'envoi et autre. Un grand merci à Julia de m'avoir autant soutenu. Je voudrais aussi remercier John Ellis pour m'avoir fourni tellement de documentation de recherche.

Vous pouvez voir les dernières nouvelles Warfrog sur: <http://www.warfroggames.com>

Vous pouvez contacter Warfrog à: martin à warfroggames.com

Les règles et graphismes pour "Après le Déluge" sont © Warfrog 2008.



Guide de référence rapide

Séquence d'un tour

1. Récolte des ressources et travailleurs. Vous prenez du grain et du textile selon combien de travailleurs vous avez dans les cases Irrigation et Tissage. Récupérez un textile de plus si vous avez une cité à Ur. Puis prenez huit travailleurs et placez les dans votre réserve disponible.

2. Déclin (ne pas effectuer durant les tours 1, 3 et 5). Chaque joueur retire un travailleur de chaque région non sumérienne. Tous les travailleurs de la région de Dilmun sont retirés. Le ou les joueurs avec le plus de travailleurs dans la case d'irrigation réduit leur nombre à deux. Les autres joueurs retirent le même nombre de travailleurs. Faites de même pour la case Tissage.

3. Actions des joueurs. Les joueurs effectuent une action à la fois dans l'ordre de jeu. Répétez jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

4. Ordre de jeu. Le nouvel ordre de jeu est déterminé par les ressources placées dans les cases Passé. En cas d'égalité, l'ordre de jeu pour les joueurs à égalité reste comme dans l'ancien ordre.

5. Points de victoire. Marquez 2 pv pour chaque région dans laquelle vous avez une ou deux armées. Marquez 1 pv de plus pour chaque région de Sumer où vous avez des armées si vous avez une cité à Nippur. Marquez des points pour chaque cité que vous étendez d'après la table des valeurs.

6. Fin du tour. Retirez toutes les ressources des cases Passé et Équipement. Commencez un nouveau tour.

Actions des joueurs

Construire une cité. Placez une de vos cités dans une région sumérienne. Ne peut pas être placée dans une région contenant déjà une cité ou une armée d'un autre joueur.

Placer des travailleurs. Dépensez une ressource et placez un nombre de travailleurs jusqu'à la valeur de cette ressource, dans une région non sumérienne ou une case de travailleurs. Les travailleurs viennent de votre réserve disponible.

Commerce. Échangez dans chaque région où vous avez des travailleurs / armées. Vous échangez toujours une ressource pour une autre ressource. Les régions dans lesquelles vous commercez portent la mention de quelle ressource peut être échangée pour quelle autre. Un travailleur permet à un échange d'avoir lieu dans la région. Une seule ressource de chaque type peut être échangée dans une région (exception: si vous contrôlez Sippar vous pouvez commercer deux fois pour la même ressource).

Commencer un empire. Consiste en quatre étapes qui doivent être faites dans l'ordre:

- Choisir la région. Vous devez avoir un nombre égal ou la majorité des travailleurs dans cette région (minimum de un, exception si vous voulez un empire sumérien).
- Prenez vos armées selon la taille de l'empire et placez les dans votre réserve disponible. Vous pouvez aussi acheter des armées supplémentaires en dépensant du grain, du métal et des outils. Prenez deux armées en plus si vous avez une cité à Babylone.
- Vous pouvez équiper votre armée en plaçant des ressources dans votre case d'équipement d'armées.
- Placez une ou deux pièces d'armée dans la région où l'empire commence. Retirez tous vos travailleurs en même temps (pas ceux des autres joueurs). Il peut être nécessaire de pour vous combattre pour pouvoir commencer votre empire. Un empire sumérien peut commencer dans n'importe quelle région sumérienne.

Étendre un empire. Vous pouvez effectuer un des choix suivants:

- Envahir une région adjacente à une où vous avez déjà une armée. Cela implique un combat si l'autre région contient une ou deux armées d'un autre joueur.
- Détruire une cité dans une région où vous avez déjà une ou deux armées. Vous devez dépenser deux armées de votre réserve disponible pour cela. Exception: dépensez trois armées si l'adversaire a une cité à Shurruk. Vous pouvez répéter ce choix d'étendre un empire en dépensant une armée de votre réserve disponible. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez.
- Placer une armée dans une région où vous en avez déjà une. Vous pouvez avoir un maximum de deux armées dans une région.

Passer. Lorsque vous passez, vous pouvez placer des ressources dans votre case Passé pour tenter de changer l'ordre de jeu au tour suivant. Une fois qu'un joueur a passé, les autres doivent payer un travailleur, une ressource ou une armée pour pouvoir effectuer une action.

Ressources

Il y a huit ressources différentes. Voir la table de valeur des ressources. Les ressources peuvent être utilisées dans les situations suivantes:

- pour placer des travailleurs
- pour équiper une armée
- pour acheter des armées supplémentaires
- pour changer l'ordre de jeu
- pour payer pour avoir une action dès qu'un joueur a passé.

Règles faciles à oublier

- Vous devez avoir au moins un travailleur dans la case Irrigation / Tissage pour obtenir des ressources.
- Vous pouvez utiliser les Fabricants d'outils durant la même action que le commerce. Il est possible d'échanger les outils que vous avez créés dans la même action.
- Vous ne pouvez pas utiliser les Scribes au même tour que vous les placez.
- Une armée dans une région empêche tous les autres travailleurs d'y commercer.
- Vous pouvez commercer avec vos armées. Une armée est comme un travailleur, deux armées comme deux travailleurs.
- Il est possible de commencer un empire dans une région qui est occupée par l'armée d'un autre joueur.
- Si vous ne réussissez pas à envahir une région, vous pouvez essayer à nouveau immédiatement, ce n'est pas une action supplémentaire. Votre tentative d'invasion d'une région peut continuer jusqu'à ce que vous réussissiez ou que vous décidiez d'arrêter.
- Vous pouvez répéter un choix d'étendre un empire au coût d'une armée.
- Vous pouvez commencer un empire sumérien dans toute région de Sumer, même une avec une cité ou armée d'un autre joueur. Cela ne requiert pas que vous ayez un travailleur dans la région.
- Si vous détruisez une cité, vous devez dépenser deux pièces d'armée de votre réserve disponible, pas du plateau.
- Si vous contrôlez Shurruk et une autre cité, détruire une de vos cités coûte alors trois armées.
- Étendre une cité a lieu durant la phase des points de Victoire, cela ne peut pas être pris comme une action.
- Quand vous passez, vous pouvez faire une offre pour changer l'ordre de jeu au tour suivant.
- Après que le premier joueur ait passé, il y a un coût d'opportunité pour effectuer une action, qui est d'un travailleur disponible, ou une armée, ou une ressource.

Installation du jeu

Chaque joueur reçoit un set de sa couleur, comportant 4 bases de cité, 4 extensions de cité, 5 marqueurs, 25 ouvriers et 20 armées. Au début du jeu, les ouvriers et armées de chaque joueur ne sont pas disponibles.

Placez l'un de vos marqueurs dans la case 0 de la piste de score.

Déterminez aléatoirement l'ordre du tour de jeu et indiquez-le sur le tableau de l'ordre de jeu à l'aide d'un marqueur de chaque joueur). Les 3 autres marqueurs de chaque joueur seront utilisés pour indiquer quel empire vous avez initié, son niveau d'équipement et le moment où vous avez passé.

Chaque joueur place un ouvrier dans la case Irrigation et un autre dans la case Tissage.

Chaque joueur reçoit également 2 ouvriers, 1 cube bois, 1 cube métal, un disque outil et un disque or.

Placez l'indicateur de tour dans la 1^{ère} case de la piste des tours.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 5 tours composés de 6 phases chacun :

1. Collecte de ressources et d'ouvriers
2. Déclin
3. Actions des joueurs
4. Ordre du prochain tour
5. Points de Victoire (PV)
6. Fin du tour

Phase 1 : collecte de ressources et d'ouvriers

→ Après avoir calculé l'ordre relatif des joueurs (nombre d'ouvriers de chaque joueur placés dans la case Irrigation), consultez la table Grain et attribuez à chaque joueur un certain nombre de cubes grain.

→ Après avoir calculé l'ordre relatif des joueurs (nombre d'ouvriers de chaque joueur placés dans la case Tissage), consultez la table Tissus et attribuez à chaque joueur un certain nombre de cubes tissus.

Dans les 2 cas, pour obtenir des ressources, un joueur doit posséder au moins 1 ouvrier dans la case ad hoc.

→ Chaque joueur reçoit 8 ouvriers (un joueur ne peut avoir plus de 25 ouvriers en jeu à tout moment).

Phase 2 : déclin (tours 2 & 4 uniquement)

→ Tous les ouvriers sont retirés de la région de Dilmun.

→ Chaque joueur retire 1 de ses ouvriers de chaque région en dehors de Sumer.

→ Le (ou les) joueur(s) possédant le plus d'ouvriers dans la case Irrigation les retirent tous sauf 2. Les autres joueurs doivent retirer de la case Irrigation ce même nombre d'ouvriers.

→ Répétez cette procédure avec la case Tissage.

→ Chaque joueur retire 1 de ses ouvriers de la case Scribes.

→ Chaque joueur retire 1 de ses ouvriers de la case Fabrication d'Outils

→ Tous les ouvriers retirés deviennent non disponibles.

Phase 3 : actions des joueurs

Dans l'ordre indiqué par le tableau de l'ordre de jeu, chaque joueur **doit** effectuer une action. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Les actions possibles sont :

- Construire une Cité
- Placer des ouvriers
- Commercer
- Initier un Empire
- Étendre un Empire
- Passer

→ **Attention** : lorsqu'un joueur a passé, effectuer une action (autre que passer) peut avoir un coût supplémentaire (ouvrier, armée ou ressource) pour les autres joueurs (Cf. ACTION Passer).

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

ACTION Construire une Cité

Comme action, vous pouvez placer une base de cité dans la région Sumer de votre choix, ne contenant pas déjà une cité : la région choisie doit être vide ou contenir une de vos armées. Si toutes vos bases ont déjà été placées, vous pouvez en retirer une d'ailleurs.

7 des 9 régions de Sumer possèdent une particularité bonus associée.

ACTION Placer des ouvriers

Comme action, vous pouvez dépenser un cube ou un disque ressource et placer un nombre d'ouvriers de la valeur correspondante (chaque cube/disque possède une valeur : se référer à la table des Valeurs de Ressources).

Vous pouvez placer des ouvriers dans une région hors Sumer ou dans une des 4 cases Ouvrier. Lorsque vous dépensez une ressource pour placer des ouvriers, ceux-ci doivent tous être placés dans la même région/case (mais vous pouvez en placer moins).

Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent être placés dans une région hors Sumer. Plus d'un joueur peut posséder des ouvriers dans la même région hors Sumer.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 2 ouvriers dans la case Scribes.

Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers pouvant être placés dans les cases Irrigation, Tissage et Fabrication d'Outils.

Scribes – Comme partie de l'action Placer des Ouvriers, vous pouvez utiliser le(s) ouvrier(s) que vous possédez dans la case Scribes pour placer/déplacer d'autres ouvriers : pour chaque ouvrier que vous déplacez de gauche à droite dans la case Scribes, vous pouvez déplacer ou placer un ouvrier.

Déplacer un ouvrier consiste à prendre n'importe lequel de vos ouvriers dans une case ou une région et à le placer dans une autre case ou région hors Sumer (vous pouvez aussi le remettre dans votre stock).

Placer un ouvrier consiste à prendre un ouvrier de votre stock et à le placer dans une case ou région hors Sumer.

Vous ne pouvez pas utiliser un scribe qui vient juste d'être placé.

ACTION Commercer

Comme action, vous pouvez commercer dans toutes les régions hors Sumer où vous possédez des ouvriers (= marchands). Pour ce faire, vous échangez toujours une ressource possédée contre une ressource produite dans la région où vous commerciez. Les ressources que vous pouvez échanger sont indiquées dans la Table Commerce.

Dans une même région hors Sumer, le nombre d'échanges est limité par le nombre d'ouvriers et les ressources offertes dans la région : dans une même région hors Sumer, chaque ouvrier ne vous permet d'échanger qu'une seule ressource et une seule ressource de chaque type disponible peut être échangée au cours d'une même action. Le nombre total de cubes/disques constitue également une limite maximum disponible.

Régions contenant une armée :

- vous ne pouvez commercer dans une région contenant une armée ennemie
- dans une région contenant une de vos armées, vos ouvriers ne peuvent pas commercer et seule votre armée le peut

Fabrication d'outils – Comme partie de votre action Commercer, vous pouvez convertir les cubes métal en disques outils : vous pouvez convertir 1 cube pour chaque ouvrier possédé dans la case Fabrication d'outils. Lorsque vous utilisez un ouvrier pour fabriquer des outils, vous devez le déplacer vers la droite de la case.

Les cubes obtenus ou convertis pendant une action Commercer peuvent aussitôt être échangés.

ACTION Initier un Empire

A chaque tour, 3 empires potentiels peuvent être initiés (Cf. Table des Empires). Chaque joueur peut initier un (seul) empire à chaque tour. Le nombre figurant sous le nom de chaque empire indique le nombre d'armées avec lesquelles cet empire sera initié. Un empire entre en jeu dans la région portant son nom.

Pour initier un empire, il faut détenir au moins autant d'ouvrier dans sa région de départ que n'importe quel autre joueur (et au moins 1 ouvrier). *Exception* : au cours du jeu, 2 empires vont apparaître dans une région de Sumer : vous n'avez pas besoin de posséder d'ouvrier dans cette région pour y initier un empire.

La création d'un empire doit suivre la procédure ci-après :

Step 1 : prenez dans le stock non disponible le nombre d'armées correspondant à cet empire : elles deviennent disponibles.

Step 2 : éventuellement, achetez d'autres armées : chaque cube Grains / cube Métal / disque Outils dépensé vous permet d'acquérir 1/2/3 armée(s) supplémentaire(s). Le nombre total d'armées est limité à 20.

Step 3 : vous pouvez équiper votre armée en dépensant des ressources pour améliorer ses capacités de combat : les ressources ainsi dépensées sont placées dans la case Équipement à votre couleur. Les montants comparés de chacun des 3 joueurs détermineront la valeur relative (A, B & C) d'équipement de chaque armée.

Step 4 : retirez tous vos ouvriers de la région de départ de votre empire puis placez y 1 ou 2 de vos armées disponibles. Si cette région est déjà occupée par une armée adverse, un combat se produit aussitôt.

ACTION Étendre un Empire

Comme action, vous pouvez utiliser vos armées disponibles pour étendre votre Empire en effectuant l'une des actions suivantes :

- Envahir une région
- Détruire une cité
- Renforcer une région

Envahir une région : vous pouvez envahir une région qui est adjacente à une région où vous possédez une armée : si la région envahie ne contient pas d'armée ennemie, vous placez simplement une nouvelle armée disponible dans cette région. Sinon, un combat se produit aussitôt. Celui-ci est résolu par le lancer de 2D6 :

- si votre armée est mieux équipée que celle du défenseur et si le résultat obtenu est ≥ 5 , vous détruisez une armée ennemie
- si votre armée est moins bien équipée que celle du défenseur et si le résultat obtenu est ≥ 7 , vous détruisez une armée ennemie
- dans tous les autres cas, vous perdez une armée qui devient non disponible

Le combat se poursuit jusqu'à ce que les armées du défenseur soient détruites ou jusqu'à ce que vous décidiez de

suspendre l'invasion. En cas de succès, placez une de vos armées disponible dans la région envahie. Certaines régions comportent une flèche indiquant que l'expansion d'un empire ne peut se faire que dans cette direction. **Dilmun** ne comporte aucune flèche et ne peut donc pas être envahi.

Détruire une cité : si vous possédez une ou plusieurs armées dans une région contenant une cité appartenant à un autre joueur, vous pouvez – en tant qu'action – détruire cette cité. Pour ce faire, vous devez dépenser 2 armées disponibles ; la cité détruite (et son éventuelle extension) est rendue à son propriétaire.

Renforcer une région : en tant qu'action, vous pouvez placer 1 armée dans une région où vous en possédez déjà une. Un joueur ne peut jamais placer plus de 2 armées dans la même région.

Répéter une Action

L'action Étendre un Empire diffère des autres actions car vous pouvez l'effectuer plusieurs fois pendant votre tour. Pour ce faire, vous devez dépenser une armée disponible puis effectuer à nouveau cette action (envahir une région, détruire une cité ou renforcer une région). Vous pouvez répéter ce processus tant qu'il vous reste des armées à dépenser pour ce faire.

ACTION Passer

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider de passer : dans ce cas, vous ne pourrez plus effectuer d'action pendant ce tour. Pour indiquer que vous avez passé, placez l'un de vos marqueurs dans la case Passé de votre couleur et placez y (ou pas) une ou plusieurs ressources : la valeur relative des ressources placées dans ces cases servira à déterminer l'ordre du prochain tour.

Dès qu'un joueur a passé, il y a un coût d'opportunité pour les autres joueurs lorsque ceux-ci décident d'effectuer une action : ils doivent auparavant payer quelque chose (une ressource, une armée ou un ouvrier) à la banque.

Phase 4 : ordre du prochain tour

L'ordre des joueurs pour le prochain tour est déterminé par la valeur respective des ressources que chaque joueur a placées dans sa case Passé : le joueur ayant placé le montant le plus élevé jouera le 1^{er}, etc. En cas d'égalité, l'ordre relatif précédent est conservé. Cette phase est également effectuée lors du dernier tour de jeu.

Phase 5 : Points de Victoire (PV)

→ Vous obtenez 2 PV pour chaque région où vous possédez au moins 1 armée.

→ Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent décider d'étendre leurs cités : ceci nécessite la dépense de 2 cubes bois et de 0 à 4 ressources de luxe (outils, huile, ore et lapis-lazuli) : vous ne pouvez dépenser qu'une seule ressource de luxe de chaque type par cité et le nombre de ressources dépensées (0 à 4) pour une cité détermine le nombre de PV obtenus (4 à 20). Lorsqu'une cité est étendue, placez une extension de cité à son sommet (chaque cité ne peut être étendue qu'une seule fois).

Phase 6 : Fin du Tour

→ Tous les joueurs retirent leurs armées du plateau et les placent dans leur stock non disponible. Tous les ouvriers et armées non placés deviennent également non disponibles.

→ Toutes les ressources placées dans les cases Passé et Équipement retournent au stock.

→ Les joueurs récupèrent leurs marqueurs placés dans les cases Passé et Équipement.

→ Tous les ouvriers placés dans les cases Scribes et Fabrication d'outils sont déplacés sur la gauche.

→ Le marqueur de tour est avancé d'une case ; commencez un nouveau tour de jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du 5^{ème} tour de jeu.

Les joueurs obtiennent des PV supplémentaires pour les ouvriers présents sur le plateau : le joueur possédant le plus d'ouvriers dans une région/case indiquant un nombre de PV reçoivent ce nombre de PV. En cas d'égalité, aucun PV n'est attribué.

Le joueur détenant le plus de PV est le vainqueur : en cas d'égalité c'est le joueur le 1^{er} dans l'ordre du tour de jeu.

Particularités des cités

Ces règles s'appliquent au joueur ayant construit une cité dans la région correspondante.

Eridu : vous obtenez aussitôt un ouvrier supplémentaire que vous placez dans la case Fabrication d'outils.

Uruk : vous obtenez aussitôt un ouvrier supplémentaire que vous placez dans la case Scribes.

Shuruppak : lorsqu'un joueur détruit une de vos cités, il doit dépenser 3 armées au lieu de 2 si vous possédez au moins 2 cités sur le plateau.

Ur : vous recevez un cube tissus supplémentaire pendant la phase Collecte de ressources et d'ouvriers.

Nippur : vous obtenez 1 PV supplémentaire pour chaque région de Sumer occupée par une de vos armées lors de la phase Points de Victoire.

Sippar : lorsque vous choisissez l'action Commercer, vous pouvez effectuer un échange supplémentaire dans une région (en dépensant la ressource correspondante).

Babylon : lorsque vous initiez un Empire, vous recevez 2 armées supplémentaires.

Séquence de jeu

1. **Collecte de ressources et d'ouvriers.** Collectez cubes grain et tissus suivant le nombre d'ouvriers placés dans les cases Irrigation & Tissage. Collectez un cube tissus supplémentaire si vous possédez une cité à Ur. Puis recevez 8 ouvriers.
2. **Déclin** (sauf aux tours 1, 3 et 5). Chaque joueur retire 1 ouvrier de chaque région hors Sumer. Tous les ouvriers de Dilmur sont retirés. Le(s) joueur(s) possédant le plus d'ouvrier dans la case Irrigation rédui(sen)t ce nombre à 2, les autres retirent le même nombre d'ouvriers. Procédez de même avec la case Tissage.
3. **Actions des joueurs.** Les joueurs effectuent une action à la fois dans l'ordre du tour. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.
4. **Ordre du prochain tour.** Il est déterminé par les ressources placées dans les cases Passé. En cas d'égalité, l'ordre relatif précédent est maintenu.
5. **Points de Victoire.** 2 PV pour chaque région occupée par une armée + 1 PV par région de Sumer occupée par une armée si vous possédez une cité à Nippur. PV pour chaque cité étendue (Cf. table Cité).
6. **Fin du tour.** Retirez toutes les ressources des cases Passé & Équipement. Commencez un nouveau tour.

Actions des joueurs

Construire une cité. Placez une cité dans une région de Sumer ne contenant pas de cité ni d'armée ennemie.

Placer des ouvriers. Dépensez une ressource et placez le nombre d'ouvriers disponibles correspondant dans une région hors Sumer ou une case ouvrier.

Commercer. Commercez dans chaque région où vous possédez des ouvriers/armées. Échangez une ressource contre une autre, indiquée dans la région de l'échange. 1 ouvrier permet 1 échange dans région. Une seule ressource de chaque type peut être échangée dans une même région (exception : si vous possédez une cité à Sippar vous pouvez commercer 2 fois avec le même ouvrier).

Initier un empire :

- a. Revendiquez une région où vous possédez une majorité d'ouvriers (avec un minimum de 1, sauf si vous revendiquez une région de Sumer).
- b. Prenez le nombre d'armées correspondant. Vous pouvez en acheter d'autres avec du grain, du métal ou des outils. Recevez 2 armées supplémentaires si vous possédez une cité à Babylon.
- c. Équipez votre armée en plaçant des ressources dans votre case Équipement.
- d. Placez 1 ou 2 armées dans la région d'origine de votre empire et retirez tous vos ouvriers de cette région.

Étendre un empire ; vous pouvez choisir l'une des actions suivantes :

- a. Envahir une région adjacente à une région où vous possédez déjà une armée.
- b. Détruire 1 cité dans une région où vous possédez déjà une armée en dépensant 2 armées disponibles supplémentaires (exception : le coût est de 3 armées si le propriétaire possède une cité à Shurruk).
- c. Placer 1 armée dans une région où vous en possédez déjà une (maximum = 2 armées/région).

Vous pouvez répéter l'action Étendre un empire en dépensant à chaque fois 1 armée disponible supplémentaire.

Passer. Placez une ou plusieurs ressources dans votre case Passé dans le but de modifier l'ordre des joueurs du prochain tour. Dès qu'un joueur a passé, les autres joueurs doivent dépenser un ouvrier, une ressource ou une armée pour effectuer une action.

Règles facilement oubliées

- Il faut posséder au moins 1 ouvrier dans la case Irrigation/Tissage pour obtenir les ressources correspondantes.
- Lorsque vous effectuez l'action Commercer, vous pouvez aussi fabriquer des outils et les échanger aussitôt.
- Vous ne pouvez pas utiliser un Scribe le tour même où vous l'avez placé.
- Une armée dans une région empêche tous les ouvriers présents de commercer.
- Vous pouvez commercer avec vos armées (1 armée = 1 ouvrier).
- Il est possible d'initier un empire dans une région occupée par une armée ennemie.
- L'action Étendre un empire peut être répétée au coût de 1 armée.
- Vous pouvez initier un empire dans toute région de Sumer, même occupée par une cité ou armée ennemie. Il n'est pas nécessaire d'y posséder un ouvrier.
- Pour détruire une cité, vous devez dépenser 2 armées provenant de votre stock disponible, pas du plateau.
- Si vous contrôlez Shurruk et une autre cité, cela coûtera 3 armées pour détruire une de vos cités.
- L'extension d'une cité se produit pendant la phase PV, ce n'est pas une action.
- Lorsque vous passez, vous pouvez dépenser des ressources dans le but de modifier l'ordre du tour suivant.
- Dès qu'un joueur a passé, il y a un coût supplémentaire (ouvrier, armée, ressource) pour effectuer une action.

Ressources

Les 8 ressources différentes peuvent être utilisées pour :

- a. placer des ouvriers
- b. équiper une armée
- c. acheter des armées supplémentaires
- d. changer l'ordre des joueurs
- e. payer pour effectuer une action lorsqu'un autre joueur a déjà passé.