

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



SID MEIER'S
CIVILIZATION:
LE JEU DE PLATEAU

Basé sur le jeu PC



EAGLE GAMES



SID MEIER'S
CIVILIZATION:
LE JEU DE PLATEAU

UN JEU DE CONSTRUCTION D'EMPIRE À TRAVERS LES AGES

Jeu de plateau créé par Glenn Drover
(d'après le jeu PC créé par Sid Meier, Bruce Shelly, Brian Reynolds et Jeff Briggs)

Illustrations du jeu par Paul Niemeyer

Direction artistique de James Provenzale et Jacoby O'Connor

Ce jeu est dédié à Glenn et Kathleen Drover

©2002 Eagle Games, Inc. Tous droits réservés.

©2002 Infogrames Interactive, Inc. Tous droits réservés. Tous les noms commerciaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Sid Meier's Civilization®, Civ®, et Civilization® sont des marques commerciales enregistrées aux U.S.A.

LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Bienvenue Grand Seigneur! Vous allez mener votre peuple à travers les millénaires et vers le futur. La diplomatie, la guerre, la croissance économique et le développement technologique sont les outils à votre disposition. Maintenez un équilibre entre les quatre et vous verrez vos sujets prospérer. Echouez et votre civilisation sera recouverte par la poussière des temps.

Civilisation de Sid Meier: Le Jeu de Plateau est basé sur les fameux jeux PC. Ce jeu vous permet de jouer jusqu'à 5 joueurs autour d'une table. *Civilisation de Sid Meier: Le Jeu de Plateau* est aussi un jeu plus court, on peut le finir en une fois. Mais comme le jeu classique duquel il est tiré, ce jeu vous propose beaucoup d'options qu'il faudra choisir prudemment. Il faudra équilibrer l'expansion, la croissance économique, le commerce, la recherche, la diplomatie et la force militaire.

Allons-y, la célébrité et la prospérité vous attendent !

PRESENTATION

Civilisation de Sid Meier: Le Jeu de Plateau se déroule sur quatre époques. La plus ancienne est l'antiquité, suivi du moyen-âge, de l'ère industrielle et finalement de l'ère moderne. Chaque époque a ses propres forces militaires, améliorations de villes, technologies et merveilles du monde, et chacune est supérieure à celle de l'ère précédente.

LES REGLES

Sid Meier's Civilization: The Boardgame a deux ensembles de règles et donc deux façons différentes de jouer:

- **Les règles de base:** pour jouer rapidement.
- **Les règles avancées:** c'est plus détaillé mais cela reste jouable. Le jeu se rapproche ainsi du jeu PC.

Les règles avancées sont basées sur les règles de base. Il faut se baser sur les règles que l'on utilise pour la partie en cours. Par exemple, si vous jouez avec les règles avancées et que la production est décrite différemment par rapport aux règles de base, il faut ignorer les règles de base et inversement.

MATERIEL

- un plateau de 90 sur 115 centimètres
- six planches plastiques de couleurs différentes
- huit planches plastiques beiges
- une planche de marqueurs or et exploration
- 78 cartes technologie et merveille:
 - 15 technologies antiques, 10 médiévales, 10 industrielles et 18 modernes
 - 7 merveilles du monde antiques, 5 médiévales, 5 industrielles et 8 modernes
- 2 cartes vierges
- 61 cartes ville (format carré)
- 64 cartes amélioration de ville (format carré)
- 3 cartes fertilité (format carré)
- un tableau d'avancée technologique
- une feuille de référence
- 4 dés (2 rouges et 2 blancs)
- ce livret de règles

Le plateau:

Il est divisé en cases pour le mouvement et la production. Les cases sur terre, comme Orinoco ou Gobi, sont appelées des régions terrestres. Les cases bleues sont des océans et sont appelées zones maritimes.

Les Figurines:

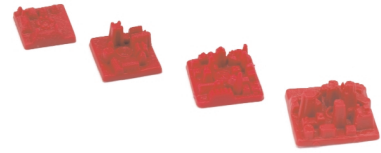
Il y a quatre types de figurines dans le jeu:

- colonies (en 4 tailles)
- unités militaires (16 types)
- colons
- Porteurs de drapeau

Colonies:

Les colonies sont la fondation de chaque civilisation. Les gens vivent dans les colonies et comme les cultures croissent, les colonies aussi. Il y a quatre tailles colonies:

- Village (taille de base)
- Ville (2 fois la taille d'une colonie)
- Cité (3 fois la taille d'une colonie)
- Métropole (4 fois la taille d'une colonie)



Important! Une fois que l'on a construit une colonie, on ne peut pas la déplacer.

Unités militaires:

Ces unités sont des armées ou des véhicules. Il y a des armées et des véhicules spécifiques pour chaque époque.

Les armées sont divisées en infanterie, cavalerie ou artillerie. Les véhicules sont répartis en flottes et aviation. Le tableau suivant montre chaque type d'unité à chaque époque.

Durant votre tour, vous pouvez déplacer vos pièces militaires sur le plateau.

- Les armées peuvent bouger vers une région terrestre adjacente. (1 Point de Mouvement)
- L'aviation peut bouger jusqu'à trois régions terrestres et/ou zones maritimes adjacentes. (3 PM)
- Les galères peuvent bouger vers une zone maritime adjacente. (1 PM)
- Les caravelles et les frégates peuvent bouger jusqu'à deux zones maritimes adjacentes. (2 PM)
- Le cuirassé peut bouger jusqu'à trois zones maritimes adjacentes. (3 PM)

Seules les unités militaires peuvent combattre. Voir la section Combats des règles pour en connaître les modalités.

Note: les flottes ne peuvent attaquer directement les armées, ni les armées attaquer les flottes.

TABLE DES UNITES MILITAIRES					
	ARMEES			VEHICULES	
	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	Flottes	Aviation
Epoque Antique	Epéiste	Cavalier	Catapulte	Galère	
					-
Epoque Médiévale	Homme en armes	Chevalier	Catapulte	Caravelle	
					-
Epoque Industrielle	Mousquet	Dragon	Canon	Frégate	
					-
Epoque Moderne	Mitrailleur	Tank	Obusier	Cuirassé	Chasseur
					



Colons:

Les colons sont similaires aux armées mais ils ne peuvent pas combattre. Cependant, les colons sont très importants car ce sont les seules pièces qui peuvent explorer les régions terrestres et bâtir des colonies.

Quand vos colons finissent leur déplacement dans une zone terrestre avec un marqueur exploration face cachée, vous pouvez regarder ces marqueurs. Ils indiquent si cette région contient des ressources, un terrain spécial, une civilisation mineure ou un autre événement spécial. Tout ceci est expliqué dans la section Marqueurs d'Exploration. Vous pouvez construire des colonies durant la phase de production. Vous remplacez le colon par un village et vous payez le coût approprié. Il y a plus d'informations à ce sujet dans la section Production. **Il ne peut y avoir qu'une colonie par région terrestre!** Les colons peuvent se déplacer jusqu'à deux régions terrestres adjacentes. (2 PM)



Porteurs de drapeau:

Toutes les unités militaires sont de la même couleur. On utilise les drapeaux pour indiquer le propriétaire de ces unités. Quand vous déplacez vos unités militaires dans une zone terrestre ou maritime qui ne contient pas une de vos villes, vous placez un drapeau avec ces unités pour montrer qu'elles vous appartiennent. C'est le seul usage des drapeaux.

Les marqueurs:

Marqueurs exploration:

Ces marqueurs représentent les choses que les colons peuvent découvrir dans une région terrestre.

Il y a quatre types de marqueurs exploration:

- Ressources
- Événements
- Terrain
- Pas de rencontre



Ressources: Il y a 8 types différents de ressources que l'on peut trouver : vin, chevaux, fer, gemmes, épices, pétrole, charbon et métaux précieux. Quand vous trouvez une ressource, vous remettez le marqueur face cachée dans sa région. Il reste caché jusqu'à la construction d'une colonie. Quand on y construit une colonie on retourne le marqueur exploration. Le marqueur reste dans la région et le propriétaire de la colonie reçoit une carte ville avec un symbole ressource correspondant. Dans les règles avancées, les cartes ville avec des symboles ressource produisent plus d'or.



Vin



Chevaux



Fer



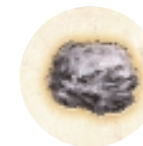
Gemmes



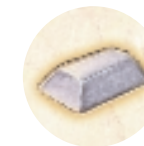
Epices



Pétrole



Charbon



Métaux Précieux

Événements: Il y a quatre types d'événements que l'on peut découvrir sur les marqueurs exploration : technologie gratuite, trésor, civilisation mineure et peste. Quand vous trouvez un événement, vous dites ce que c'est et vous le retirez du plateau.

Les effets des événements sont:

①



1. Technologie gratuite: vos hommes ont fait une grande découverte ! Vous recevez une technologie de l'ère actuelle gratuitement. Avec les règles avancées, vous ne pouvez prendre qu'une technologie dont vous remplissez les conditions préalables.

②



2. Trésor: votre colon a découvert une veine d'or ! Vous recevez 10 or immédiatement.

③



3. Civilisation mineure: votre colon a découvert une civilisation mineure. Quand vous retournez ce marqueur, tous les joueurs (vous compris) lancent deux dés et soustraient le nombre de colonies qu'ils contrôlent. Le joueur avec le résultat le plus fort contrôle la civilisation mineure. Il place immédiatement un nouveau village et une nouvelle unité militaire (celle de son choix disponible) dans la région terrestre.

④



4. Peste: les effets de la peste sont de plus en plus dévastateurs avec le temps.

À l'époque antique, la peste n'affecte que la région où se trouve le marqueur. A l'époque médiévale, la peste affecte la région où se trouve le marqueur et chaque région adjacente. A l'époque industrielle, la peste affecte la région où se trouve le marqueur et chaque région adjacente jusqu'à deux cases de distance. A l'époque moderne la peste affecte la région où se trouve le marqueur et chaque région adjacente jusqu'à trois cases de distance.

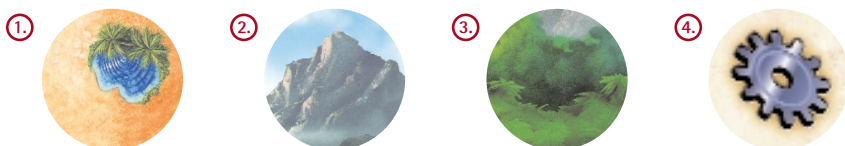
Les effets de la peste sont puissants. Toutes les unités militaires et les colons dans les régions affectées sont éliminés. Les colonies dans les régions affectées sont réduites d'une taille (sauf le village qui ne peut pas être éliminé par la peste). La peste ne peut entrer ou traverser une zone maritime.

Exemple: c'est l'époque industrielle. Angela a une ville en TANGANIKA, un village en ERITREA, deux dragons en KALAHARI, et un colon avec un marqueur exploration face cachée à FUNA. Brad a un mousquet et un canon à ATLANTIA, et une cité au NIGERIA. Chris a un colon, un canon et une ville en EUPHRATES.

Angéla décide de regarder le marqueur exploration à FUNA, et découvre une peste. Angéla l'annonce à tous les joueurs. Le colon d'Angéla à FUNA et les deux dragons au KALAHARI sont éliminés, comme le mousquet et le canon de Brad à ATLANTIA. Le colon et le canon de Chris en EUPHRATES sont à trois cases de distance de FUNA et sont épargnés (tout comme sa ville).

La ville d'Angéla à TANGANIKA est réduite à un village mais son village en ERITREA survit car un village ne peut être réduit par une peste. La cité de Brad au NIGERIA devient une ville.

Terrain: Les différents terrains peuvent rendre plus ou moins facile l'établissement d'une colonie. Il y a quatre types de terrain : désert, montagnes, jungle/forêt, et fertile / productif. Déclarez le type de terrain et laissez le marqueur face visible. Les effets des terrains sont:



1. **Désert:** Il ne peut y avoir de colonie dans cette zone, donc on peut y placer de vilalge.

2. **Montagnes:** on peut y construire un village mais qui ne pourra pas être agrandi.

3. **Jungle / Forêt:** cette zone ne peut avoir des colonies plus avancées qu'une ville.

4. **Fertile / Productif :** une colonie dans cette zone produit plus que la normale.

- Avec les règles de base, considérez votre colonie avec une taille supplémentaire.
- Avec les règles avancées, utilisez la valeur entre parenthèses. Posez une carte Productive à côté de la ville pour indiquer cette production supplémentaire.

Pas de rencontre:

les marqueurs exploration avec un point n'ont pas de découverte. Vous pouvez choisir de retirer ce marqueur ou non.

Note: on peut réduire le nombre de ces marqueurs pour avoir plus de ressources et d'événements. Avant de commencer, retirez 2 de ces marqueurs pour chaque joueur dans le jeu.

Les déserts, pestes et civilisations mineures n'ont pas d'effet s'ils sont révélés dans les régions de départ d'un joueur.

On les retire du jeu.



Pièces:

Comme dans le jeu PC, la monnaie du jeu est l'or (même si certaines pièces sont en cuivre ou en argent). On utilise les pièces pour connaître la production de chaque civilisation. Quand vous calculez votre production pour le tour, vous recevez ce montant en or. On utilise l'or pour acheter des unités militaires, des colons, des colonies, des améliorations de ville et de nouvelles technologies.



Les cartes de référence:

- **La table de référence** indique le coût des unités, leur potentiel de mouvement, etc.
- **Le tableau de technologie** montre l'arbre de technologie, ou quelles technologies sont nécessaires pour avancer dans les découvertes. Il ne sert que pour les règles avancées

Civ. Note: le jeu PC a trois types de production: nourriture (croissance de population), boucliers (biens manufacturés) et commerce (argent). Le commerce représente trois choses: recherche, taxes et loisirs. Tenir compte de ces facteurs est très difficile à faire dans un jeu de plateau. Nous avons donc éliminé ces processus. Dans ce jeu, votre civilisation produit simplement de l'or. Vous allouez cet or à l'expansion de la population (croissance des colonies), à la production (construire des colons, unités militaires, améliorations de cité, etc.) et à la recherche (technologies).

Les cartes:

Il y a quatre types de cartes.

Note: selon les règles utilisées, on n'utilise pas toutes les cartes!

1. Cartes Technologie:

Elles représentent les différents avancements des civilisations.

Il y a 53 cartes technologie.

2. Cartes Merveille:

Elles représentent les réalisations que peut accomplir votre civilisation. Il y a 25 cartes merveille.

3. Cartes Cité:

Elles ont deux usages. Dans les règles de base, on les utilise pour représenter des ressources. On utilise donc que les cartes avec des ressources.

Avec les règles avancées, ces cartes représentent chacune une de vos colonies. A chaque fois que vous fondez une colonie, vous recevez une carte cité pour indiquer cette colonie. Placez cette carte devant vous avec la taille 1 en haut.

4. Cartes amélioration:

Elles décrivent les différentes constructions de votre colonie.

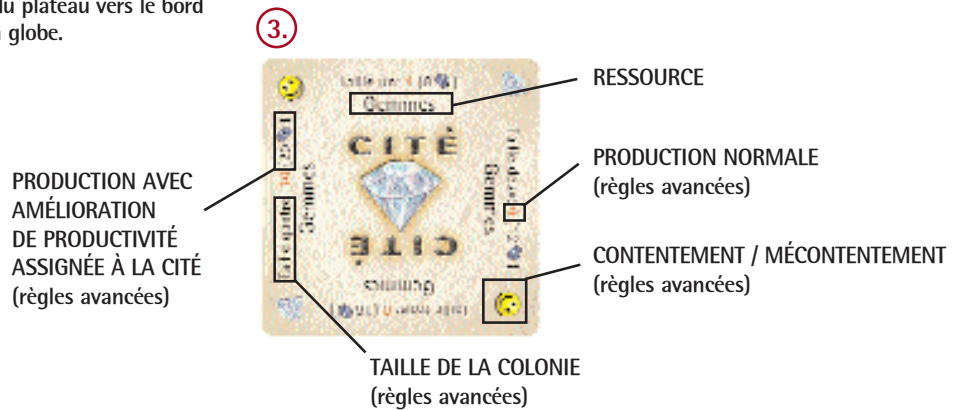
Il y a deux types de cartes amélioration:

améliorations du contentement ou **améliorations de productivité**.

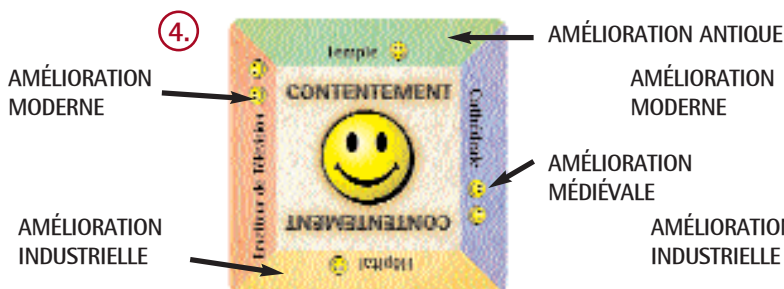
Ces cartes ne sont utilisées qu'avec les règles avancées.

Remarques:

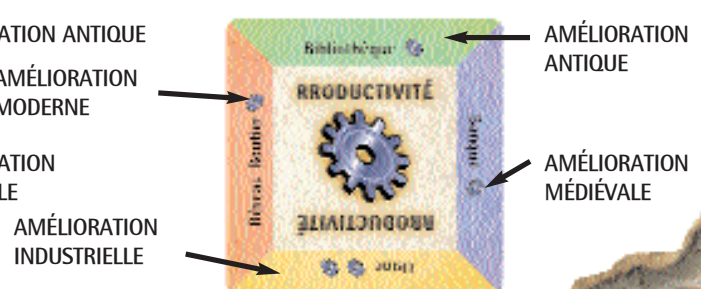
- Si vous n'avez pas assez de colonies, colons ou drapeaux, vous pouvez prendre ceux d'une couleur inutilisée. Il n'y a pas de limite au nombre de pièces.
- Les pièces éliminées peuvent être réutilisées.
- On peut faire la monnaie avec l'or quand on le désire.
- Il est permis de négocier, d'argumenter avec les autres joueurs. Les promesses n'ont pas à être tenues.
- On peut se déplacer du bord gauche du plateau vers le bord droit et inversement. Le monde est un globe.



Améliorations du contentement (règles avancées)



Améliorations de la productivité (règles avancées)



LES REGLES DE BASE

PRESENTATION

Le but du jeu est d'avoir la plus importante civilisation quand le jeu s'arrête. A votre tour, vous pouvez déplacer vos pièces, attaquer, échanger, découvrir de nouvelles technologies et construire de nouvelles unités militaires, colons et colonies.

En combinant habilement le développement économique, la force militaire, la diplomatie, et des échanges profitables vous pouvez créer la plus grande civilisation et gagner la partie!

Note: la force militaire peut vous aider à développer votre civilisation ou à défendre ses frontières. Cependant, une guerre sans fin peut saper la force de votre civilisation et causer sa chute. La guerre n'est qu'un outil à votre disposition.

De même, une guerre constante ralentira le jeu. Les avancées technologiques seront diminuées car l'or ne servira qu'aux unités militaires.

Les époques:

Le jeu est divisé en quatre époques:

1. Antiquité
2. Moyen Age
3. Industrielle
4. Moderne

Le jeu débute à l'ère antique. Une époque se finit quand:

- un joueur achète la 3^e technologie de l'ère actuelle, ou
- Un joueur achète la dernière technologie restante de l'ère actuelle.

La nouvelle époque commence au début du tour suivant. Les Merveilles du monde, technologies et unités militaires ne sont disponibles qu'à leur époque appropriée. Par conséquent, vous ne pouvez acheter des chevaliers, galères et des technologies médiévales qu'au Moyen Age. Quand une époque se termine, toutes ses merveilles, technologies et unités militaires non possédées deviennent indisponibles.

Technologies:

Dans les règles de base, toutes les cartes technologie de la même époque sont génériques et traitées de la même manière. On ignore la description de chaque technologie sur les cartes. Ces technologies aident vos unités militaires à mieux se battre, améliorent la productivité de votre civilisation et donnent des points de victoire à la fin du jeu.

- Pour chaque paire de technologies possédées (quelle que soit leur ère), vos unités militaires peuvent ajouter +1 à leurs dés de combat.
- Durant la phase de production, quand vous calculez votre or, vous multipliez le nombre total de technologies possédées par le total de ressources uniques possédées.
- Chaque technologie possédée à la fin du jeu vaut 2 points de victoire.

Merveilles:

Dans les règles de base, toutes les cartes merveille de la même époque sont traitées de la même manière. On ignore la description de chaque merveille sur les cartes.

Quand vous atteignez un des jalons de l'ère actuelle (voir la liste), annoncez le à tous les joueurs et placez une carte merveille de l'époque en cours devant vous. **Atteindre le jalon n'est pas suffisant, il faut aussi l'annoncer.** Si un autre joueur l'annonce avant vous, c'est ce joueur qui obtient la carte merveille, **même si vous atteint le jalon avant lui.**

Une merveille ne peut appartenir qu'à un joueur. (12 merveilles au total; 3 par époque). Si 2 joueurs réclament une merveille simultanément, ils lancent deux dés. Le joueur avec le plus fort résultat obtient la merveille.

Souvenez-vous! Une fois l'époque terminée, les merveilles non récupérées ne sont plus disponibles.

Les jalons sont:

Ere antique	Ere médiévale	Ere industrielle	Ere moderne
6 villages	2 technologies médiévales	2 technologies industrielles	10 métropoles
2 technologies antiques	2 flottes médiévales	2 flottes industrielles	2 technologies modernes
8 armées antiques	60 or	80 or	100 or

MISE EN PLACE

Pour commencer, on mélange les marqueurs exploration et on en place un par région (avec un nom) face cachée. Le reste des marqueurs retourne dans la boîte (sans les regarder).

Chaque joueur reçoit 20 or, deux villages, deux épéistes et deux colons de sa couleur.

Les joueurs lancent deux dés, celui qui a le résultat le plus fort commence. On relance en cas d'égalité.

Le 1er joueur choisit une région de départ. Les autres joueurs font pareil dans le sens du jeu. Ils placent chacun un village, un colon et un épéiste dans la région de départ. Le dernier joueur à avoir choisi une région de départ en choisit une seconde où il place les mêmes pièces que dans la première. Les autres joueurs font pareil mais dans le sens inverse du jeu. Chaque joueur a deux régions de départ.

Exemple: *Angéla commence. Elle place un village, un épéiste et un colon au MISSISSIPPI. Brad est le 2e joueur. Il place ses pièces en STEPPE. Chris est le dernier joueur. Il place ses pièces en GRAN CHACO. Maintenant l'ordre est inversé. Chris place ses pièces en ORINOCO. Brad choisit YUNNAN comme 2nde région de départ. Angéla choisit MEXICA.*

Tout le monde retourne les marqueurs exploration dans leurs zones de départ qui prennent effet immédiatement. Mais si vous trouvez un marqueur civilisation mineure, désert et/ou peste, il faut le remettre dans la boîte. Ces événements n'ont pas d'effets à ce moment du jeu.

Les joueurs lancent deux dés, celui qui a le résultat le plus fort sera le premier joueur. On relance en cas d'égalité.

DEROULEMENT

Un tour de jeu est divisé en phases. Durant chaque phase, tous les joueurs en commençant par le 1er, puis dans le sens horaire, font leurs actions pour cette phase. Quand toutes les phases ont été effectuées, le tour est fini. Le joueur à la gauche du précédent 1er joueur devient le 1er joueur et on recommence les phases.

Note: comme le premier joueur change à chaque tour, on peut décider de lui donner un objet pour l'identifier.

Phases d'un tour:

Il y a quatre phases par tour:

1. Mouvement et batailles
2. Echange
3. Production
4. Achat

1. Phase de mouvement et de batailles:

Unités militaires: Ces unités sont des armées ou des véhicules. Il y a des armées et des véhicules spécifiques pour chaque époque.

Les armées sont divisées en infanterie, cavalerie ou artillerie. Les véhicules sont répartis en flottes et aviation. Le tableau de la page 4 montre chaque type d'unité à chaque époque. Notez que les époques antiques et médiévales ont la même figurine pour l'artillerie. L'artillerie antique est la seule unité à s'améliorer quand la prochaine époque débute.

Mouvement: Durant cette phase, vous pouvez déplacer tout, une partie ou aucune de vos unités militaires et colons. Ils peuvent bouger d'autant de cases qu'ils ont de points de mouvement (PM). Vous pouvez déplacer des unités dans des régions terrestres ou zones maritimes avec des figurines adverses. Des unités de plusieurs joueurs peuvent occuper une région sans combattre. Il y a combat si vous entrez dans une région occupée par un joueur avec des unités militaires et que celui-ci veut combattre.

Une fois que vous avez commencé la bataille, vous ne pouvez plus bouger des pièces ! De même, une fois que vous avez regardé un marqueur exploration, vous ne pouvez plus bouger votre colon vers une autre région!

Pour bouger des armées et/ou des colons à travers une zone maritime, vous avez besoin d'une flotte dans une zone maritime qui leur est adjacente. Vos armées et colons dépensent un point pour entrer ou sortir de la flotte.

Donc les armées passeront un tour complet à bord d'une flotte, mais un colon peut entrer et sortir lors du même tour.

Exemple: Angéla commence sa phase de mouvement avec 2 colons et une catapulte au MEKONG. Elle déplace une caravelle d'une zone maritime vers la zone entre MEKONG et TANAMI. Elle déplace sa catapulte et les colons dans la zone maritime avec la caravelle. Angéla peut:

- Bouger ses colons vers TANAMI et y regarder l'éventuel marqueur exploration.
- Bouger un colon vers TANAMI, et y regarder l'éventuel marqueur exploration et déplacer l'autre colon vers TASMANIA.
- Bouger un colon vers TANAMI, et y regarder l'éventuel marqueur exploration et déplacer sa caravelle et la catapulte dans la zone maritime adjacente à JAVA et TASMANIA.
- Déplacer sa caravelle, le colon et la catapulte dans la zone maritime adjacente à JAVA et TASMANIA et débarquer son colon à TASMANIA et y regarder l'éventuel marqueur exploration.
- Déplacer sa caravelle, le colon et la catapulte vers une autre zone maritime.

Si le colon d'Angéla avait commencé la phase en HIMALAYA, elle aurait pu d'abord bouger son colon au MEKONG, puis dans la zone maritime avec la caravelle. Le colon ne peut aller plus loin car il vient de dépenser 2 PM.

Important! Chaque unité flotte peut transporter jusqu'à 3 armées et/ou colons. On place la flotte et les unités transportées ensemble pour identifier les pièces transportées.

Note: le déplacement est possible entre les zones maritimes du bord gauche du plateau vers les zones maritimes du bord droit et inversement.

Mouvement aérien:

Vous pouvez bouger les chasseurs jusqu'à 3 cases adjacentes par tour. Les chasseurs doivent finir leur mouvement dans une région terrestre avec vos unités militaires et/ou colonie ou une zone maritime avec un de vos cuirassés.

Batailles:

Quand vous avez fini vos déplacements, vous résolvez les batailles déclarées. Une bataille peut se déclarer de deux façons:

1. Quand vous **avez fini de déplacer vos pièces**, vous pouvez déclarer une bataille dans une zone où vous avez des unités militaires.
2. Quand vous bougez des pièces dans une case occupée par un ou plusieurs adversaires avec des unités militaires. L'un d'eux peut alors déclarer une bataille. Mettez vos pièces de côté pour vous souvenir de cette déclaration.

Quand un joueur déclare une bataille contre vous, les pièces qui sont entrées dans la case où va avoir lieu le combat ne peuvent plus être déplacées. Mais vous pouvez bouger les pièces qui ne l'ont pas encore été, tant que c'est autorisé.

On résout les batailles après vos déplacements.

Une fois la bataille déclarée, les joueurs ayant des unités militaires dans le territoire impliqué peuvent rejoindre l'un des deux camps. Pour la durée de cette bataille ces joueurs donnent le contrôle de leurs unités militaires à l'attaquant ou au défenseur. Si plusieurs joueurs dans une zone veulent livrer bataille au joueur qui vient d'y déplacer des unités militaires, le joueur avec le plus d'unités militaires prend le contrôle de la bataille. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'unités militaires, ils lancent les dés et le joueur avec le plus fort résultat sera l'attaquant.

Comment résoudre les batailles:

1. Retirez toutes les unités militaires de la case où a lieu le combat.
2. Placez un écran entre vous et votre adversaire (la feuille de référence fera très bien l'affaire).
3. Vous et votre adversaire choisissez chacun une unité militaire et la placez devant les autres.
4. Retirez l'écran.
5. Lancez le nombre approprié de dés pour les unités militaires choisies, et ajoutez les modificateurs éventuels.
6. Le joueur avec le plus fort résultat gagne le combat. En cas d'égalité, les deux unités sont éliminées.

Une fois que la bataille a commencé, aucun camp ne peut faire de retraite!

Répétez les étapes 2 à 6 (un round de combat) jusqu'à ce que l'un des camps n'ait plus d'unités. Si vous combattez des flottes dans une zone maritime, les unités militaires et/ou colons à bord d'une flotte éliminée sont aussi éliminés. Les unités non navales dans une zone de mer ne peuvent pas combattre les flottes ennemies.

Note: les unités aériennes sont une exception. Elles peuvent se battre avec le cuirassé et l'aider.

Note: une cité n'est capturée que lorsque quand son propriétaire n'a plus d'unités dans cette région.

Dés et modificateurs:

Dans chaque bataille, la figurine choisie par chaque joueur lance le nombre approprié de dés et ajoute les modificateurs appropriés avant de comparer les résultats.

Dés:

- Les unités militaires de l'époque antique lancent 1 dé chacune.
- Les unités militaires de l'époque médiévale lancent 2 dés chacune.
- Les unités militaires de l'époque industrielle lancent 3 dés chacune.
- Les unités militaires de l'époque antique lancent 4 dés chacune.

Modificateurs: Il y a 3 types possibles de modificateurs.

Supériorité sur le champ de bataille:

Chaque type d'armée (infanterie, cavalerie et artillerie) est supérieure à un autre type et inférieure à un autre type. Si le type d'armée sélectionné est supérieur au type de votre adversaire, vous pouvez ajouter le nombre de l'ère actuelle (1 à 4) à votre lancer de dés.

- Quand **la cavalerie combat l'infanterie**, ajoutez le nombre de l'ère actuelle aux dés de la cavalerie.
- Quand **l'infanterie combat l'artillerie**, ajoutez le nombre de l'ère actuelle aux dés de l'infanterie.
- Quand **l'artillerie combat la cavalerie**, ajoutez le nombre de l'ère actuelle aux dés de l'artillerie.

Ere actuelle	Ere antique	Ere médiévale	Ere industrielle	Ere moderne
Bonification:	+1	+2	+3	+4

Note: voici un moyen de vous souvenir de cet ordre de supériorité, il faut penser à **CIA**:
C(avalerie) est supérieure à : **I**(nfanterie) est supérieure à : **A**(rtillerie) est supérieure à cavalerie.

Supériorité scientifique:

Ajoutez 1 à vos dés pour chaque paire de technologies possédées (arrondi à l'inférieur).

Aviation:

Contrairement aux armées et aux flottes, les avions ne se battent pas contre d'autres unités militaires. A la place, vous pouvez choisir un avion **et** une unité militaire qui se battent ensemble. L'avion ajoute un dé au lancer de l'unité militaire. Tous les autres modificateurs s'appliquent. Si vous perdez le combat, vous perdez l'armée et l'avion.

Un avion peut bouger de 3 cases par tour. Vous pouvez bouger vos avions sur terre ou sur mer. Mais un avion doit finir son mouvement dans une région qui contient une de vos cités ou une de vos armées, ou dans une zone de mer avec un de vos cuirassés. L'aviation ne peut être bloquée et attaquée par les unités d'un autre joueur quand elle se déplace. Un avion peut traverser une case adverse sans être attaqué.

Les unités aériennes sont éliminées si elles sont attaquées par des armées ou des flottes ennemies quand elles n'ont pas d'armées amies sur la case où elles se trouvent.

Exemple: Brad a bougé deux tanks (cavalerie), un obusier (artillerie), et un chasseur (aviation) à ORINOCO. Chris a un mousquet (infanterie), un tank, un canon (artillerie), 3 colons et une métropole dans cette région. Brad décide de combattre Chris.

Après avoir placé leurs armées derrière l'écran, Brad choisit un tank et un chasseur pour combattre. Chris choisit son canon. Ils retirent l'écran.

Brad lance 5 dés: 4 pour le tank, une armée de l'ère moderne, plus un dé bonus pour son chasseur. Il obtient 20.

Chris lance 3 dés, le canon est une armée de l'ère industrielle, et ajoute 4 à son résultat car son artillerie combat une cavalerie (le tank) à l'ère moderne. Chris obtient 20. C'est une égalité et les 3 unités militaires sont éliminées.

Brad choisit maintenant son autre tank. Chris choisit son tank. Après avoir retiré l'écran, ils lancent 4 dés chacun sans bonus. Brad a 17 et Chris a 12. Le tank de Chris est éliminé.

Brad peut choisir son tank ou son obusier. Comme il sait que la dernière unité militaire de Chris est un mousquet, il choisit son tank pour avoir +4 à ses dés. Brad lance 4 dés et obtient 17. Chris doit obtenir 18 avec 3 dés pour gagner mais a 12. Brad a gagné la bataille !

Comme Brad contrôle maintenant ORINOCO, il élimine les 3 colons de Chris et remplace la métropole par l'une des siennes.

Exemple: Chris bouge 2 cuirassés dans une zone de mer où Brad a une frégate et une caravelle. Brad a aussi un mitrailleur et un obusier dans la caravelle.

Chris choisit un cuirassé. Brad choisit sa frégate. Après avoir retiré l'écran, Chris lance 4 dés et obtient 7 ! Brad lance 3 dés et obtient 6. La frégate de Brad est éliminée.

Maintenant Brad doit choisir sa caravelle pour combattre l'autre cuirassé de Chris. Brad lance deux dés et obtient 12 ! Chris lance quatre dés et obtient 16. La caravelle de Brad avec le mitrailleur et l'obusier sont éliminés.

2. Phase d'échange:

Durant cette phase vous pouvez conclure des accords avec les autres joueurs (où qu'ils se trouvent sur la carte). L'échange classique est une carte ressource contre une autre. Cet échange dure seulement jusqu'à la fin de la phase de production. On fait ces échanges pour obtenir des avantages de production. Les joueurs qui contrôlent 3, 4 ou 5 cartes de la même ressource reçoivent des bonus d'or durant la phase de production. C'est aussi la possibilité d'obtenir des ressources qui peuvent être sorties lors du lancer de la phase de production.

On peut aussi échanger (de façon permanente) d'autres objets : colons, unités militaires, cités, technologies, or, merveilles. Les échanges ne sont pas forcément équitables. Une promesse qui peut être tenue durant cette phase doit l'être, sinon c'est le joueur qui décide de respecter ou non sa parole. Les cartes ressource sont rendus à leur propriétaire à la fin de la phase de production.

3. Phase de production:

Durant cette phase vous calculez le revenu en or de votre civilisation. Il y a 3 facteurs pour votre revenu.

Ce sont:

1. la production des cités et la ressource critique
2. la technologie et les ressources uniques
3. Les monopoles

On additionne ces 3 facteurs pour avoir le revenu total de votre civilisation pour ce tour.

Production des cités et ressource critique:

Chaque cité produit autant d'or que sa taille. Un village produit 1or, une ville produit 2 or, une cité produit 3 or et une métropole produit 4 or. N'oubliez d'ajouter le bonus de fertilité. Par exemple, une métropole en zone fertile produirait 5 or.

On additionne la production de chaque cité. Le 1er joueur lance deux dés et consulte la table de ressource critique. La ressource cruciale pour ce tour est celle qui résulte du lancer de dés avec l'ère actuelle.

Si vous avez une carte cité indiquant la ressource obtenue sur la table, vous doublez le montant total d'or que produisent vos cités à ce tour!

TABLE DE RESSOURCE CRITIQUE					
	Résultat des dés				
	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Ere antique	Vin	Chevaux	Fer	Gemmes	Epices
Ere médiévale	Vin	Gemmes	Epices	Fer	Chevaux
Ere industrielle	Pétrole	Gemmes	Charbon	Fer	Chevaux
Ere moderne	Charbon	Métaux précieux	Pétrole	Pétrole	Fer

Exemple: c'est l'époque médiévale. Angéla est le 1er joueur. Elle a 3 villages, chacun dans une région avec un marqueur exploration vin. Chaque village vaut 1 or, donc elle a un total de 3 or.

Brad a un village dans une région avec un marqueur exploration vin, une ville dans une région avec un marqueur exploration épices et une ville dans une région fertile. Son village vaut 1 or, sa ville avec les épices vaut 2 or et sa ville fertile vaut 3 or. Son total d'or est donc de 6.

Chris a deux villes, une dans une région sans ressource et l'autre avec du pétrole. Chaque ville vaut 2 or, il a donc un total de 4or.

Angéla lance deux dés et obtient 8. La table de ressource critique donne les épices. Brad est le seul joueur ayant une carte cité avec des épices. Il double sa production à 12 or.

Technologie et ressources particulières:

Multipliez le nombre total de types de ressources particulières (pas de cartes ressources individuelles) par le nombre total de cartes technologique possédées.

Exemple: en continuant l'exemple ci-dessus, Angéla a 3 cartes cité avec du vin. Comme Angéla a 3 ressources identiques (le vin), elle n'a qu'un type de ressource. Elle a aussi 2 technologies (une de l'ère antique et une médiévale). Elle multiplie 1 (sa ressource particulière) par 2 (ses technologies), et le résultat est le bonus en or : 2 or supplémentaires.

Brad a une carte cité ressource vin et une carte cité ressource épices (2 ressources particulières). Brad a aussi 4 technologies (2 antiques et 2 médiévales). Il multiplie 2 ressources particulières par 4 technologies, il reçoit donc 8 or supplémentaires.

Chris a une carte cité ressource pétrole et 4 technologies (3 antiques et une médiévale). Elle multiplie 1 type de ressource par 4 technologies et reçoit donc un bonus de 4 or.

Ce bonus est ajouté au résultat précédent, Angéla a maintenant 5 or, Brad a 20 or et Chris a 8 or.

Monopoles:

Si vous contrôlez 3 ou plus du même type de ressource, vous recevez un bonus de monopole.

Si vous avez...

- 3 du même type, vous recevez un bonus de **20 or**.
- 4 du même type, vous recevez un bonus de **40 or**.
- 5 du même type, vous recevez un bonus de **80 or**.

Exemple: dans l'exemple précédent, seule Angéla a plusieurs ressources du même type (le vin). Elle reçoit 20 or pour ses 3 cartes vin. Donc Angéla a maintenant 25 or, Brad a 20 or et Chris a 8 or.

Production minimale d'or:

Votre civilisation ne peut jamais recevoir moins de 10 or durant cette phase. Si votre production d'or est de 9 ou moins, vous recevrez quand même 10 or à la fin de la phase de production.

Exemple: dans l'exemple précédent, le total de Chris est 8. Il touche donc 10 de la banque. Le total de chaque joueur est donc:

- Angéla: 25 or
 - Brad: 20 or
 - Chris: 10 or
-

Après avoir additionné le total des 3 types de production, les joueurs collectent leur or de la banque et l'ajoutent à leur réserve.

4. Phase d'achat:

Pendant cette phase vous utilisez votre or pour acheter des unités militaires, colons, colonies, technologies, etc. La table suivante indique les prix de chaque objet pour chacune des époques.

Normalement vous additionnez le coût de vos achats, vous payez le montant à la banque et prenez vos acquisitions. Mais certains objets ont des règles spéciales.

TABLE D'ACHAT				
	Ere antique	Ere médiévale	Ere industrielle	Ere moderne
Armées	5	10	15	20
Flottes	10	20	30	40
Aviation	-	-	-	40
Colons	5	10	15	20
Villages	5	10	15	20
Extension vers la taille suivante de colonie	5 (du village à la ville) 10 (de la ville à la cité) 20 (de la cité à la métropole)			
Technologies	10 + 10 par technologie possédée			

Achat d'unités militaires:

Vous ne pouvez acheter que des unités de l'ère actuelle. Donc à l'époque médiévale, vous ne pouvez acheter que des hommes en armes, des chevaliers, des catapultes et des caravelles.

Achat de nouvelles colonies:

Pour construire une nouvelle colonie, vous devez avoir un colon dans la région où vous voulez placer votre nouveau village. Echangez le colon par un village et payez le coût.

Note: le colon est retiré du plateau quand on s'en sert pour créer un village.

Extension d'une colonie:

On peut étendre plusieurs colonies lors de la phase d'achat mais une colonie ne peut avoir qu'une extension d'une taille par tour. Le coût d'extension dépend de la taille de la colonie et pas de l'époque actuelle.

Achat de technologies:

Vous ne pouvez acheter que des technologies de l'ère actuelle. Votre première technologie coûte 10 or, la deuxième coûte 20 or, la troisième 30 or, et ainsi de suite. On ajoute 10 au prix de chaque nouvelle technologie.

Quand une époque se termine, vous pouvez acheter les technologies de la nouvelle époque à la phase d'achat du prochain tour. Les technologies de l'ancienne ère peuvent être achetées jusqu'à la fin du tour.

Quand chaque joueur a fini sa phase d'achat, n'oubliez pas de rendre les cartes ressources échangées à leurs propriétaires.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du tour où un joueur possède 3 technologies de l'ère moderne. Quand tous les joueurs ont fini leurs achats, on compte les points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire a gagné.

Points de victoire:

On reçoit des points de victoire (PV) pour:

1. le nombre et la taille des colonies
2. le nombre de technologies possédées
3. le nombre de merveilles possédées

1) taille des colonies:

- Chaque village vaut 1 PV.
- Chaque ville vaut 2 PV.
- Chaque cité vaut 3 PV.
- Chaque métropole vaut 4 PV.

2) Technologies:

On reçoit 2 PV par technologie possédée.

3) Merveilles du monde:

On reçoit 3 PV par merveille du monde contrôlée.

Exemple: Brad a 2 technologies modernes. Durant sa phase d'achat il achète la 3ème, mettant fin à la partie. Une fois que Chris a fini sa phase d'achat, tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Angéla a 2 villages, 1 ville, 2 cités et 1 métropole. Elle a aussi 8 technologies et une merveille. Elle marque:

- 2 PV pour ses 2 villages
- 2 PV pour sa ville
- 6 PV pour ses 2 cités
- 4 PV pour sa métropole
- 16 PV pour ses 8 technologies
- 3 PV pour la merveille du monde

Soit 33 points de victoire.

Brad n'a pas de village ni de villes, il a 4 cités et 3 métropoles. Il a aussi 12 technologies et 4 merveilles. Il marque:

- 12 PV pour ses 4 cités
- 12 PV pour ses 3 métropoles
- 24 PV pour ses 12 technologies
- 12 PV pour ses 4 merveilles

Soit 60 points de victoire.

Chris a 0 village, 2 villes, 3 cités et 3 métropoles. Il a aussi 11 technologies et 5 merveilles. Il marque:

- 4 PV pour ses villes
- 9 PV pour ses 3 cités
- 12 PV pour ses 3 métropoles
- 22 PV pour ses 11 technologies
- 15 PV pour ses 5 merveilles

Soit 62 points de victoire.

Il a le plus de points de victoire et a gagné la partie!

C'EST LA FIN DES REGLES DE BASE

LES REGLES AVANCEES

PRESENTATION

Le but du jeu est de créer la civilisation la plus puissante, la plus avancée. Durant le jeu vous pourrez déplacer vos figurines, combattre, commercer, découvrir de nouvelles technologies, construire de nouvelles unités militaires, colons et colonies.

Avec ces règles avancées, vous aurez plus de contrôle sur l'avenir de votre civilisation, mais il faudra toujours équilibrer les besoins de son peuple et les relations avec les autres civilisations.

Les époques:

Le jeu est divisé en quatre époques :

- Antiquité
- Moyen Age
- Industrielle
- Moderne

Le jeu débute à l'ère antique. Une époque se finit à la fin du tour où un joueur a acheté la première technologie de l'ère suivante. La nouvelle époque commence au début du prochain tour.

Quand une nouvelle époque commence, il se passe plusieurs choses :

1. Toutes les technologies non acquises de l'ancienne ère sont à moitié prix.
2. Toutes les merveilles de l'ancienne époque n'ont plus d'effets. Mais il faut les garder car elles rapportent des points de victoire à la fin du jeu.
3. Les améliorations des villes de l'ancienne ère n'ont plus d'effets. On rend les cartes à la réserve pour les utiliser à nouveau (chaque carte a une amélioration pour chaque époque).
4. les prix des nouvelles unités et améliorations augmentent.

Stadskaarten:

Chacune de vos colonies est représentée par une carte cité. Quand vous construisez un nouveau village dans une région avec un marqueur ressource, vous recevez la carte cité avec cette ressource. Si vous construisez un village dans une région sans ressource, votre carte cité n'aura pas de ressource indiqué.

Chaque carte cité est un carré. Chaque bord correspond à la taille d'une colonie.

Quand vous recevez une carte cité pour la construction d'un village, placez la avec la taille 1 en haut. Quand vous transformez ce village en ville (taille 2), tournez la carte avec la taille 2 en haut.

Chaque carte cité a deux faces. Une face montrant que la colonie est "contente" (smiley jaune) et l'autre montrant que la colonie est "mécontente" (visage rouge). Vous pouvez rendre vos colonies contentes en leur donnant des améliorations de contentement (comme les Temples et les Legislatures) ou des merveilles (comme la Chapelle Sixtine et le Suffrage Universel).

Contentement:

Toutes les colonies commencent "mécontentes" et doivent être rendues contentes (sauf les colonies qui ont la ressource vin ou gemmes qui sont toujours et automatiquement contentes). Vous pouvez rendre contentes vos colonies mécontentes en:

1. *Choissant une colonie mécontente pour être votre colonie contente gratuite:* car chaque joueur reçoit une carte gratuite colonie contente en plus des colonies vins et gemmes.
2. *Assignant les améliorations contentement de cité ou des merveilles contentement à des colonies mécontentes:* placez simplement la carte amélioration ou merveille à côté de la cité appropriée et retournez la carte cité du côté content.
 - Ces assignations ne sont pas permanentes et peuvent être modifiées à tout moment.
 - Si une merveille ou une amélioration a 2 visages contents dessus, on peut l'utiliser pour rendre contents deux colonies.

Note: on ne peut pas utiliser les cartes technologie pour rendre heureux des colonies. Les visages souriants sur une carte technologie indiquent qu'une nouvelle amélioration du contentement de la cité peut être construite une fois que cette technologie a été achetée.

Exemple: *Angéla a 3 colonies. Elle a un village dans une région avec du vin. Une autre colonie est une ville avec du pétrole. Sa 3ème colonie est un village dans une région sans ressource.*

La colonie dans la région avec du vin est automatiquement contente. Angéla choisit sa ville produisant du pétrole comme colonie contente gratuite et la retourne du côté content. Le village sans ressource est donc mécontent. Elle a 2 colonies satisfaites et une mécontente. Si elle construit un temple, elle pourrait l'assigner à son dernier village pour le rendre content.

Civ. Note: les découvertes majeures sont des technologies importantes qui permettent à l'homme de faire une avancée considérable. Trois d'entre elles (Alphabet/ Ecriture, Imprimerie et Ordinateurs) sont des avancées monumentales pour les capacités humaines (organisation, diffusion des idées, etc.) et ont facilité d'autres avancées. La quatrième (Machine à Vapeur) a limité l'intervention humaine dans la productivité et a permis une ère de voyages rapides et de productivité industrielle. La découverte de ces technologies a donné un grand prestige aux civilisations qui les ont trouvées. Les grandes civilisations font de grandes choses et on se souvient d'elles pour cela.

Productivité:

Les valeurs sur chaque bord des cartes cité représentent le montant d'or que votre cité peut produire quand elle atteint cette taille. On utilise les chiffres rouges la plupart du temps. On utilise les chiffres noirs, entre parenthèses avec le symbole rouge, quand la colonie a une productivité améliorée ou qu'une merveille lui est assignée. Les améliorations de productivité et les merveilles ont des symboles rouge.

Assignation d'amélioration de cité de productivités, cartes terrains productifs, et des merveilles de productivité à différentes colonies: placez simplement l'amélioration, la carte merveille ou productive à côté de la colonie concernée. Cette colonie est maintenant productive, et on peut utiliser le nombre entre parenthèses quand on calcule la production d'or pour cette cité.

- Ces assignations ne sont pas permanentes et peuvent être modifiées à tout moment, sauf pour le terrain productif.
- Si une amélioration ou une merveille a 2 rouages, on peut l'utiliser pour rendre 2 colonies productives.
- Les cartes de terrains productifs doivent être assignées à la carte cité qui correspond à la colonie appropriée sur le plateau. Celle qui a le marqueur productif dans la même région.

Améliorations de cité:

Les améliorations de cité peuvent affecter le contentement ou la productivité d'une colonie. Les améliorations de contentement ont un visage souriant, les améliorations de productivité ont un rouage.

Comme les cartes cité, chaque côté d'une carte amélioration de cité a le nom de l'amélioration. Quand vous achetez une amélioration de cité, placez devant vous la carte amélioration de cité avec le nom approprié avec l'amélioration que vous venez d'acheter en haut. Les trois autres côtés n'ont pas d'effets. Seule l'amélioration du haut (celle de l'ère actuelle) est en jeu.

Vous ne pouvez jamais dupliquer les améliorations de cité. Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule de chacune des améliorations de cité. Vous pouvez avoir un château et une cathédrale mais pas deux châteaux ou deux cathédrales. Aussi, chaque colonie ne peut avoir qu'une seule de chaque type, une amélioration de contentement et une amélioration de productivité.

Pour assigner une amélioration de cité à une colonie, placez simplement la carte amélioration de cité à côté de la colonie. Une amélioration du contentement vous permet de retourner la carte cité (associée à l'amélioration) du côté content. Une amélioration de productivité vous permet d'utiliser la valeur de production plus forte sur la carte cité associée à l'amélioration (chiffre noir entre parenthèses). Les améliorations de cité avec deux visages contents ou deux rouages peuvent influencer deux colonies différentes.

Les améliorations de cité ne peuvent pas être échangées. Si l'une de vos colonies est capturée, vous ne perdez pas les améliorations associées à la colonie. L'amélioration est réassignée à une autre carte cité.

Technologies:

Avec les règles avancées, les technologies ont des coûts divers et des bénéfices variés. Le coût de la technologie est indiqué sur le côté droit de la carte technologie dans la pièce de bronze. Une fois la technologie achetée, vous recevez la carte et les bénéfices indiqués après "Possesseur". Vous pouvez réclamer les "taxes" auprès de joueurs qui utilisent votre technologie.

Taxes:

Chaque unité militaire et amélioration de cité ont une technologie associée. Quand un joueur achète la technologie associée, **chaque** joueur peut acheter l'unité militaire ou l'amélioration de cité associée à cette technologie (mais pas avant). Mais si vous n'êtes pas le propriétaire de la technologie et que vous construisez une unité militaires et/ou une amélioration de cités associée à cette technologie, une partie de l'or payé va au propriétaire. Cette partie (ou "taxe") est de 5 or aux ères antique et médiévale, et 10 or aux ères industrielle et modernes. Cette taxe fait partie du prix normal, elle ne s'ajoute pas au tarif. Le propriétaire de la technologie ne paye pas cette taxe, mais paye le plein tarif à la banque.

Conditions requises:


La plupart des technologies ont des conditions requises et ne peuvent pas être achetées tant que les technologies nécessaires n'ont pas été achetées. Ces conditions sont listées sur chaque carte technologie après "Requis :". La table de technologie liste aussi les conditions nécessaires pour chaque technologie.

Bonus du propriétaire:

La plupart des technologies donnent à leur propriétaire un bonus, généralement des unités militaires supplémentaires ou une merveille. Ce bonus est listé au bas de la carte technologie après "Possesseur :".

Ce bonus est donné immédiatement après l'achat de la technologie.

Découvertes majeures:

Il y a quatre technologies appelées "découvertes majeures".  Ces technologies, en plus des bénéfices apportés, valent 4 points de victoire à la fin du jeu.

Merveilles du monde:

Il y a 25 merveilles dans le jeu. On reçoit des merveilles quand on achète certaines technologies durant la phase d'achats. Si vous achetez une technologie qui vous donne une merveille, vous prenez la merveille appropriée et la placez devant vous.

Les effets de cette merveille sont immédiats. Si cette merveille vous donne de nouvelles pièces, vous les recevez en même temps que la carte merveille. Si la technologie vous donne un avantage, vous l'avez jusqu'à la fin de l'ère sur la carte merveille.

Exemple: *Angéla achète FÉODALISME. Elle reçoit la merveille L'ART DE LA GUERRE DE SUN TSU en même temps. Comme l'Art de la Guerre donne 2 infanteries médiévales gratuites, elle les prend immédiatement.*

Brad achète CONSTRUCTION. Il reçoit la merveille Grande Muraille en même temps. Comme le GREAT WALL donne à son propriétaire un bonus de +2 quand il défend ses colonies, il reçoit ce bonus jusqu'à la fin de l'ère antique. Quand l'ère médiévale commence,

Brad perd son bonus de +2 en défense pour avoir l'habituel +1.

Perdre des colonies:

Quand vous perdez une colonie au profit d'un autre joueur, ce joueur prend votre carte cité mais pas les améliorations et les merveilles qui s'y trouvent.

Si vous perdez votre dernière colonie, votre civilisation a chuté et vous êtes éliminés. Si cela se produit:

- Le joueur qui vous a éliminé récupère votre or et vos merveilles.
- Vos technologies sont mises à côté du plateau. Personne ne les possède mais on peut les utiliser pour construire des unités, des améliorations de cité, et comme conditions.

MISE EN PLACE

Durée du jeu:

Avant de jouer, vous devez décider de la partie que vous allez faire.

1. **Le jeu court:** il dure entre 2 et 3 heures.
2. **Le jeu moyen:** il dure entre 3 et 4 heures.
3. **Le jeu long:** il dure entre 4 et 6 heures.

Le jeu court se termine à l'ère médiévale. Quand un joueur achète une technologie médiévale, il lance un dé. Si le dé est inférieur ou égal au nombre de technologies médiévales possédées par tous les joueurs, le jeu se termine à la fin de ce tour.

Le jeu moyen se termine à l'ère industrielle. Quand un joueur achète une technologie industrielle, il lance un dé. Si le dé est inférieur ou égal au nombre de technologies industrielles possédées par tous les joueurs, le jeu se termine à la fin de ce tour.

Le jeu long se termine quand l'un de ces quatre événements se produit:

1. Conquête totale
2. Victoire diplomatique
3. Victoire militaire
4. Victoire technologie / espace

Ces différentes victoires confèrent chacune des bonus variés de points de victoire en addition aux points de victoire réguliers à la fin du jeu.

Conquête totale:

Si à la fin d'un tour il n'y a qu'un seul joueur à avoir des colonies sur le plateau, ce joueur est déclaré vainqueur.

Victoire Diplomatique:

Si vous possédez la merveille Nations Unies, vous pouvez décider de la fin du jeu à n'importe quel moment. A la fin du tour où vous avez mis un terme à la partie, tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Victoire militaire:

Si vous possédez la merveille Programme Apollo, vous pouvez décider de la fin du jeu à n'importe quel moment. A la fin du tour où vous avez mis un terme à la partie, tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Victoire technologique / spatiale:

Quand un joueur achète la merveille Vaisseau Colonial Alpha Centauri, le jeu se termine à la fin de ce tour.

Note: cette merveille est la seule merveille qui doit être achetée. Une fois que la technologie de fusion (elle autorise la merveille Alpha Centauri) a été achetée, n'importe quel joueur peut acheter le vaisseau spatial pour 200 or.

Préparation:

Après avoir décidé de la durée du jeu, on mélange les marqueurs exploration et on en place un, face cachée, sur chaque région avec un nom. Le reste des marqueurs retourne dans la boîte (sans les regarder).

Note: si vous voulez jouer avec plus de ressources, retirez deux marqueurs Pas de Rencontre par joueur.

Chaque joueur reçoit 20 or, deux villages, deux épéistes et deux colons de sa couleur.

Note: si vous voulez jouer avec plus de ressources, on peut réduire le nombre de ces marqueurs. Avant de commencer, retirez 2 marqueurs Pas de Rencontre par joueur.

Les joueurs lancent deux dés, celui qui a le résultat le plus fort commence. On relance en cas d'égalité.

Le 1er joueur choisit une région de départ. Les autres joueurs font pareil dans le sens du jeu. Ils placent chacun un village, un colon et un épéiste dans la région de départ. Le dernier joueur à avoir choisi une région de départ en choisit une seconde où il place les mêmes pièces que dans la première. Les autres joueurs font pareil mais dans le sens inverse du jeu. Tout le monde a maintenant deux régions de départ.

Chaque joueur commence le jeu avec une technologie antique. Prenez les technologies antiques qui n'ont pas de conditions requises. Mélangez les et donnez en une à chacun. On remet dans le paquet les cartes non distribuées.

Exemple: *Angéla commence. Elle place un village, un épéiste et un colon au MISSISSIPPI. Brad est le 2e joueur. Il place ses pièces en STEPPE. Chris est le dernier joueur. Il place ses pièces en GRAN CHACO. Maintenant l'ordre est inversé. Chris place ses pièces en ORINOCO. Brad choisit Yunnan comme 2nde région de départ. Angéla choisit MEXICA.*

Maintenant, Angéla mélange les cartes technologie Roue, Travail du Bronze, Maçonnerie, Alphabet / Ecriture, Poterie / Spécialisation et Inhumation. Angéla reçoit Maçonnerie, Brad reçoit Travail du Bronze et Chris a Poterie / Spécialisation.

Tout le monde retourne les marqueurs exploration dans leurs zones de départ qui prennent effet immédiatement. Mais si vous trouvez un marqueur civilisation mineure, désert et/ou peste, il faut les remettre dans la boîte. Ces événements n'ont pas d'effets à ce moment du jeu.

Les joueurs lancent deux dés, celui qui a le résultat le plus fort sera le premier joueur puis le jeu se fera dans le sens horaire. On relance en cas d'égalité.

DEROULEMENT

Un tour de jeu est divisé en phases. Durant chaque phase, tous les joueurs en commençant par le 1er, puis dans le sens horaire, font leurs actions pour cette phase. Quand toutes les phases ont été effectuées, le tour est fini. Le joueur à la gauche du précédent 1er joueur devient le 1er joueur et on recommence les phases.

Note: comme le premier joueur change à chaque tour, on peut décider de lui donner un objet pour l'identifier.

Phases d'un tour:

Il y a quatre phases par tour :

1. Mouvement et batailles
2. Echange
3. Production
4. Achat

1. Phase de mouvement et de batailles:

Mouvement:

Durant cette phase, vous pouvez déplacer tout, une partie ou aucune de vos unités militaires et colons. Ils peuvent bouger d'autant de cases qu'ils ont de points de mouvement (PM). Vous pouvez déplacer des unités dans des régions terrestres ou zones maritimes avec des figurines adverses. Des unités de plusieurs joueurs peuvent occuper une région sans combattre. Il y a combat si vous entrez dans une région occupée par un joueur avec des unités militaires et que celui-ci veut combattre.

Une fois que vous avez commencé la bataille, vous ne pouvez plus bouger des pièces ! Faites attention à finir vos mouvements avant de commencer le combat. De même une fois que vous avez regardé un marqueur exploration, vous ne pouvez plus bouger votre colon vers une autre région!

Pour bouger des armées et/ou des colons à travers une zone maritime, vous avez besoin d'une flotte dans une zone maritime qui leur est adjacente. Vos armées et colons dépensent un point pour entrer ou sortir de la flotte.

Donc les armées passeront un tour complet à bord d'une flotte, mais un colon peut entrer et sortir lors du même tour.

Exemple: *Angéla commence sa phase de mouvement avec 2 colons et une catapulte au MEKONG. Elle déplace une caravelle d'une zone maritime sur la zone entre MEKONG et TANAMI. Elle déplace sa catapulte et les colons dans la zone maritime avec la caravelle. Angéla peut :*

- *Bouger ses colons vers TANAMI et y regarder l'éventuel marqueur exploration.*
- *Bouger un colon vers TANAMI, et y regarder l'éventuel marqueur exploration et déplacer l'autre colon vers TASMANIA.*
- *Bouger un colon vers TANAMI, et y regarder l'éventuel marqueur exploration et déplacer sa caravelle et la catapulte dans la zone maritime adjacente à Java et TASMANIA.*
- *Déplacer sa caravelle, le colon et la catapulte dans la zone maritime adjacente à Java et TASMANIA et débarquer son colon à TASMANIA et y regarder l'éventuel marqueur exploration.*
- *Déplacer sa caravelle, le colon et la catapulte vers une autre zone maritime.*

Si le colon d'Angéla avait commencé la phase en HIMALAYA, elle aurait pu d'abord bouger son colon au MEKONG, puis dans la zone maritime avec la caravelle. Le colon ne peut aller plus loin car il vient de dépenser 2 PM.

Important! Chaque unité flotte peut transporter jusqu'à 3 armées et/ou colons. On place la flotte et les unités transportées ensemble pour identifier les pièces transportées.

Note: le déplacement est possible entre les zones maritimes du bord gauche du plateau vers les zones maritimes du bord droit et inversement.

Mouvement aérien:

Vous pouvez bouger les chasseurs jusqu'à 3 cases adjacentes par tour. Les chasseurs doivent finir leur mouvement dans une région terrestre avec vos unités militaires et/ou colonie ou une zone maritime avec un de vos cuirassés. Un joueur ne peut avoir au maximum que deux unités aériennes par cuirassé à la fin de cette phase.

Batailles:

Quand vous avez fini vos déplacements, vous résolvez les batailles déclarées. Une bataille peut se déclarer de deux façons :

1. Quand vous **avez fini de déplacer vos pièces**, vous pouvez déclarer une bataille dans une zone où vous avez des unités militaires.
2. Quand vous bougez des pièces dans une case occupée par un ou plusieurs adversaires avec des unités militaires. L'un d'eux peut alors déclarer une bataille. Mettez vos pièces de côté pour vous souvenir de cette déclaration.

Quand un joueur déclare une bataille contre vous, les pièces qui sont entrées dans la case où va avoir lieu le combat ne peuvent plus être déplacées. Mais vous pouvez bouger les pièces qui ne l'ont pas encore été, tant que c'est autorisé. **On résout les batailles après vos déplacements.**

Une fois la bataille déclarée, les joueurs ayant des unités militaires dans le territoire impliqué peuvent rejoindre l'un des deux camps. Pour la durée de cette bataille ces joueurs donnent le contrôle de leurs unités militaires à l'attaquant ou au défenseur. Si plusieurs joueurs dans une case veulent livrer bataille au joueur qui vient d'y déplacer des unités militaires, le joueur avec le plus d'unités militaires prend le contrôle de la bataille. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'unités militaires, ils lancent les dés et le joueur avec le plus fort résultat sera l'attaquant.

Comment résoudre les batailles:

1. Retirez toutes les unités militaires de la case où a lieu le combat.
2. Placez un écran entre vous et votre adversaire (la feuille de référence fera très bien l'affaire).
3. Vous et votre adversaire choisissez chacun une unité militaire et la placez devant les autres.
4. Retirez l'écran.
5. lancez le nombre approprié de dés pour les unités militaires choisies, et ajoutez les modificateurs éventuels.
6. Le joueur avec le plus fort résultat gagne le combat. En cas d'égalité, les deux unités sont éliminées.

Une fois que la bataille a commencé, aucun camp ne peut faire de retraite!

Répétez les étapes 2 à 6 (un round de combat) jusqu'à ce que l'un des camps n'ait plus d'unités. Si vous combattez des flottes dans une zone maritime, les unités militaires et/ou colons à bord d'une flotte éliminée sont aussi éliminés. Les unités non navales dans une zone de mer ne peuvent pas combattre les flottes ennemies.

Note: les unités aériennes sont une exception. Elles peuvent se battre avec le cuirassé et l'aider.

Note: une cité n'est capturée que quand son propriétaire n'a plus d'unités dans cette région.

Dés et modificateurs:

Dans chaque bataille, la figurine choisie par chaque joueur lance le nombre approprié de dés et ajoute les modificateurs appropriés avant de comparer les résultats.

Dés:

- Les unités militaires de l'époque antique lancent 1 dé chacune.
- Les unités militaires de l'époque médiévale lancent 2 dés chacune.
- Les unités militaires de l'époque industrielle lancent 3 dés chacune.
- Les unités militaires de l'époque antique lancent 4 dés chacune.

Modificateurs:

Il y a 3 types possibles de modificateurs.

Défense d'une colonie:

- Quand vous défendez une région terrestre avec une de vos colonies, ajoutez 1 à votre dé.

Supériorité sur le champ de bataille:

Chaque type d'armée (infanterie, cavalerie et artillerie) est supérieure à un autre type et inférieure à un autre type. Si le type d'armée sélectionné est supérieur au type de votre adversaire, vous pouvez ajouter le nombre de l'ère actuelle (1 à 4) à votre lancer de dés.

- Quand la **cavalerie combat l'infanterie**, ajoutez le nombre de l'ère actuelle aux dés de la cavalerie.
- Quand l'**infanterie combat l'artillerie**, ajoutez le nombre de l'ère actuelle aux dés de l'infanterie.
- Quand l'**artillerie combat la cavalerie**, ajoutez le nombre de l'ère actuelle aux dés de l'artillerie.

Ere actuelle	Ere antique	Ere médiévale	Ere industrielle	Ere moderne
Bonification:	+1	+2	+3	+4

Note: voici un moyen de vous souvenir de cet ordre de supériorité, il faut penser à **CIA:**

C(avalerie) est supérieure à : **I**(nfanterie) est supérieure à : **A**(rtillerie) est supérieure à cavalerie.

Modificateurs des unités:

Certains types d'unités ont des modificateurs qui leur sont associés. Ces modificateurs sont indiqués sur la table de technologie et sur la table suivante.

Améliorations des unités militaire:

Les unités militaires ne s'améliorent pas (en pièces différentes) lors du passage à la nouvelle époque, sauf les catapultes qui se transforment en trébuchets dès que la technologie médiévale "Ingénierie" est achetée (car on utilise la même pièce pour ces deux unités).

Les unités militaires s'améliorent automatiquement vers le meilleur type disponible de leur ère. Dès qu'une nouvelle technologie est achetée et qu'elle permet la construction d'un meilleur type lors de cette ère, tous les anciens types de la même époque s'améliorent automatiquement.

Exemple: Brad a 2 épéistes (infanterie antique), 1 chariot (cavalerie antique) et 1 catapulte (artillerie antique).

- Chris achète Chevauchée. Le chariot de Brad se transforme automatiquement en cavalier.

- Plus tard, Angéla achète Feodalisme, qui autorise la construction d'hommes en armes (infanterie médiévale). Les épéistes de Brad ne s'améliorent pas car les hommes en armes sont des unités d'une autre époque qui utilisent des pièces différentes.

- Peu après Brad achète "Ingénierie", qui autorise la construction de trébuchets. Sa catapulte se transforme automatiquement en trébuchet (époque différente mais c'est la même pièce).
-

TABLE DES FORCES MILITAIRES

Ere	Type d'unité	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Antique	Infanterie	Lancier (1 dé)	Épéiste (1 dé + 1)	-	-
	Cavalerie	Chariot (1 dé)	Cavalier (1 dé + 1)	-	-
	Artillerie	Catapulte (1 dé + 1)	-	-	-
	Flotte	Galère (1 dé)	-	-	-
Médiévale	Infanterie	Homme en armes (2 dés)	-	-	-
	Cavalerie	Chevalier (2 dés)	-	-	-
	Artillerie	Trébuchet (2 dés)	-	-	-
	Flotte	Caravelle (2 dés)	Galion (2 dés + 2)	-	-
Industrielle	Infanterie	Mousquet (3 dés)	Pistolet (3 dés+2)	-	-
	Cavalerie	Dragon (3 dés)	-	-	-
	Artillerie	Canon (3 dés+1)	Artillerie (3 dés+3)	-	-
	Flotte	Frégate (3 dés)	Cuirassé (3 dés+2)	-	-
Moderne	Infanterie	Mitrailleur (4 dés)	Roquette (4 dés+2)	-	-
	Cavalerie	Tank (4 dés)	Blindé (4 dés+3)	-	-
	Artillerie	Roquette (4 dés+2)	Missile (4 dés+4)	-	-
	Flotte	Cuirassé (4 dés+1)	Porte avion (4 dés)	-	-
	Vliegtuigen	Biplan (ajoutez 1 dé)	Monoplan (ajoutez 2 dés)	Jet (ajoutez 3 dés)	Furtif (ajoutez 4 dés)

Aviation:

Contrairement aux armées et aux flottes, les avions ne se battent pas contre d'autres unités militaires. A la place, vous pouvez choisir un avion **et** une unité militaire qui se battent ensemble. L'avion ajoute un dé au lancer de l'unité militaire. Tous les autres modificateurs s'appliquent. Si vous perdez le combat, vous perdez l'armée et l'avion.

Un avion peut bouger de 3 cases par tour. Vous pouvez bouger vos avions sur terre ou sur mer. Mais un avion doit finir son mouvement dans une région qui contient une de vos cités ou une de vos armées, ou dans une zone de mer avec un de vos cuirassés.

L'aviation ne peut être bloquée et attaquée par les unités d'un autre joueur quand elle se déplace. Un avion peut traverser une case adverse sans être attaqué.

Les unités aériennes sont éliminées si elles sont attaquées par des armées ou des flottes ennemies quand elles n'ont pas d'armées amies sur la case où elles se trouvent.

Exemple: Brad a bougé deux tanks (4 dés), une artillerie (3 dés +3), et un monoplane (ajoute 2 dés) à ORINOCO. Chris a un mousquet (3 dés), un tank (4 dés), un canon (3 dés +1), 3 colons et une métropole dans cette région. Brad décide de combattre Chris.

Après avoir placé leurs armées derrière l'écran, Brad choisit un tank et son monoplane pour combattre. Chris choisit son canon. Il retire l'écran. Brad lance 6 dés: 4 pour le tank, une armée de l'ère moderne, plus 2 dés bonus pour son monoplane. Il obtient 20.

Chris lance 3 dés et ajoute 1 (le canon), et ajoute 4 à son résultat car son artillerie combat une cavalerie (le tank) à l'ère moderne. Il ajoute aussi 1 car il défend une colonie. Chris obtient 20. C'est une égalité et les 3 unités militaires sont éliminées.

Brad choisit maintenant son autre tank. Chris choisit son tank. Après avoir retiré l'écran, ils lancent 4 dés chacun mais Chris a +1 (défense de la colonie). Brad a 17 et Chris a 13. Le tank de Chris est éliminé.

Brad peut choisir son tank ou son artillerie. Comme il sait que la dernière unité militaire de Chris est un mousquet, il choisit son tank pour avoir +4 à ses dés. Brad lance 4 dés et obtient 18. Chris obtient 12 avec 3 dés. Brad a gagné la bataille!

Comme Brad contrôle maintenant ORINOCO, il élimine les 3 colons de Chris et remplace la métropole par l'une des siennes.

Exemple: Chris bouge deux cuirassés (4 dés +1) dans une zone de mer où Brad a une frégate (3 dés) et une caravelle (2 dés). Brad a aussi un mitrailleur et un obusier dans la caravelle.

Chris choisit un cuirassé. Brad choisit sa frégate. Après avoir retiré l'écran, Chris lance 4 dés et obtient 10! Brad lance 3 dés et obtient 6. la frégate de Brad est éliminée.

Maintenant Brad doit choisir sa caravelle pour combattre l'autre cuirassé de Chris. Brad lance deux dés et obtient 12 ! Chris lance quatre dés et obtient 16. La caravelle de Brad avec le mitrailleur et l'obusier sont éliminés.

2. Phase d'échange:

Durant cette phase vous pouvez conclure des accords avec d'autres joueurs si leurs civilisations sont dans les limites de votre sphère de commerce. L'échange classique est une carte ressource contre une autre. Cet échange dure seulement jusqu'à la fin de la phase de production quand on rend les cartes échangées. On fait ces échanges pour obtenir des avantages de production. Les joueurs qui contrôlent 3, 4 ou 5 cartes de la même ressource reçoivent des bonus d'or durant la phase de production. C'est aussi la possibilité d'obtenir des ressources critiques. Quand on échange des cartes cité, les améliorations de cité qui s'y trouvent ne sont pas échangées et peuvent être associées à d'autres cartes cité.

On peut aussi échanger de façon permanente d'autres objets : colons, unités militaires, cités, technologies, merveilles.

Les échanges ne sont pas forcément équitables. Une promesse qui peut être tenue durant cette phase (échange de cartes, or) doit l'être, sinon c'est le joueur qui décide de respecter ou non sa parole. Les cartes ressource sont rendus à leur propriétaire à la fin de la phase de production.

Distance de commerce:

Avec les règles avancées, les joueurs ne peuvent faire des échanges que s'ils ont des colonies suffisamment proches. Cette distance dépend des technologies qui ont été découvertes.

- **Les régions terrestres** indiquent le nombre de régions séparant une de vos colonies avec la colonie la plus proche du joueur faisant l'échange vous permettant de faire du commerce avec cette personne.
- **Les zones maritimes** indiquent le nombre de zones maritimes séparant une de vos colonies avec la colonie la plus proche du joueur faisant l'échange vous permettant de faire du commerce avec cette personne.

La table de distance d'échange résume ces informations.

DISTANCE D'ÉCHANGE		
	Distance d'échange	
Technologies les plus récentes	Régions terrestres	Zones maritimes entre les cités
Début du jeu	1 (cité dans une région adjacente)	Pas d'échange maritime
Commerce / cartographie	1	1
Astronomie	1	2
Navigation	1	3
Vapeur	4	3
Vol	illimitée	

Note: les distances terrestres et maritimes ne se combinent pas pour déterminer la distance.

3. Phase de production:

Durant cette phase vous calculez le revenu en or de votre civilisation. Il y a 4 facteurs pour votre revenu. Ce sont:

1. la production des cités
2. ressource critique
3. les ressources
4. les monopoles

Production des cités et ressource critique:

La carte cité indique le montant d'or produit par la colonie. Cela dépend de la taille de la colonie, de son contentement et de sa productivité.

Exemple: c'est l'ère médiévale. Angéla est le 1er joueur. Elle a 3 villages, tous dans une région avec du vin. Ils sont automatiquement contents. Angéla a aussi l'amélioration de cité Grenier, qui améliore la productivité d'un village.

Angéla calcule sa production : 2 villages valent 4 or chacun, et le village avec le Granary vaut 8. Elle a donc 16 or.

Brad a un village dans une région avec du vin, une ville dans une région avec des épices, et une ville dans une région avec un marqueur productif. Le village avec du vin est automatiquement content.

Il choisit la ville avec les épices comme colonie contente gratuitement et il utilise son amélioration de cité Tribunal pour rendre sa ville fertile contente. Ses 3 colonies sont contents. Il ne possède pas d'amélioration de productivité, cependant sa ville avec le marqueur productif l'autorise à utiliser la valeur productive pour cette ville.

Son village avec le vin vaut 4 or, sa ville avec les épices vaut 6 or et sa ville productive vaut 6 or. Son total est de 16 or.

Chris a 2 villes, une sans ressource l'autre avec du pétrole. Il a aussi l'amélioration Grenier qu'il assigne à la ville avec le pétrole qu'il choisit comme étant sa colonie contente gratuite. Cette ville produit 12 or. Son autre ville est mécontente, sans ressource et non productive, elle produit 1 or. Chris a donc un total de 13 or.

Ressource cruciale:

Il y a une nouvelle ressource cruciale à chaque phase de production. Le 1er joueur lance deux dés et consulte la table de ressource critique. La ressource cruciale pour ce tour est celle qui résulte du lancer de dés avec l'ère actuelle.

Un joueur ayant une carte cité indiquant la ressource obtenue sur la table, reçoit un bonus de 15 or! On obtient ce bonus même si l'on a la ressource que temporairement suite à un échange. Par contre le joueur qui a prêté la ressource n'a pas le bonus.

TABLE DE RESSOURCE CRITIQUE					
	Résultat des dés				
	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Ere antique	Vin	Chevaux	Fer	Gemmes	Epices
Ere médiévale	Vin	Gemmes	Epices	Fer	Chevaux
Ere industrielle	Pétrole	Gemmes	Charbon	Fer	Chevaux
Ere moderne	Charbon	Métaux précieux	Pétrole	Pétrole	Fer

Exemple: en continuant l'exemple précédent, Angéla lance les dés et obtient 8. la table indique les épices. Brad est le seul joueur avec une carte cité épices. Il reçoit 15 or supplémentaires.

Maintenant, Angéla a 16 or, Brad a 31 or et Chris a 13 or.

Ressources:

Comptez maintenant le nombre de ressources particulières que vous contrôlez (pas les cartes ressource). Chaque ressource particulière vaut 3 or de plus.

Exemple: en continuant l'exemple précédent, Angéla a 3 cartes cité avec du vin. Elle n'a qu'un type de ressource. Elle a un bonus de 3 or. Brad a du vin et des épices (2 ressources). Il obtient 6 or. Chris n'a que du pétrole, il reçoit 3 or.

Maintenant Angéla a 19 or, Brad a 37 or et Chris a 16 or.

Monopoles:

Si vous contrôlez 3 ou plus du même type de ressource, vous recevez un bonus de monopole.

Si vous avez...

- 3 du même type, vous recevez un bonus de 20 or.
- 4 du même type, vous recevez un bonus de 40 or.
- 5 du même type, vous recevez un bonus de 80 or.

Exemple: dans l'exemple précédent, seule Angéla a plusieurs ressources du même type (le vin). Elle reçoit 20 or pour ses 3 cartes vin. Angéla a maintenant 39 or, Brad a 37 or et Chris a 16 or.

Production minimale d'or:

Votre civilisation ne peut jamais recevoir moins de 10 or durant cette phase. Si votre production d'or est de 9 ou moins, vous recevrez quand même 10 or à la fin de la phase de production.

4. Phase d'achat:

Pendant cette phase vous utilisez votre or pour acheter des unités militaires, colons, colonies, technologies, etc. La table suivante indique les prix de chaque objet pour chacune des époques.

TABLE D'ACHAT				
	Ere antique	Ere médiévale	Ere industrielle	Ere moderne
Armées	10	15	20	25
Flottes	20	30	40	50
Aviation	-	-	-	50
Part de l'unité ou de l'amélioration payable au propriétaire de la technologie.	5	5	10	10
Colon	10	10	10	10
Fonder un village	10	10	10	10
Extension vers la taille suivante de colonie	20	20	20	20
Amélioration de cité	10	15	20	25
Technologie ère actuelle	Valeur indiquée sur la carte			
Technologie ère ancienne	Moitié de la valeur de la carte			

Normalement vous additionnez le coût de vos achats, vous payez le montant à la banque et prenez vos acquisitions. Mais certains objets ont des règles spéciales.

Achat d'unités militaires:

Vous pouvez acheter des unités de l'ère actuelle ou d'une ère précédente. Mais si vous achetez une unité militaire d'un âge passé, vous ne pouvez acheter que la meilleure unité disponible de chaque type. Le prix à payer pour cette unité est le prix de cette époque pour ce type d'unité.

Exemple: le jeu est à l'ère moderne mais Brad veut acheter une flotte de l'ère industrielle. Il doit acheter un cuirassé car la technologie pour cette unité a été découverte. Il paye 40 or pour cette unité.

Vous ne pouvez pas acheter une unité militaire tant qu'un joueur n'a pas acheté la technologie qui permet sa construction. Une fois qu'un joueur achète la technologie nécessaire, tous les joueurs peuvent acheter ce type d'unité militaire. Si vous êtes le possesseur de la technologie pour cette unité militaire, vous payez le prix normal à la banque. Si vous ne possédez pas la technologie, son possesseur reçoit une partie du prix.

Exemple: Angéla a la carte technologie Chevalerie. Brad a la technologie Féodalisme. Personne n'a la technologie Ingénierie. A sa phase d'achat, Angéla décide d'acheter 2 hommes en arme, 3 chevaliers, et une catapulte. Elle donne 20 or à la banque et 10 or à Brad car il possède Feudalism, qui autorise la construction d'hommes en arme. Ensuite elle paye 45 or à la banque pour les chevaliers, même si elle a la technologie Chevalerie. Comme personne n'a la technologie Ingénierie, elle ne peut pas acheter la catapulte.

Vous pouvez placer autant de figurines dans une zone que la taille de votre colonie qui s'y trouve. Une figurine avec un village, 2 figurines avec une ville, etc. Les flottes doivent être placées dans une zone maritime adjacente à l'une de vos colonies, et comptent dans le total de figurines que l'on peut placer dans une zone.

Vendre des unités militaires:

Vous pouvez vendre des unités militaires d'époques précédentes à la banque à 20% de leur coût original. Par exemple, à l'époque médiévale vous pouvez vendre vos cavaliers pour 2 or chaque.

Achat de nouvelles colonies:

Pour construire une nouvelle colonie, vous devez avoir un colon dans la région où vous voulez placer votre nouveau village. Echangez le colon par un village et payez 10 or.

Étendre une colonie:

Quand un joueur achète une technologie qui permet d'étendre une colonie à la taille supérieure, tous les joueurs peuvent étendre leurs colonies. Mais le propriétaire de cette technologie ne reçoit pas d'argent pour cette transaction.

On peut étendre plusieurs colonies lors de la phase d'achat mais une colonie ne peut avoir qu'une extension d'une taille par tour. Un village qui vient d'être construit ne peut être étendu.

Acheter une amélioration de cités:

Vous ne pouvez acheter qu'une amélioration de cités de l'ère actuelle. Vous ne pouvez pas acheter une amélioration de cité tant qu'un joueur n'a pas acheté la technologie qui permet sa construction.

Une fois qu'un joueur achète la technologie nécessaire, tous les joueurs peuvent acheter ce type d'amélioration. Si vous êtes le possesseur de la technologie pour cette amélioration de cité, vous payez le prix normal à la banque. Si vous ne possédez pas la technologie, son possesseur reçoit une partie du prix.

Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule de chacune des améliorations de cité.

Exemple: Chris pourrait acheter un Grenier, un Marché, un Temple ou un Tribunal. Mais s'il a déjà un Grenier, il ne peut pas en acheter un deuxième.

Une amélioration de cités devient inopérante quand une nouvelle époque commence. Tous les joueurs rendent leurs anciennes améliorations à la réserve, qui seront réutilisées dans la nouvelle époque.

Achat de technologies:

Pour acheter une technologie, vous devez payer le prix indiqué par la carte, et toutes les conditions au bas de la carte doivent être en jeu.

Il faut que ces conditions appartiennent à quelqu'un pas forcément à vous.

Vous pouvez acheter des technologies d'ères passées, à moitié prix, si toutes leurs conditions sont en jeu. Vous n'avez pas le bénéfice maximum de cette technologie, mais vous marquez des points de victoire à la fin du jeu et recevez le bonus du propriétaire.

Important!

- Quand chaque joueur a fini sa phase d'achat, n'oubliez pas de rendre les cartes ressources échangées à leurs propriétaires.
- Quand une époque se termine, rendez les anciennes améliorations à la réserve.
- Quand une ère se termine, tous les bénéfices des anciennes merveilles sont perdus. Mais on garde ces merveilles car elles donnent des points de victoire.

FIN DU JEU

A moins que le jeu ne se termine par une conquête totale, tous les joueurs comptent leurs points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire a gagné.

Points de victoire:

On reçoit des points de victoire (PV) pour:

1. le nombre et la taille des colonies
2. le nombre de merveilles possédées
3. le nombre de découvertes majeures possédées
4. les points de victoire liés à la façon dont le jeu s'est terminé (victoire diplomatique, militaire, ou technologie / spatiale)

1. taille des colonies:

- Chaque village vaut 1 PV.
- Chaque ville vaut 2 PV.
- Chaque cité vaut 3 PV.
- Chaque métropole vaut 4 PV.

2. Merveilles du monde:

On reçoit 2 PV par merveille du monde possédée

3. Découvertes majeures:

On reçoit 4 PV par découverte majeure contrôlée.

4. Points de victoire bonus:

- Si le jeu s'arrête sur une victoire diplomatique, le joueur qui a les Nations Unies reçoit 5 PV.
- Si le jeu s'arrête sur une victoire militaire, tous les joueurs reçoivent 1 PV pour chaque unité militaire possédée.
- Si le jeu s'arrête sur une victoire technologie/espace, tous les joueurs reçoivent 1 PV pour chaque carte technologie possédée.

Exemple: Brad a les merveilles Nations Unies et Programme Apollo, mais a décidé de finir le jeu avec une condition technologie/espace ce qui donne des PV pour les technologies (il en a beaucoup) plutôt que les unités militaires (où Chris et Angéla sont plus forts). Il économise son or pendant 3 tours et achète la technologie de fusion ET Alpha Centauri Colony Et il finit le jeu sur une condition de victoire technologie /espace. Les autres joueurs finissent leurs achats et ils comptent tous leurs PV:

Angéla a 1 village, 2 villes, 3 cités, et 3 métropoles. Elle a aussi 8 technologies, et 1 merveille.

Elle a donc:

- 26 PV pour ses colonies
- 8 PV pour ses technologies
- 2 PV pour sa merveille

Elle a un total de 36 PV.

Brad n'a pas de village, ni de villes, 4 cités et 6 métropoles. Il a 15 technologies (dont 3 sont des découvertes majeures) et 8 merveilles. Il marque donc:

- 36 PV pour ses colonies
- 15 PV pour ses technologies
- 12 PV pour ses découvertes majeures
- 16 PV pour ses merveilles

Il a un total de 79 PV.

Chris n'a pas de villages, 2 villes, 4 cités et 8 métropoles. Il a aussi 7 technologies (1 découverte majeure), et 5 merveilles.

Il marque donc:

- 48 PV pour ses colonies
- 7 PV pour ses technologies
- 4 PV pour sa découverte majeure
- 10 PV pour ses merveilles

Il a un total de 69 PV.

Brad a le plus de PV et gagne donc la partie!

C'EST LA FIN DES REGLES AVANCEES



www.eaglegames.net

©2002 Eagle Games, Inc.

