

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# NAISSANCE ET APOGÉE DES EMPIRES

Un Jeu de Martin Wallace

Pour 2 à 5 joueurs, âgés de 12 ans et +

## Contenu

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel
- 3.0 Préparation
- 4.0 Déroulement
- 5.0 Nouvelles Tuiles
- 6.0 Actions des Joueurs
- 7.0 Nourriture
- 8.0 Revenu
- 9.0 Points de Victoire
- 10.0 Détermination de l'Ordre du Tour
- 11.0 Fin d'une Ère et Fin du Jeu
- 12.0 Exemple de Tour

## 1.0 INTRODUCTION

Deux à cinq joueurs bâtissent leur propre civilisation de l'aube de l'histoire à notre époque. Tous les joueurs commencent "petit" et sans puissance, mais en jouant intelligemment, ils vont essayer de gagner de la richesse et de progresser dans plusieurs domaines. Le jeu est divisé en trois ères, chacune composée de deux tours de jeu.

Le coeur du jeu est le Tableau d'Action où les joueurs effectuent diverses actions durant un tour. Le premier tour de jeu d'une ère est le tour A, le second tour est le tour B. Et d'une certaine manière, le tour B est l'image miroir du tour A.

Le but du jeu est d'avoir le plus de points de victoire à la fin du jeu. On marque des points de victoire en construisant des cités, en bâtissant un empire, et en commerçant des marchandises.

Contrairement à beaucoup d'autres jeux de civilisation, celui-ci se joue relativement vite. On peut faire une partie complète en moins de trois heures.

À la fin du livret, il y a un exemple de tour de jeu pour aider les débutants.

## 2.0 MATERIEL

### Chaque boîte contient :

- 1 grand plateau
- 1 tableau pour les tuiles
- 40 disques Ressource (noir)
- 150 cubes des joueurs (30 par couleur)
- 45 disques Action (9 par couleur)
- 8 tuiles Empire
- 40 tuiles Territoire
- 48 tuiles Progrès
- 36 tuiles Cité
- 76 pions or de valeur 1
- 28 pions or de valeur 5
- 5 pions Alliance (1 par couleur)
- 5 cartes aide de jeu (une par joueur)
- 1 livret de règles



S'il manquait des pièces, ou si elles étaient endommagées, nous en sommes désolés et nous vous prions de nous contacter.

Edge  
6 rue du Cassé  
31240 Saint Jean  
France  
E-Mail: [contact@edgeent.com](mailto:contact@edgeent.com)

## 2.1 Le plateau

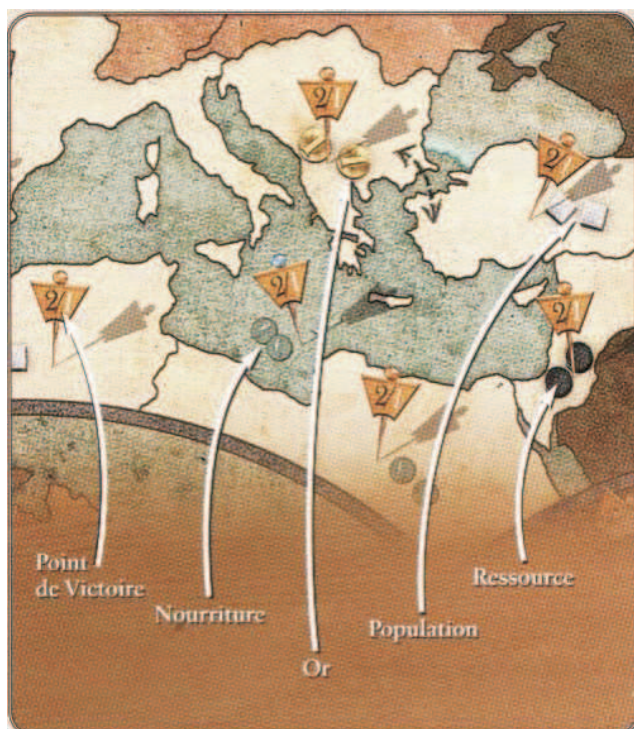
La plus grande part du plateau décrit le monde "connu" et est appelée la "carte du monde". Cette carte du monde est divisée en régions. Les couleurs des régions servent à déterminer à quelle ère une région est jouable.



Les régions de l'ère un sont jouables dès le début du jeu, les régions de l'ère deux arriveront en jeu à l'ère deux, et les régions de l'ère trois lors de l'ère trois du jeu.

**Note :** on ne joue pas avec la Scandinavie, elle est donc en noir. Certes la Scandinavie et ses peuples ont contribué à la civilisation du monde mais en terme de jeu, on considère qu'elle fait partie de l'Europe du Nord.

Chaque région a un étendard contenant des chiffres pour marquer les points de victoire (cf. 9.0). De plus, toutes les régions de l'ère un et deux contiennent des symboles. Elles fournissent en plus à leur propriétaire de la population, de l'or, des ressources, ou de la nourriture selon le symbole indiqué.



Les cubes des joueurs (cf. 2.4) seront placés sur la carte du monde dans des régions contenant déjà des cubes du joueur ou dans des régions adjacentes. Une région est adjacente à une autre si elle partage une frontière commune ou est reliée à elle par une flèche. L'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud dans le Nouveau Monde ne partagent pas de frontière commune. La Mer Méditerranée n'a pas de connexion à la Mer Noire.



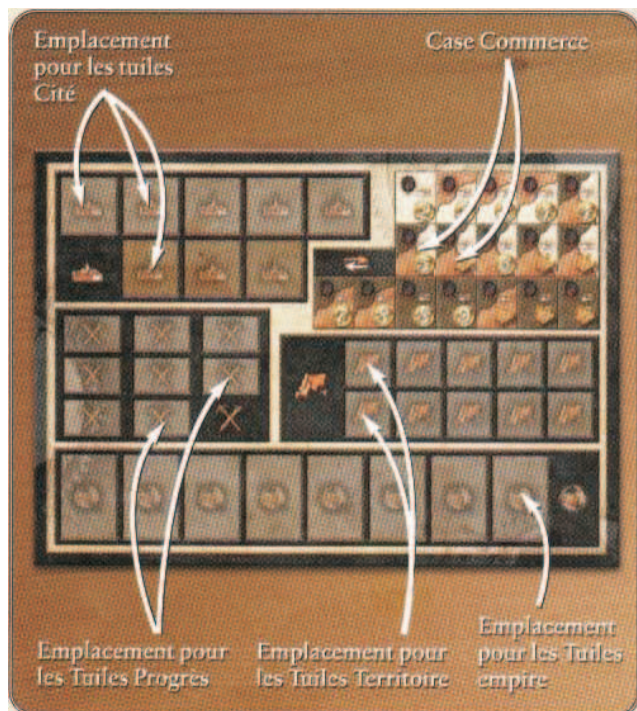
L'échelle de points de victoire borde le plateau. C'est là que les joueurs marquent leurs points de victoire. Le tableau des actions donne les différents types d'actions que chaque joueur peut faire. Sur sa droite on trouve la piste de l'ordre du tour, qui indique qui joue en premier, en second, etc. lors d'un tour.

Enfin, on trouve sur le plateau l'échelle de nourriture. C'est là que les joueurs marquent le montant de nourriture actuellement en leur possession.



## 2.2 Le Tableau de Tuiles

Sur le tableau des tuiles, on place les tuiles Progrès, les tuiles Territoire, les tuiles Cité, et les tuiles Empire qui seront prises par les joueurs durant le jeu. On y trouve également la piste de commerce.



disponibles lors de la dernière ère du jeu. Les tuiles Progrès permettent à la civilisation du joueur de "progresser" et d'"avancer" dans le jeu.



### 2.5.2 Tuiles Territoire

Il y a 40 tuiles Territoire (cf. 6.2). Elles indiquent différents types de terrain et donnent des avantages à leur propriétaire.



## 2.3 Les Cartes Aide

de Jeu Le jeu contient cinq aides de jeu identiques, une par joueur. On y trouve le résumé du tour de jeu et la liste des tuiles Progrès



## 2.4 Les Cubes des Joueurs



Il y a 150 cubes en bois dans le jeu, 30 par couleur (blanc, rouge, bleu, vert, jaune). On utilise les cubes pour occuper les régions de la carte du monde et conduire les batailles.

## 2.5 Les Tuiles

Il y a quatre types de tuiles dans le jeu : les tuiles Progrès, les tuiles Cité, les tuiles Territoire et les Tuiles Empire.

### 2.5.1 Tuiles Progrès

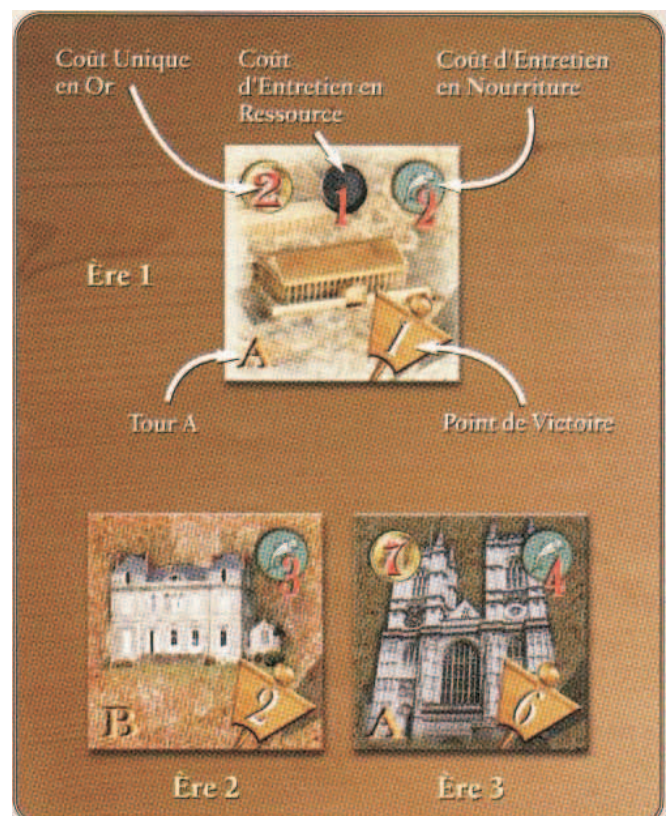
Il y a 48 tuiles Progrès (cf. 6.1).

Note : la couleur des tuiles correspond à une ère du jeu. Les tuiles de la première ère sont disponibles dès le début du jeu, les tuiles de l'ère deux deviennent disponibles à la deuxième ère, les tuiles de l'ère trois deviennent

### 2.5.3 Tuiles Cité

Il y a 36 tuiles Cité (cf. 63).

**Note :** la couleur des tuiles correspond à une ère du jeu. Les tuiles de la première ère sont disponibles dès le début du jeu, les tuiles de l'ère deux deviennent disponibles à la deuxième ère, les tuiles de l'ère trois deviennent disponibles lors de la dernière ère du jeu.



De plus, les tuiles Cité sont divisées en tours A et B de leur ère.

Pour la plupart de ces tuiles, le joueur doit payer son coût en or (chiffre dans le coin supérieur gauche de la tuile). Les tuiles Cité rapportent à leur propriétaire des points de victoire (comme indiqué sur la tuile), mais elles coûtent également de la nourriture et des ressources (cf. 6.3).

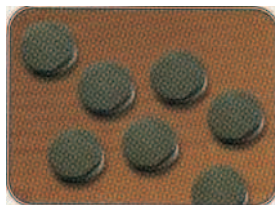
### 2.5.4 Tuiles Empire

Il y a 8 tuiles Empire réversibles (cf. 6.4). Une face de chaque tuile correspond à l'ère un (pas la couleur), l'autre côté est utilisé aux ères deux et trois du jeu (remarquez les couleurs au dos). Le grand chiffre dans la partie supérieure de la tuile indique dans combien de régions différentes le joueur peut placer ses cubes après avoir pris une tuile Empire ; les ratios de cubes dans la partie inférieure servent pour les batailles (cf. 6.4.4).



### 2.6 Les Disques Ressource

Il y a 40 disques Ressource noirs. On les gagne en contrôlant certaines régions et en possédant certaines tuiles Territoire. Les joueurs placent ces disques Ressource sur la piste de commerce (cf. 6.6) pour gagner des points de victoire.



### 2.7 L'Or



Il y a deux valeurs d'or dans le jeu : des pièces de valeur 1, et des pièces de valeur 5. Les joueurs gagnent de l'or de plusieurs manières, et l'or sert à payer certaines actions durant le jeu.

### 2.8 Les Disques Action

Il y a 45 disques Action, 9 par couleur. Dans chaque couleur, six servent à marquer les actions effectuées par les joueurs sur le tableau des actions ; un est utilisé sur l'échelle des points de victoire, un autre sur l'échelle de nourriture et le dernier sur la piste de l'ordre du tour.



### 2.9 Les Pions Alliance

Chaque joueur a un pion Alliance de sa couleur. Un joueur l'utilise pour marquer une alliance avec un autre joueur après avoir pris la tuile Progrès Diplomatie (cf. la carte aide de jeu).



### 3,0 PREPARATION

On place le plateau au centre de la table. On place à côté le tableau des tuiles.

Chaque joueur reçoit une carte aide de jeu.

On trie l'or par valeur sur la table pour former la banque.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit dans cette couleur : 30 cubes, 9 disques Action, et un pion Alliance. Les joueurs placent un disque Action sur la case 0 de l'échelle des points de victoire, un autre sur la case 16 de l'échelle de nourriture, et un autre à côté de la piste de l'ordre du tour.

Chaque joueur commence donc la partie avec 0 point de victoire et 16 points de nourriture. Chaque joueur commence avec 5 cubes dans sa réserve, les 25 autres sont mis de côté et forment son stock. De plus, chaque joueur reçoit 5 or et 2 disques Ressource.

#### On prépare maintenant le tableau des tuiles :

On mélange les tuiles Progrès de l'ère trois. On en place deux, face cachée, dans chaque case de la piste de progrès. Ensuite, on distribue de la même manière les tuiles Progrès de l'ère deux, puis celles de l'ère un. À la fin de ce processus, il y a donc six tuiles dans chaque case (empilées du haut vers le bas : deux de l'ère un, deux de l'ère deux et deux de l'ère trois).

On mélange les tuiles Territoire et on en place quatre, face cachée, sur chaque case de l'échelle de territoire.

Les tuiles Cité B de l'ère trois sont placées, une par case, face cachée sur la piste des cités. Puis, les tuiles Cité A de l'ère trois sont placées, une par case, sur les tuiles Cité B de l'ère trois. Ensuite, les tuiles cités de l'ère deux puis celles de l'ère trois sont placées de la même manière (d'abord B de l'ère deux, puis A de l'ère deux, puis B de l'ère un, et en fin A de l'ère un). Mais on ne les distribue que sur les cinq premières cases de la piste des cités.

**Note :** il y a six tuiles Merveille dans les tuiles Cité. Elles font partie du mélange des tuiles Cité (ci. 6.3).

On place une tuile Empire dans chaque case de la piste empire, avec l'ère un face visible. La nature des tuiles n'a pas d'importance.

On détermine aléatoirement le premier joueur. Son disque Action est placé sur la case 1 de la piste de l'ordre du tour. L'ordre du jeu se fait dans le sens horaire au premier tour. On place en conséquence les disques Action des autres joueurs sur la piste de l'ordre du tour.



## 5.0 NOUVELLES TUILES

Au premier tour de jeu, on retourne face visible les huit premières tuiles Progrès, les dix premières tuiles Territoire et les cinq premières tuiles Cité.

**Note :** on ne révèle que les cinq tuiles Cité de la rangée du haut !

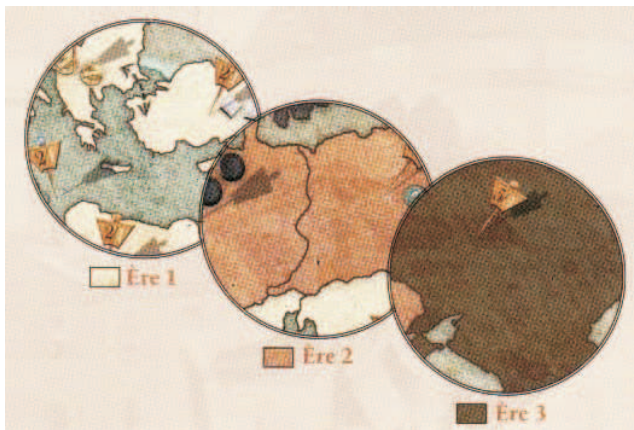
Aux tours suivants, on retire les tuiles qui n'ont pas été choisies par les joueurs. Les tuiles Progrès, Territoire, et Cité non choisies par les joueurs sont placées à côté du tableau des tuiles. Elles peuvent toujours être choisies, sauf pour les parties à deux ou trois joueurs, cf. 5.1.

**Exception :** les tuiles Merveille non choisies sont remises dans la boîte. Après quoi, on révèle un nouveau set de tuiles.

**Note :** à partir du 5ème tour de jeu

## 4,0 DEROULEMENT

Le jeu est divisé en trois ères. Chaque ère est divisé en deux tours de jeu : un tour A et un tour B. Chaque ère a sa propre couleur.



(tour A de la l'ère trois), on révèle 8 tuiles cité (y compris la rangée du bas de la piste des cités).

**Note :** la réserve de tuiles Territoire sera épuisée lors du tour B de la seconde ère. C'est normal.

Toutes les tuiles Empire choisies par les joueurs lors du tour précédent sont remises sur les cases de la piste empire (peu importe quelle tuiles vont dans les cases). Bien entendu, cela n'arrive pas au premier tour de jeu. À partir du troisième tour de jeu, on place toutes les tuiles Empire sur leur verso, les couleurs des ères deux et trois visibles.

Enfin, tous les disques Ressource sont retirés de la piste du commerce et remis dans la réserve générale.

## 5.1 Tuiles Non choisies Lors des Parties à 2 ou 3 Joueurs

A deux ou trois joueurs, toutes les tuiles Territoire, Cité et Progrès non sélectionnées par les joueurs sont remises dans la boîte et ne font plus partie du jeu.

**Note :** une tuile dont la partie inférieure est rouge n'est pas remise dans la boîte mais reste disponible pour le prochain tour de jeu (cf. la carte aide de jeu).

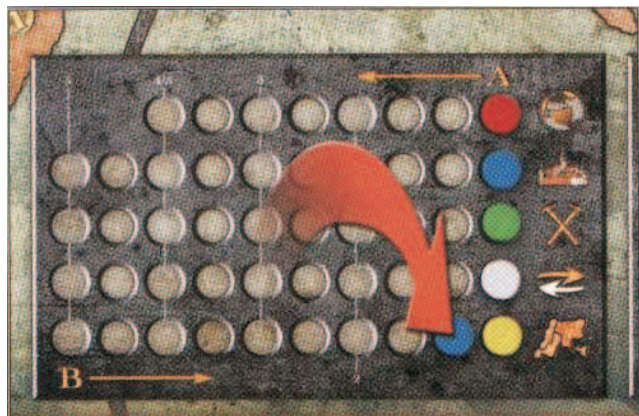
Chaque tour de jeu est composé des phases suivantes :

1. Nouvelles Tuiles (cf. 5.0)
2. Actions des Joueurs (cf. 6.0)
3. Nourriture (cf. 7.0)
4. Revenu (cf. 8.0)
5. Points de Victoire (cf. 9.0)
6. Détermination de l'Ordre du Tour (cf. 10.0)

## 6.0 ACTIONS DES JOUEURS

A chaque tour de jeu, chaque joueur fait six actions. Dans l'ordre du jeu (voir la piste de l'ordre du tour), chaque joueur effectue une action à la fois. On continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait utilisé ses six disques Action. Au tour A d'une ère, les joueurs choisissent une action en plaçant un disque Action sur le tableau des actions dans la rangée de l'action appropriée et effectuent l'action correspondante. Un joueur ne peut choisir une action que s'il peut la faire, ainsi il n'a pas le droit de bloquer une case de la rangée s'il n'a pas les ressources suffisantes.

**Important :** on place les disques de la droite vers la gauche, un disque par cercle.



*Michael est le premier joueur d'une partie à 5 joueurs. Comme seconde action du tour A, il place son disque bleu sur le second cercle de la rangée territoire.*

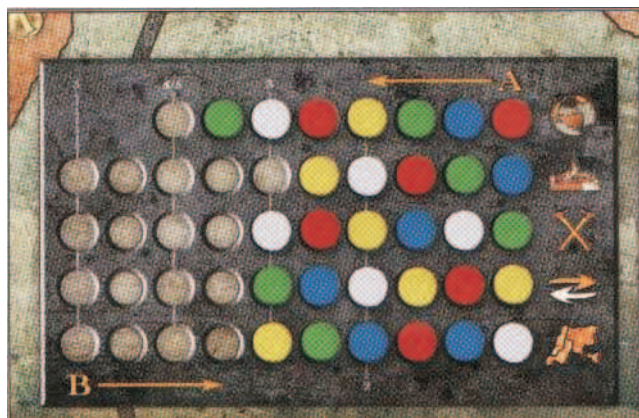
Un joueur peut avoir autant de disques qu'il veut dans une rangée, mais le nombre de cercles de la rangée limite le nombre de fois où cette action peut être choisie (par tous les joueurs).

À cinq joueurs, chaque rangée a 10 cercles de disponible, ce type d'action peut être choisi dix fois au maximum.

**Exception :** il n'y a que huit tuiles Empire de disponible. Par conséquent, les joueurs ne peuvent choisir cette action que huit fois.

À quatre joueurs, chaque rangée a huit cercles disponibles, à deux joueurs, chaque rangée a quatre cercles. Les chiffres au-dessus et en-dessous des cercles du tableau d'actions correspondent au nombre de joueurs.

Dans le tour B d'une ère, les joueurs choisissent une action en retirant un disque Action d'une rangée et en effectuant l'action correspondante.



*Peter, joueur rouge, est au deuxième tour de jeu (tour B). Il aimerait pendre une tuile Empire, mais cela lui coûterait deux or; ou deux nourritures, ou deux points de victoire, ou deux cubes ou deux ressources. Il attend donc, en espérant que jaune et vert retireront vite leurs disques.*

Quand on retire un disque au tour B, le joueur peut toujours retirer gratuitement un disque s'il n'y a rien à la gauche de ce disque. S'il reste des disques sur sa gauche, le joueur doit payer un or, ou un cube, ou un disque Ressource, ou un point de nourriture, ou un point de victoire pour chaque disque sur sa gauche. Un joueur n'a donc pas à payer pour les cases vides sur sa gauche.

Au tour B, un joueur peut retirer un disque Action et ne rien faire. Mais il doit toujours payer le coût de retrait du disque.

**Note :** un joueur avec le Progrès Imprimerie n'a jamais à payer, quelle que soit la position de son disque Action.

Les différentes tuiles Territoire, Cité, et quelques tuiles Progrès et régions de la carte du monde rapportent (ou coûtent) aux joueurs des points de nourriture, des disques Ressource, des cubes et des points de victoire. Tous les paiements et ajustements sont résolus ainsi :

- La piste de nourriture est mise à jour en 7.0.
- Les cubes et les disques Ressource sont pris de la réserve pour aller dans le stock du joueur lors de la phase de revenu (8.0).
- Les points de victoire sont ajustés en 9.0.
- Les tuiles Merveille (cf. 6.3) et le commerce (cf. 6.6) rapportent de l'or ou des points de victoire au joueur dès qu'il choisit l'action.

**Important :** toutes les tuiles en possession d'un joueur sont toujours visibles des autres joueurs.

## 6.1 Prendre les Tuiles Progrès

Le joueur prend une des tuiles Progrès visibles et la place face visible devant lui. Cela peut être une tuile révélée au début du tour en cours ou une tuile non choisie d'un tour précédent (cf. 5.1). Mais le joueur doit payer un or à la banque s'il prend une tuile Progrès d'une ère précédente, ou deux or si la tuile est de la première ère alors que le tour actuel est à la troisième ère.

**Note :** les joueurs ne peuvent pas avoir de doubles de la même ère (comme deux Haches de Fer).

Certaines tuiles sont utilisées comme une "action gratuite" (cf. carte aide de jeu). On peut les utiliser en plus de l'action normale (avant ou après cette action) du tour du joueur.

Un joueur peut utiliser autant de tuiles qu'il le veut de cette façon, mais chaque tuile ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour de jeu (on retourne la tuile face cachée après usage).

**Important :** un joueur ne peut pas utiliser une tuile Progrès durant le tour où il vient de la prendre.

**Exemple :** c'est le tour de Laurence. Elle place un disque Action dans la rangée Progrès du tableau d'actions et prend la tuile Agriculture. Après quoi, elle utilise la tuile Armes qu'elle a récupérée précédemment et elle retire un cube vert de la carte du monde et retourne face cachée sa tuile Armes.

La carte aide de jeu résume toutes les tuiles Progrès.

## 6.2 Prendre une Tuile Territoire

Un joueur peut prendre une des tuiles Territoire visibles et la placer face visible devant lui. Cela peut être une tuile révélée au début du tour en cours ou une tuile non choisie d'un tour précédent (cf. 5.1). Il n'y a pas de coût supplémentaire pour prendre une tuile d'un précédent tour de jeu.

**Note :** les joueurs peuvent avoir des doubles (par exemple, trois Forêts).

### 6.2.1 Tuiles Plaines

Chaque tuile Plaines qu'un joueur possède lui donne un cube et deux points de nourriture.



### 6.2.2 Tuiles île

Chaque tuile île qu'un joueur possède lui donne un cube et un point de nourriture.



### 6.2.3 Tuiles Forêt

Chaque tuile Forêt qu'un joueur possède lui donne deux cubes et coûte deux points de nourriture.



### 6.2.4 Tuiles Colline

Chaque tuile Colline qu'un joueur possède lui donne trois cubes et coûte trois points de nourriture.

### 6.2.5 Tuiles Ville

Il y a six tuiles Ville offrant quatre bonus différents. Chaque tuile Ville qu'un joueur possède lui donne un point de victoire. De plus, selon leur type, elles rapportent un or, un disque Ressource, un point de nourriture, ou un cube.



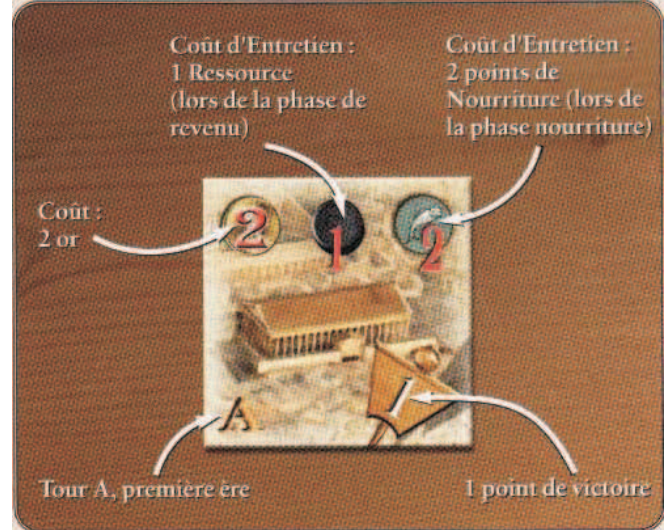
## 6.3 Prendre des Tuiles Cité

Le joueur prend une des tuiles Cité visible et la place devant lui face visible. Avant de prendre la tuile, le joueur doit payer les coûts indiqués dans le coin supérieur gauche de la tuile (ils peuvent être nuls) en or à la banque. Si un joueur ne peut pas payer le coût, il ne peut pas prendre la tuile.

Cela peut être une tuile révélée au début du tour en cours ou une tuile non choisie d'un tour précédent (cf. 5.1). Il n'y a pas de coût supplémentaire pour prendre une tuile d'un précédent tour de jeu.

Certaines tuiles Cité ont aussi des "coûts d'entretien" à payer lors de la phase nourriture (7.0) ou revenu (8.0). Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas payer les coûts, il doit défausser la tuile Cité avant de pouvoir marquer ses points de victoire (en 9.0).

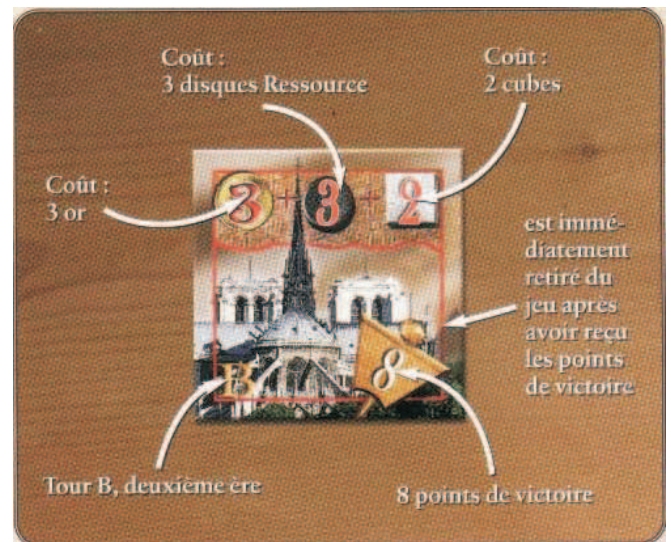
**Note :** les joueurs peuvent avoir des doubles.



**Note :** il y a six tuiles Merveille parmi les tuiles Cité. Elles ne font partie que du tour B d'une ère.

Pour les prendre, la plupart du temps le joueur doit non seulement payer de l'or à la banque mais aussi des cubes et des disques Ressource de son stock (qui vont dans la réserve générale).

Le joueur marque immédiatement les points de victoire d'une tuile Merveille. Il avance son disque Action sur la piste des points de victoire et remet la tuile dans la boîte.



## 6.4 Tuiles Empire

Le joueur prend une des tuiles Empire et la place face visible devant lui.

Le joueur peut alors immédiatement placer des cubes (n'importe quel nombre, zéro y compris) de son stock (pas de la réserve générale) sur la carte du monde.

Il peut placer ses cubes dans autant de régions différentes que le nombre sur la tuile Empire qu'il vient de choisir (entre 1 et 4). Tous les cubes doivent être placés dans des régions contenant déjà des cubes de cette couleur ou dans des régions adjacentes.



**Exemple :** c'est le premier tour de jeu, Théo a choisi une tuile Empire "2" sans eau. Il place deux de ses cubes dans chacune des régions Nord Africaines et en garde un pour un usage ultérieur.



Si un joueur n'a pas de cube sur la carte du monde, il peut les placer dans des régions autorisées à cette ère (cf. 6.4.1 et 6.4.4). Cela inclue les régions contrôlées par d'autres joueurs. Une fois qu'un joueur a placé des cubes dans une région, il doit les placer dans des régions adjacentes s'il a la possibilité de les placer dans plus d'une région. Aux tours ultérieurs, le joueur ne peut placer des cubes que dans des régions déjà occupées par des cubes amis ou des régions adjacentes, avant le placement.

**Exemple :** au tour précédent, Robin a placé deux cubes dans ce qui est aujourd'hui la France/Espagne/Italie. Il aimerait maintenant placer des cubes dans les deux régions d'Afrique du Nord, mais c'est impossible car la région nord africaine de l'est n'est pas adjacente à l'Europe de l'Ouest avant le placement.



Avant de placer des cubes, le joueur peut volontairement retirer tous ses cubes de la carte du monde pour les mettre dans son stock. Il peut alors commencer un nouvel empire dans n'importe quelle région en respectant les règles précédentes.

### 6.4.1 Placement et Ères

Les joueurs doivent respecter les couleurs des ères pour placer leurs cubes. A la première ère, c'est surtout en Méditerranée, la seconde ère ajoute le Nouveau Monde, l'Extrême-Orient et d'autres régions européennes, tandis qu'à la dernière ère, toutes les régions sont disponibles.

### 6.4.2 Contrôle des Régions

Un joueur contrôle une région s'il a plus de cubes qu'un autre joueur dans cette région. Si deux joueurs ou plus contrôlent une région, ils y ont le même nombre de cubes, ils partagent équitablement (et perdent l'excédent) l'or, les points de nourriture, les disques Ressource, et les cubes.

Un joueur contrôlant une région marque le nombre de points de victoire à gauche (le plus grand nombre) indiqué dans l'étendard de la région. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cubes marque le nombre à droite (le plus petit chiffre).

En cas d'égalité pour le contrôle, ces deux nombres sont additionnés et divisés par le nombre de joueurs à égalité, les fractions sont perdues. Dans ce cas, les points du deuxième ne sont pas attribués.

S'il y a égalité pour la seconde place, on partage ces points équitablement, les fractions étant toujours perdues.

**Exemple :** Laurence, joue en bleu et contrôle la région nord africaine de l'ouest avec 4 cubes. Fred a 1 cube dans cette région. Pour le contrôle, Laurence reçoit 2 cubes (cf. 8.0) et 2 points de victoire (cf. 9.0). Fred reçoit 1 point de victoire pour sa seconde place. Théo (rouge) et Robin (jaune) ont 2 cubes chacun dans la province nord africaine de l'est. Fred y a 1 cube. Théo and Robin sont à égalité pour le contrôle de cette région et reçoivent chacun 1 point de nourriture (cf. 7.0). Ils reçoivent également 1 point de victoire chacun (3 divisé par 2 et arrondi à l'inférieur). Fred ne reçoit rien.

### 6.4.3 La Méditerranée

Un joueur ne peut placer des cubes dans la région Méditerranée que si le chiffre sur la tuile Empire est partiellement dans de l'eau bleu clair. C'est la seule "région maritime" du jeu (c'est la seule zone de mer ayant un étendard de points de victoire).



#### 6.4.4 Le Nouveau Monde et l'Extrême-Orient

Aux deuxième et troisième ères, les tuiles Empire avec de l'"eau" bleu clair permettent aux joueurs de placer des cubes dans les parties du Nouveau Monde ou de l'Extrême-Orient de la carte du monde (chacune ayant deux régions). Selon le chiffre sur la tuile Empire, cela peut être en plus de cubes placés dans les portions européennes/nord-africaines/moyen-orientales de la carte du monde. Au tour A de la seconde ère, les joueurs ne peuvent placer des cubes au Nouveau Monde ou en Extrême-Orient que si un joueur a choisi la tuile Progrès Navigation (il n'est pas nécessaire que le joueur entrant dans le Nouveau Monde ou en Extrême-Orient possède lui-même la Navigation). Cette restriction n'existe plus lors du tour B de la seconde ère.

Quand un joueur n'a pas de cube dans l'ancien monde (Europe, Afrique, Moyen-Orient) mais en a au moins un dans le Nouveau Monde ou en Extrême-Orient, il peut utiliser une tuile Empire avec de l'"eau" pour placer des cubes dans n'importe quelle région (y compris occupée par d'autres joueurs) dans l'ancien monde autorisée à cette ère (cf. 6.4.1). Cela peut-être fait en plus du placement des cubes dans le Nouveau Monde/ Extrême-Orient.

#### 6.4.5 Batailles

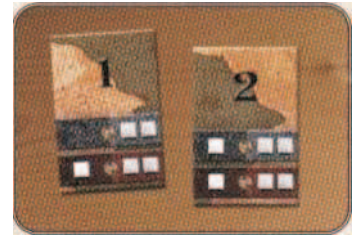
Après qu'un joueur ait placé des cubes (y compris 0), il peut effectuer une ou plusieurs Batailles en prenant une tuile Empire. Pour ce faire, il choisit une région dans laquelle il possède des cubes et retire un nombre de cubes d'un autre joueur égal au nombre de cubes à droite de la rangée du bas de la tuile. Puis, il retire des cubes de sa couleur, autant que le nombre de cubes à gauche. Tous ces cubes doivent être retirés de cette région - les prises en surplus sont ignorées.

**Exemple :** Laurence veut prendre le contrôle de la Méditerranée centrale. Elle prend la tuile Empire eau 1 et place trois de ses cubes dans cette région. Théo a deux cubes dans cette zone. Après le placement, Laurence annonce qu'elle attaque Théo. Théo perd ses deux cubes (le chiffre droit de la tuile Empire), Laurence en perd un (le chiffre gauche de la tuile Empire). Tous les cubes perdus retournent dans la réserve générale.



Aucun joueur n'est obligé de livrer une bataille. Une bataille ne se produit pas forcément dans la région où le joueur vient de poser des cubes. Un joueur peut livrer une bataille sans avoir posé de cube au même tour.

**Note :** deux tuiles permettent de faire une seconde bataille (mais la seconde uniquement en troisième ère).



Un joueur peut initier aucune, une, ou deux de ces batailles dans la troisième ère. Utiliser ces tuiles dans la seconde ère ne permet au joueur que de faire une bataille, en utilisant la rangée du haut.

Si un joueur décide de livrer une bataille dans la troisième ère, il peut choisir la rangée de bataille de son choix de la tuile Empire. Si un joueur décide de livrer deux batailles, il doit les conduire dans des régions différentes dans l'ordre de son choix.

On peut livrer des batailles en Méditerranée.

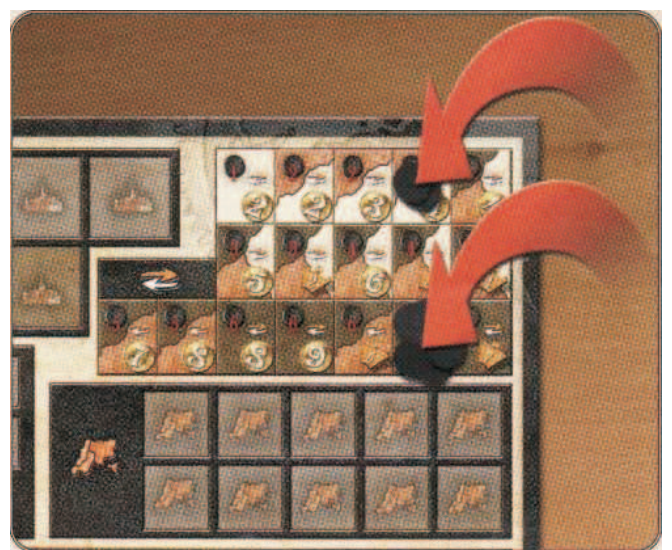
#### 6.5 Commerce

Le joueur choisit une case de la piste de commerce et y place le nombre requis de disques Ressource. Après quoi, soit il prend immédiatement à la banque le montant d'or spécifié par la case, soit il gagne des points de victoire (il avance son marqueur sur la piste de points de victoire), comme indiqué.

**Note :** chaque case de la piste de commerce ne peut être choisie que par un joueur à chaque tour.

**Note :** les cases ont un nombre de cases colorées dans leur partie inférieure qui font référence aux trois ères du jeu. Un joueur ne peut utiliser une case que si l'ère présente est indiquée sur celle-ci. Un joueur ne peut pas utiliser une case à la première ère si elle n'a pas de case de couleur crème.

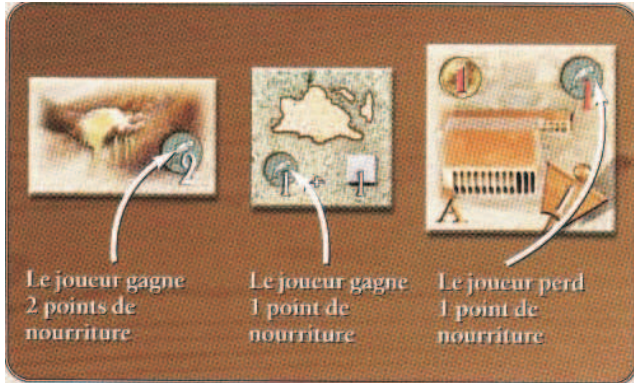
**Exemple :** c'est la première ère du jeu. Robin a deux disques Ressource et les place dans la case 2-4 de la piste du commerce. Cela lui rapporte 4 or de la banque. Dans la dernière ère du jeu, Laurence a beaucoup de disques Ressource. Elle en place sept dans la case 7-6. Les 6 points de victoire la font passer en première place...



## 7.0 NOURRITURE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur ajuste ses points de nourriture sur l'échelle de nourriture.

La plupart des tuiles Territoire et Cité rapportent ou coûtent des points de nourriture à leur propriétaire. Le symbole "poisson" avec un chiffre blanc signifie des points de nourriture positifs (supplémentaires). Le symbole "poisson" avec un chiffre rouge signifie des points de nourriture négatifs (à déduire).



Certaines régions de la carte du monde rapportent aussi des points de nourriture aux joueurs qui les contrôlent (cf. 6.4.2).

Enfin, quelques tuiles Progrès ont également des points de nourriture positifs.

Les joueurs ajoutent leurs points positifs et soustraient leurs points négatifs. On ajuste en conséquence la position du disque Action sur l'échelle de nourriture.

**Règles Spéciale Importante :** au dernier tour de jeu, on double les montants de points de nourriture perdus/gagnés.

Quand un joueur atteint la case 0 de l'échelle de nourriture, il perd 1 point de victoire par point en-dessous de 0 qu'il devrait perdre. Par exemple, un joueur avec 2 points de nourriture qui devrait en perdre 4, en perdrait 2 ainsi que 2 points de victoire. Un joueur ne peut jamais aller en-dessous de 0 point de victoire.

Quand un joueur atteint le sommet de l'échelle de nourriture, il gagne 1 or pour chaque paire de points de nourriture en excès. Par exemple, un joueur ayant 19 points de nourriture en gagne 4. Il monte d'1 case et prend 1 or, le point de nourriture restant est perdu.



## 8.0 REVENU

Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend de l'or, des disques Ressource et des cubes.

Le joueur reçoit de l'or et des ressources de certaines tuiles Cité, Territoire et pour le contrôle de régions. Sur les tuiles, le nombre d'or à prendre est indiqué dans une illustration de pièce en or, le nombre de disques Ressource est indiqué dans un disque noir, et le nombre de cubes dans un cube gris. La carte du monde indique ce que rapporte le contrôle des régions.

Pour garder certaines tuiles Cité, le joueur doit payer un disque Ressource par tour. S'il ne peut pas payer, il doit remettre la tuile dans la boîte. Mais le joueur peut d'abord prendre le revenu des disques Ressource (de la carte du monde ou d'une tuile Territoire) avant de payer pour la tuile Cité en question.

L'or d'un joueur, ses cubes et ses disques Ressource sont toujours visibles des autres joueurs. On ne peut pas les cacher.

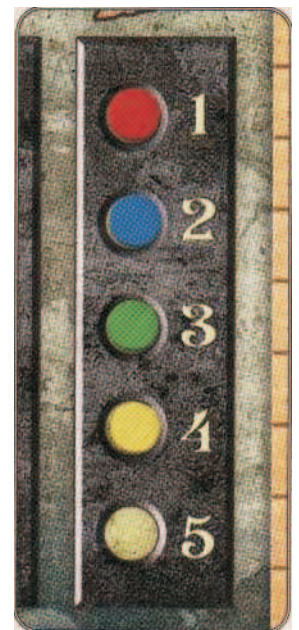
## 9.0 POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent maintenant les points de victoire des tuiles Cité, de certaines tuiles Territoire, de certaines tuiles Progrès, et par le contrôle de région (cf. 6.4.2). Chaque joueur, dans l'ordre du tour, ajuste ses points de victoire sur la piste des points de victoire (cf. 11.0).

## 10.0 DETERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

On détermine maintenant l'ordre du prochain tour. Le joueur ayant le moins de points de victoire peut choisir une position sur la piste de l'ordre du tour en posant son disque Action dans le cercle correspondant. Les autres joueurs font de même dans l'ordre croissant de points de victoire. On ne peut pas poser son disque sur un cercle déjà occupé.

**Exemple :** c'est une partie à quatre joueurs. Fred a le moins de points de victoire, il choisit donc en premier. Il prend la place 1, espérant profiter d'un bon tirage de tuiles Progrès et Cité pour le tour à venir. Laurence est actuellement en troisième place. Elle préfère voir ce que vont faire les autres et place son disque Action sur la quatrième case. C'est au tour de Robin qui prend la troisième position. Théo, joueur bleu, n'a pas d'autre choix que d'occuper la deuxième position.



En cas d'égalité, le joueur avec le moins d'équipement (or, cubes, et disques Ressource) a l'avantage. S'il y a toujours égalité, le joueur le moins bien placé dans l'ordre du tour a l'avantage.

## 11.0 FIN D'UNE ÈRE ET FIN DU JEU

**Naissance et Apogée des Empires** est divisé en trois ères. Une ère se termine après la phase Points de Victoire mais avant la phase de Détermination de l'Ordre du Tour. A la fin de chaque ère, il n'y aura plus de disques Action sur le tableau des actions.

Les joueurs peuvent perdre ou garder les tuiles Cité et/ou Progrès. Les tuiles perdues retournent dans la boîte.

- Les joueurs peuvent choisir de garder les tuiles Progrès mais doivent payer un or à la banque pour chaque tuile conservée.

- Les joueurs peuvent aussi choisir de garder les tuiles Cité mais doivent payer un cube à la réserve pour chaque tuile conservée.

Toutes les tuiles Territoire d'un joueur sont conservées. Enfin, les joueurs retirent la moitié, arrondi au supérieur, de leurs cubes de chaque région de la carte du monde.

**Note :** le coût pour garder les cubes et les tuiles ne s'applique pas à la fin de la dernière ère.

Le jeu s'arrête à la fin de la troisième ère (le sixième tour de jeu).

A moment là, après avoir marqué les points de victoire normalement (cf. 9.0), chaque lot de 3 or rapporte un point de victoire à son propriétaire. Chaque lot de 3 disques Ressource rapporte un point de victoire à son propriétaire. On ne marque pas de points pour les cubes dans son stock, ni pour les points de nourriture.

On ajoute ces points de victoire aux points précédents, et le joueur qui en a le plus est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus d'or qui l'emporte.

### Crédits

Auteur : Martin Wallace  
Développement : Uli Blennemann  
Développement  
Additionnel : Henning Kröpke  
Graphismes : Czarné  
Maquette : Lin Lütke-Glanemann  
Traduction : Frédéric Bizet

## 12.0 EXEMPLE DE TOUR

Voici un exemple de tour lors d'une partie à quatre joueurs. C'est le premier tour des quatre joueurs. Cet exemple ne montre pas un tour optimisé mais a simplement pour but de vous permettre de mieux appréhender le jeu.

Laurence joue les blancs, Fred joue les verts, Robin joue les rouges, et Théo joue les bleus.

Laurence a été désignée au hasard comme premier joueur.

**Ils installent le jeu et le tableau des tuiles ressemble à cela :**



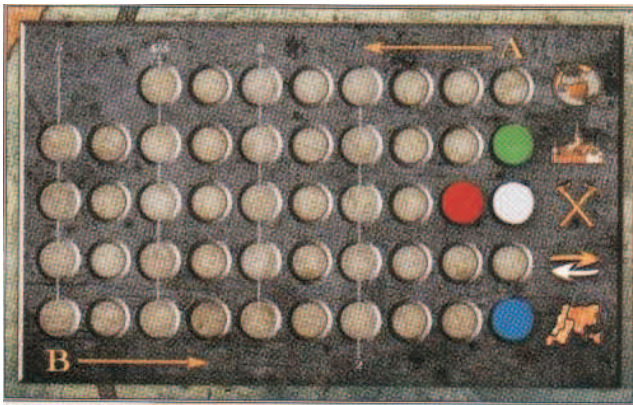
### Première action

Laurence veut augmenter sa population. Elle remarque qu'il y a plusieurs tuiles Territoire Colline. Elle remarque également la tuile Progrès Exploitation Minière (qui rapporte 1 disque Ressource par Colline lors de la phase Revenu de chaque tour) et la prend. Elle place son premier disque Action dans la case la plus à droite de la rangée Progrès.

Fred prend la tuile Cité rapportant 1 point de victoire et qui ne coûte pas de points de nourriture ou de disque Ressource. Il paye 2 or à la banque.

Robin est le suivant. Jouant agressif, il prend la tuile Progrès Armes en Fer et place son disque Action à la gauche de celui de Laurence.

Théo est le dernier. Il prend la seule tuile Territoire Plaines disponible du premier tour. Elle lui rapportera 2 points de nourriture et 1 cube par tour.



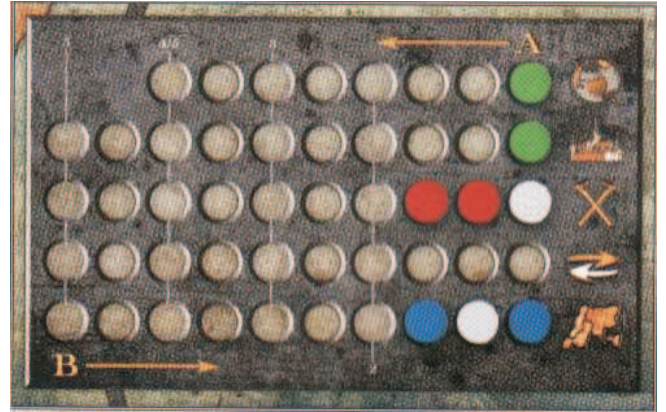
### Seconde action

Laurence prend une tuile Territoire Colline pour valoriser sa tuile Exploitation Minière prise au premier tour. Fred veut aller sur la carte du monde. Il prend une des tuiles Empire 2 permettant un placement en Méditerranée. Il place 2 cubes dans la région médiane et 2 cubes dans la région centrale du nord. Il garde un cube.



Robin prend la tuile Progrès Comptoir qui lui donnera une flexibilité pour la suite.

Théo veut augmenter sa population. Il prend une tuile Territoire Forêt.



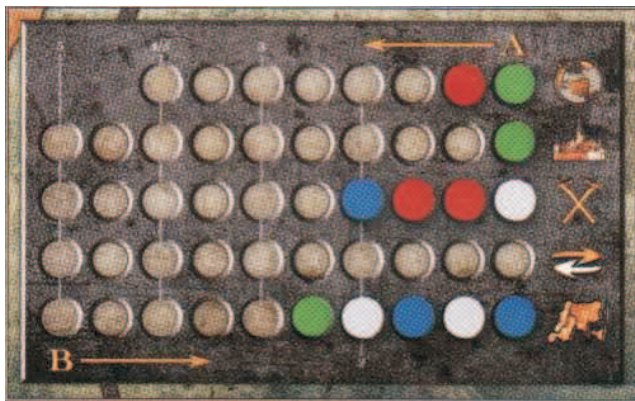
### Troisième action

Laurence continue sa stratégie en prenant une autre tuile Territoire Colline.

Fred prend une des deux tuiles Territoire Colline restantes. Cela va lui coûter 3 points de nourriture mais rapportera 3 cubes.

Robin prend la seconde tuile Empire 2 lui permettant un placement en Méditerranée. D'abord, il place 2 de ses cubes en Méditerranée et 2 cubes en Europe de l'Ouest. Il livre une bataille en Méditerranée et élimine un cube de Fred. Enfin, il retourne sa tuile Armes en Fer et élimine le dernier cube de Fred en Méditerranée. Les deux cubes sont remis dans la réserve.





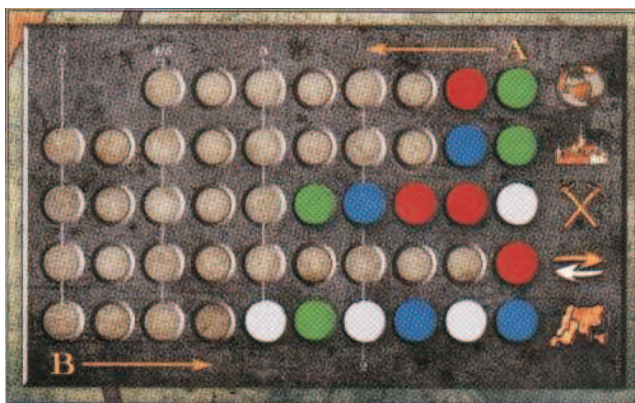
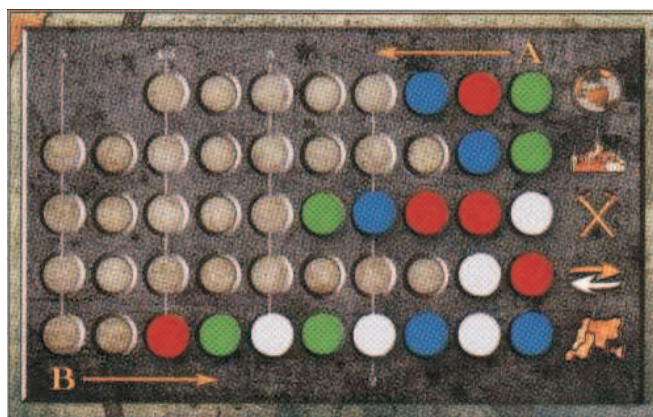
### Quatrième Action

Laurence prend la dernière tuile Territoire Colline, ce qui lui en fait 3 en tout.

Fred a perdu sa position centrale sur la carte du monde. Il prend une tuile Progrès Agriculture.

Robin fait du commerce. Il retourne d'abord sa tuile Comptoir et échange 1 or contre 1 disque Ressource. Puis, il dépense ses 3 disques et achète 2 points de victoire. Son marqueur de points est avancé de 2 cases sur l'échelle des points.

Théo veut également des points de victoire. Il prend la tuile Cité qui rapporte 2 PV par tour. Il paye 4 or à la banque.



### Sixième action

Laurence n'a pas encore de cube sur la carte du monde. Elle prend la tuile Empire 2 avec 0-1 en bataille et place 3 cubes en Europe de l'Ouest et 2 en Afrique du Nord. Elle livre une bataille en Europe de l'Ouest et élimine un des cubes de Robin qui retourne dans la réserve.



### Cinquième action

Laurence fait du commerce. Elle prend ses 2 disques Ressource et les échange contre 4 or qu'elle prend de la banque.

Fred prend une tuile Territoire île.

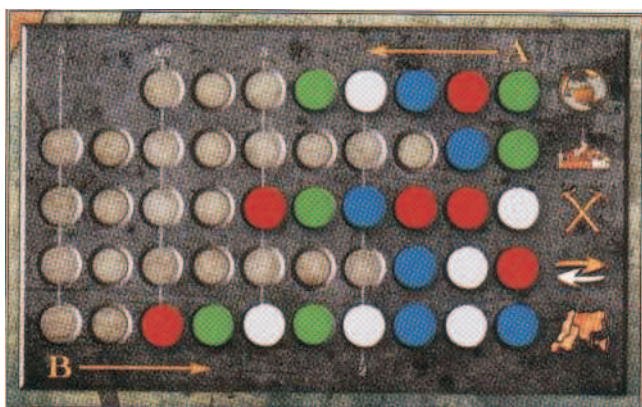
Robin prend une tuile Territoire Forêt. C'est la 8ème tuile Territoire (la limite par tour dans une partie à quatre joueurs), et les joueurs ne peuvent donc plus prendre de tuile Territoire.

Théo choisit la tuile Empire 3 et place ses 5 cubes sur les trois régions les plus à l'est de la carte du monde.

Fred a un dernier cube et prend une tuile Empire 2 et place son cube dans l'emplacement correspondant à la Turquie d'aujourd'hui (adjacent à son précédent placement).



Robin décide de prendre une autre tuile Progrès - la seconde tuile Agriculture.  
Théo conclue la phase des actions en faisant du commerce, échangeant 2 disques Ressource contre 3 or.



On ajuste maintenant la piste de nourriture.  
Laurence perd 9 points pour ses 3 Collines. Elle déplace son marqueur sur la case 7 de la piste. Il va falloir qu'elle fasse quelque chose à son prochain tour !  
Fred a une Colline (-3), mais aussi une île (+1) et Agriculture (+2). Donc pas de changement pour lui.  
La Forêt de Robin (-2) et son Agriculture (+2) s'annulent.  
Mais la région qu'il contrôle lui donne 2 points de nourriture, son marqueur est déplacé sur la case 18.  
Théo perd 3 points pour sa cité et 2 points pour sa Forêt mais gagne 2 points pour ses Plaines, pour une perte nette de 3. Son marqueur est déplacé sur la case 13 de la piste de nourriture.



C'est maintenant le calcul des revenus.  
Laurence reçoit 9 cubes pour ses 3 Collines, 2 cubes pour l'Afrique du Nord et 2 disques Ressource pour l'Europe de l'Ouest. Grâce à son Exploitation Minière, elle récupère 3 disques Ressource pour ses 3 Collines.  
Fred obtient 1 cube pour son île et 2 pour sa Colline, pour un total de 3 cubes. Il prend aussi 2 or pour le contrôle la région des Balkans.

Robin reçoit 2 cubes pour sa Forêt.  
Théo obtient 2 cubes pour sa Forêt, 1 pour sa Plaine et 2 pour la Turquie, soit un total de 5 cubes. Pour le Proche-Orient, il reçoit 2 disques Ressource, et un troisième pour sa tuile Hache de Fer. La région la plus à l'est rapporte 2 or.

C'est au tour du calcul des points de victoire.  
Laurence obtient 4 points de victoire pour le contrôle de l'Europe de l'Ouest et de l'Afrique du Nord.  
Fred contrôle les Balkans (2 points), est deuxième en Turquie (1 point) et reçoit un autre point pour sa Cité.  
Robin marque 2 points de victoire pour la Méditerranée et 1 point pour sa seconde place en Europe de l'Ouest.  
Avec les 2 points marqués précédemment avec son commerce, il termine avec 5 points de victoire.  
Théo contrôle trois régions en orient (6 points), avec sa Cité (2 points), cela lui fait 8 points.



Maintenant on détermine l'ordre du jeu pour le prochain tour.  
Laurence et Fred ont le moins de points de victoire. Mais Fred a le moins d'"équipement" et choisit donc en premier sa position pour de deuxième tour. Il a plusieurs de ses disques Action en première ou seconde position pour le tour B, et décide donc de rester en seconde place. Laurence décide d'être à nouveau le premier joueur. Elle a beaucoup d'or (9) et espère récupérer les meilleures tuiles. Robin décide d'attendre et voir. Il choisit la quatrième position pour le tour B. Cela veut dire que Théo joue en troisième place.

Le tour B de la première ère peut commencer ! Toutes les tuiles Empire retournent sur leur piste.  
Les joueurs retournent les tuiles Progrès utilisées. Les disques Ressource sur la piste du commerce retournent dans la réserve. Les tuiles Cité, Progrès, et Territoire non prises au premier tour sont mises de côté.  
On pourra les prendre lors des prochains tours ! Enfin on retourne les nouvelles tuiles Cité, Progrès, et Territoire.

