

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



Cette version de **Through the Ages** est conçue pour vous apprendre les mécaniques de base du jeu. Vous pouvez commencer à jouer pendant qu'un joueur lit les règles de cette section. Chaque joueur peut suivre les explications en regardant sa *Carte Résumé* (du côté *Version Simple*). Si quelque chose nécessite des clarifications, référez-vous au *Grand Exemple* à la fin de la *Version Simple*, page xx.

MISE EN PLACE

SURFACE DE JEU

Through the Ages est un jeu de cartes. Plutôt que conquérir des territoires sur une carte, chaque joueur développe sa civilisation en posant des cartes sur la table devant lui.

Le centre de la table est réservé pour deux plateaux de jeu :

La *Rangée de Cartes* est la longue bande à partir de laquelle chaque joueur choisira ses cartes. Placez-la de telle manière que chacun puisse l'atteindre et lire les cartes facilement.

Le *Plateau de Score* enregistre les points et fournit des emplacements pour les diverses piles de cartes. Placez-le de telle manière que le maître des points puisse facilement l'atteindre et que chacun puisse le voir.

CARTES

Il y a deux types de cartes : Les *Cartes Civiles* avec un dos de couleur claire et les *Cartes Militaires* avec un dos de couleur foncée. Les cartes sont classées en fonction de l'Age dans lequel elles apparaissent :

- A ANTIQUITE (DE 500 AVANT JC A 1000 APRES JC)
- I MOYEN-AGE (DE 1000 APRES JC A 1500 APRES JC)
- II EXPLORATION (DE 1500 APRES JC A 1900 APRES JC)
- III TEMPS MODERNES (DE 1900 APRES JC A NOS JOURS)

Les cartes doivent être divisées en huit piles - une *Pile Civile* et une *Pile Militaire* pour chaque Age.

En outre, il y a 24 cartes *Technologies Initiales* avec des noms de couleur au dos. Chaque joueur prend les 6 cartes *Technologies Initiales* de sa couleur.

CARTES UTILISEES DANS LA VERSION SIMPLE

Pour la *Version Simple*, mettez de côté les *Cartes Civiles* des Ages II et III et les *Cartes Militaires* des Ages I, II, et III. Ces cartes ne sont pas utilisées dans cette version du jeu.

La carte **Development of Politics** [Développement de la Politique] de la *Pile Militaire A* doit également être mise de côté. Mélangez les 9 *Cartes Militaires* restantes et placez-les face cachée sur le *Plateau de Score* dans l'emplacement appelé **CURRENTS EVENTS** [Événement actifs].

Mélangez la *Pile Civile A* (attention à ne pas mélanger des cartes d'autres âges avec.) Placez 13 de ces cartes face visible sur la *Rangée de Cartes* de telle sorte que 5 soient dans la première section (la couleur la plus légère) et 4 dans chacune des deux des autres sections. Placez le reste de cette pile face cachée à côté de la *Rangée de Cartes*.

Chaque *Pile Civile* des autres Ages (I, II et III) a 5 cartes marquées 3+ pour 3 ou 4 joueurs) et 5 marquées 4+ (pour 4 joueurs).

A 2 JOUEURS, METTEZ DE COTE LES CARTES MARQUEES 3+ ET 4+

A 3 JOUEURS, METTEZ DE COTE LES CARTES MARQUEES 4+

A 4 JOUEURS, NE TENEZ PAS COMPTE DE CE PARAGRAPHE

Naturellement, pour la *Version Simple*, les *Piles Civiles II* et III ont déjà été mises de côté, ainsi vous ne devez vous occuper que de la *Pile Civile I*.

Mélangez la *Pile Civile I* et placez-la sur le carré clair du *Plateau de Score*

Finalement, choisissez le joueur qui obtient la carte **Premier Joueur**.

CIVILISATIONS

Chaque joueur choisit une couleur et prend la *Carte Civilisation* correspondante, les cartes *Technologies Initiales* (les 6 *Cartes Civiles* de sa couleur), et les *Marqueurs de Points* (cônes colorés). Chaque joueur prend également 25 jetons jaunes, 18 jetons bleus, 4 jetons blancs et 2 jetons rouges. Chaque joueur prend également une *Carte Résumé*.

Les cartes et les jetons sont placées devant le joueur comme indiqué dans le schéma de *Mise en Place Initiale* page 1.

JETONS JAUNES

LA POPULATION EST REPRESENTEE PAR LES JETONS JAUNES (*OUVRIERS*). CHAQUE JOUEUR A UNE RESERVE PERSONNELLE DE JETONS JAUNE.

De vos 25 jetons *Ouvriers*, placez-en 18 dans votre *Banque Jaune*, la bande jaune sur votre *Carte Civilisation*. Les 7 restants forment la population initiale de votre civilisation. De ces derniers, 6 sont placés sur les cartes comme indiqué dans le schéma de *Mise en Place Initiale*. Ils travailleront et produiront quelque chose. L'*Ouvrier* restant est placé dans le rectangle orange qui indique votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*. Les *Ouvriers Inutilisés* ne produisent rien, mais ils peuvent être mis à contribution pendant la partie.

Quand la population de votre civilisation s'accroît, prenez un *Ouvrier* de votre *Banque Jaune* et placez-le sur la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*. Le nouvel *Ouvrier* est prêt à travailler. Si la population de votre civilisation décroît, prenez un *Ouvrier* d'une de vos cartes ou de votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés* et remettez-le dans votre *Banque Jaune*.



Ces 25 jetons sont la population maximale de votre civilisation. Les jetons dans votre *Banque Jaune* sont rangés de gauche à droite, ainsi il est facile de voir combien il en reste.

Vous pouvez penser aux jetons de votre *Banque Jaune* comme représentant les territoires pour l'expansion de votre civilisation. Quand votre population s'accroît, vous gagnez un *Ouvrier* mais l'accroissement de la population signifie qu'il y a moins de territoires pour l'expansion.

La *Banque Jaune* est divisée en cinq régions séparées. Tant qu'il y a au moins 1 jeton jaune dans la région la plus à droite, le territoire est peu peuplé. Le symbole 0 signifie que la population n'a besoin d'aucune *Nourriture*. (Elle peut chasser et croître par elle-même.) Le 2 sous le jeton jaune indique que l'accroissement de la population coûte 2 *Nourritures*.

Après avoir pris le dernier jeton jaune de la région la plus à droite de votre *Banque Jaune*, votre territoire devient plus peuplé. Maintenant le symbole -1 s'applique, signifiant qu'il faut 1 *Nourriture* pour alimenter votre population à chaque tour. L'accroissement de population coûte maintenant 3 *Nourritures*.

Le symbole applicable est toujours celui dans la région avec au moins 1 jeton jaune. Le coût d'accroissement de la population est indiqué sous le jeton jaune. Si vous n'avez aucun jeton jaune dans votre *Banque Jaune*, votre civilisation consomme 6 *Nourritures* à chaque tour et ne peut plus accroître sa population.

JETONS BLEUS

CHAQUE JOUEUR A SA PROPRE RESERVE DE JETONS BLEUS. UN JETON BLEU REPRESENTE DE LA NOURRITURE OU DES RESSOURCES EN FONCTION DE LA CARTE QUI L'A PRODUIT.

La bande bleue sur votre *Carte Civilisation* est votre *Banque Bleue* où vous gardez les jetons bleus qui ne sont pas actuellement disponibles pour votre civilisation. Au début de la partie, tous vos jetons bleus sont dans votre *Banque Bleue*.



UN JETON BLEU PEUT REPRESENTER DE LA NOURRITURE OU DES RESSOURCES.

Un jeton bleu représente de la *Nourriture* quand il est sur une carte *Ferme* et des *Ressources* quand il est sur une carte *Mine*. Quand de la *Nourriture* est consommée ou des *Ressources* utilisés, une partie de vos jetons bleus est retournée vers la *Banque Bleue* de votre civilisation.

La capacité de votre civilisation à stocker de la *Nourriture* et des *Ressources* est limitée. Quand vous prenez le dernier jeton bleu de votre *Banque Bleue*, votre civilisation ne peut plus produire de *Nourriture* ou

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

de *Ressources*. Vous ne pouvez plus produire de *Nourriture* ou de *Ressources* à moins que vous ayez au moins un jeton bleu dans votre *Banque Bleue*.

Vous pouvez penser aux jetons bleus de votre *Banque Bleue* comme représentant l'espace de stockage disponible pour la *Nourriture* et les *Ressources* de votre civilisation. Dans la *Version Avancée*, stocker de la *Nourriture* et des *Ressources* – c'est-à-dire avoir peu de jetons dans votre *Banque Bleue* – encourage la *Corruption*. Dans la *Version Simple*, ignorez simplement les divisions et les nombres de la *Banque Bleue*.

TECHNOLOGIES INITIALES

LES SIX CARTES AVEC LE NOM DE VOTRE COULEUR AU DOS SONT VOS *TECHNOLOGIES INITIALES*. ELLES REPRESENTENT CE QUE VOTRE CIVILISATION SAIT ET CE QU'ELLE PEUT CONSTRUIRE.

Les deux cartes marrons sont des *Technologies de Production*. **Bronze** [Bronze] est une *Technologie Minière* qui vous permet de construire des *Mines* . **Agriculture** [Agriculture] est une *Technologie Fermière* qui vous permet de construire des *Fermes* .

Les deux cartes grises sont des *Technologies de Constructions Urbaines*.

Religion [Religion] vous permet de construire des *Temples* .

Philosophie [Philosophie] vous permet de construire des *Laboratoires* .

La carte rouge est une *Technologie Militaire*. **Warriors** [Guerriers] vous permettent d'enrôler des *Unités d'Infanterie* .

AVOIR LA *TECHNOLOGIE* POUR CONSTRUIRE QUELQUE CHOSE N'EST PAS LA MEME CHOSE QUE POSSEDER CETTE CHOSE. LE NOMBRE EN VOTRE POSSESSION DEPEND DU NOMBRE DE JETONS *OUVRIERS* SUR LA CARTE.

Au début de la partie, vous avez 2 *Mines*, 2 *Fermes*, 1 *Laboratoire* et 1 *Unité d'Infanterie*. Ceci est représenté par les 6 jetons jaunes *Ouvriers* sur les 4 cartes. Votre civilisation a le potentiel pour construire un *Temple* mais n'en a pas encore car il n'y a aucun jeton *Ouvrier* sur votre carte **Religion** [Religion].

GOVERNEMENT

LA CARTE ORANGE REPRESENTE LE SYSTEME DE *GOVERNEMENT* DE LA CIVILISATION. ELLE INDIQUE LE NOMBRE D'*ACTIONS CIVILES* ET *MILITAIRES* DISPONIBLES A CHAQUE TOUR.

Chaque civilisation commence avec le *Gouvernement Despotisme* [Despotisme]. Les 4 symboles blancs et les 2 symboles rouges indiquent que vous pouvez effectuer jusqu'à 4 *Actions Civiles* et 2 *Actions Militaires* pendant votre tour. Pour aider au suivi des *Actions*, vous placez 4 jetons blancs et 2 jetons rouges sur la carte. Quand vous effectuez une action, retirez le jeton correspondant. Tous les jetons reviennent sur votre carte *Gouvernement* au début de votre prochain tour. Le symbole indique la *Limite de Bâtiments Urbains* de cette forme particulière de *Gouvernement*. Pour **Despotisme** [Despotisme], le nombre 2 signifie que vous pouvez construire jusqu'à 2 *Temples* et 2 *Laboratoires*. Le nombre de *Fermes*, *Mines* et *Unités Militaires* est illimité. Les formes plus civilisées de *Gouvernement* ont une *Limite de Bâtiments Urbains* plus élevée (simulant leur capacité à gérer un plus grand nombre de grandes villes).

POINTS DE CULTURE

ET POINTS DE SCIENCE

Le *Plateau de Score* comporte deux pistes de score. Vos totaux de *Points de Culture* et de *Points de Science* sont représentés par la position de vos marqueurs de points sur les pistes.

La piste la plus grande correspond aux *Points de Culture*. Quand la partie est finie, le joueur avec le plus de *Points de Culture* est le gagnant.

LA PISTE DES *POINTS DE CULTURE* PEUT ENREGISTRER JUSQU'A 200 POINTS. SI VOUS OBTENEZ PLUS DE 200 POINTS, NOTEZ-LE ET REPARTEZ DU DEBUT. IL N'Y A AUCUNE LIMITE AU NOMBRE DE *POINTS DE CULTURE* QUE VOUS POUVEZ AVOIR.

La piste la plus petite correspond aux *Points de Science*. Les *Points de Science* sont dépensés pour l'acquisition de nouvelles *Technologies*, ainsi votre total de *Point de Science* variera.

VOUS NE POUVEZ PAS ACCUMULER PLUS DE 40 *POINTS DE SCIENCE*. SI VOUS GAGNEZ PLUS DE *POINTS DE SCIENCE* QUE LE MAXIMUM POSSIBLE, VOUS LAISSEZ VOTRE MARQUEUR DE POINTS DANS LA DERNIERE CASE A DROITE DE LA PISTE

Au début de la partie, chaque joueur a 0 *Point de Culture* et 0 *Point de Science*. Chaque marqueur est sur la case 0.

CULTURE , SCIENCE ET FORCE

TROIS INDICATEURS AIDENT SUIVRE L'ETAT ACTUEL DE LA *CULTURE*, DE LA *SCIENCE* ET DE LA *FORCE MILITAIRE* DE CHAQUE CIVILISATION.

Chaque civilisation produit une certaine quantité de *Culture* et de *Science* à chaque tour. Les symboles au bas de chaque carte indiquent ce qu'elle peut produire.

Au début de la partie, vous ne produisez pas de *Culture*. **Religion** [Religion] vous permet de construire des *Temples* qui produisent chacun 1 *Point de Culture*. Ceci est décrit au bas de la carte : 1. Si vous aviez 2 *Ouvriers* sur cette carte, votre civilisation produirait 2 *Points de Culture* à chaque tour. Quand vous n'avez aucun *Ouvrier* dessus, elle ne produit rien, ainsi votre marqueur de points commence à zéro sur la piste des *Points de Culture*.

Philosophie [Philosophie] vous permet de construire des *Laboratoires* qui produisent chacun 1 *Point de Science*. Ceci est décrit au bas de la carte : 1. Comme vous commencez la partie avec 1 *Ouvrier* sur cette carte, vous avez déjà 1 *Laboratoire*. Votre marqueur de points devrait être sur la case 1 de la piste des *Points de Science* pour montrer que votre civilisation produit 1 *Point de Science* à chaque tour. (Mais vous n'avez pas encore eu de tour, donc votre marqueur de points sur la piste des *Points de Science* est toujours à 0.)

La carte **Warriors** [Guerriers] vous permet d'enrôler des *Unités d'Infanterie* de *Force* 1. Ceci est représenté par le nombre blanc en bas de la carte. Puisque vous commencez la partie avec 1 *Ouvrier* sur cette carte vous avez déjà 1 *Unité Warriors* [Guerriers], et donc la *Force* de votre civilisation est 1 et votre marqueur de points commence sur la case 1 de la piste de *Force*.

Tandis que les *Points de Culture* et les *Points de Science* s'accroissent tout au long de la partie, les indicateurs de *Culture*, *Science* et *Force* reflètent juste l'état actuel de votre civilisation. Leur but est de vous éviter de recompter ces valeurs à chaque tour.

LES VALEURS DE LA *CULTURE*, LA *SCIENCE* ET LA *FORCE* D'UNE CIVILISATION SONT LIMITEES PAR LES VALEURS MAXIMALES PERMISES POUR LES INDICATEURS.

Comme l'indicateur de *Culture* ne va que jusqu'à 30, vous ne pouvez gagner que 30 *Points de Culture* par tour. Comme l'indicateur de *Science* ne va que jusqu'à 30, vous ne pouvez gagner que 30 *Points de Science* par tour. Comme l'indicateur de *Force* ne va que jusqu'à 60, votre civilisation ne peut pas avoir une *Force* supérieure à 60. Si une quelconque de ces valeurs dépasse la valeur maximale de son indicateur, votre marqueur reste sur la dernière case.

VISAGES HEUREUX

La carte **Religion** [Religion] a un *Visage Heureux* indiquant que les *Temples*, en plus de produire de la *Culture*, rendent la population plus heureuse.

VOTRE INDICATEUR DE *BONHEUR* EST SUR VOTRE CARTE CIVILISATION. UTILISEZ UN DE VOS MARQUEURS DE POINTS POUR INDIQUER LE *BONHEUR* DE VOTRE CIVILISATION.

Le *Bonheur* de votre civilisation commence à 0. (Bien que vous ayez la *Technologie Religion* [Religion], vous n'avez pas encore construit de *Temple*.) Quand vous construisez un *Temple*, il se déplace à 1. Un deuxième *Temple* le déplacera à 2.

D'autres cartes ont également des *Visages Heureux*, parfois plusieurs. Quelques cartes ont un *Visage Malheureux* qui annule 1 *Visage Heureux*. Votre civilisation a toujours un *Bonheur* au moins égal à 0 et n'a jamais de *Bonheur* plus grand que 8.

Dans la *Version Avancée* et la *Version Complète*, il est important de maintenir votre civilisation heureuse. Dans la *Version Simple*, le *Bonheur* de votre civilisation vous donne un bonus de quelques *Points de Culture* à la fin de la partie.

CARTES ET JETONS

SUPPLEMENTAIRES

Mettez les cartes et les jetons supplémentaires dans la boîte afin qu'ils ne soient pas mélangés avec ceux qui sont utilisés pendant la partie. Les joueurs peuvent de temps en temps gagner (ou perdre) des jetons supplémentaires, mais la plupart du temps chacun joue avec sa propre réserve personnelle.

Conseil : Maintenez les jetons supplémentaires hors de portée. Ceci empêche les joueurs de prendre accidentellement des jetons supplémentaires dans la boîte ou de renvoyer leurs jetons dans la boîte au lieu de leur réserve personnelle.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent en commençant par le **Premier Joueur** (celui qui a la carte **Premier Joueur**) et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur jouera le même nombre de tours, ainsi le joueur à droite du **Premier Joueur** jouera le dernier tour du jeu.

Le jeu commence pendant l'Antiquité, qui sert de tour préparatoire au reste de la partie. Dans le premier tour, les joueurs choisissent juste quelques cartes pour former le chemin par lequel leurs civilisations se développeront et enregistrent la production du tour.

Le jeu commence à prendre de la vitesse dans le deuxième tour quand les joueurs peuvent utiliser toutes leurs *Actions Civiles* et *Militaires*. Avant le tour de chaque joueur, quelques nouvelles *Cartes Civiles* apparaissent dans la *Rangée de Cartes*. L'apparition des cartes de l'Age 1 signale le début du Moyen-âge. A partir du troisième tour, des cartes *CURRENTS EVENTS* [Événement actifs] sont révélées. Elles peuvent affecter la fortune de toutes les civilisations. Quand la dernière *Carte Civile* est placée dans la *Rangée de Cartes*, la partie est presque terminée. Ceux qui n'ont pas encore joué dans ce dernier tour jouent leur tour et la partie se termine quand le joueur à droite du **Premier Joueur** finit son tour. Les joueurs marquent les bonus de fin de partie et le joueur avec le plus de *Points de Culture* est le gagnant.

PREMIER TOUR

Pendant le premier tour, les joueurs ne peuvent rien construire. Ils peuvent seulement utiliser leurs actions pour piocher des *Cartes Civiles*.

LA RANGÉE DE CARTES

La *Rangée de Cartes* commence avec 13 *Cartes Civiles* de l'Antiquité (marquées "A"). Les 5 premières sont dans la région marquée ○, 4 dans la région marquée ○○ et les 4 restantes dans la région marquée ○○○.

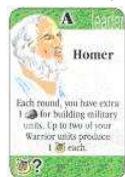
LA PIOCHE D'UNE CARTE DE LA PREMIERE REGION COUTE 1 *ACTION CIVILE*. LA PIOCHE D'UNE CARTE DE LA REGION CENTRALE COUTE 2 *ACTIONS CIVILES*. LA PIOCHE D'UNE CARTE DE LA TROISIEME REGION COUTE 3 *ACTIONS CIVILES*.

Le plus souvent pendant la partie, le nombre d'*Actions Civiles* que vous pouvez consommer est déterminé par votre système de *Gouvernement*. (**Despotism** [Despotisme] vous permet d'en utiliser 4.) Toutefois, lors du premier tour, la règle suivante s'applique :

DANS LE PREMIER TOUR, LE **PREMIER JOUEUR** PEUT UTILISER 1 *ACTION CIVILE*. LE DEUXIEME JOUEUR PEUT EN UTILISER 2, LE TROISIEME JOUEUR 3 ET LE QUATRIEME JOUEUR 4.

Ainsi, dans le premier tour, le **Premier Joueur** peut seulement piocher une des 5 cartes dans la première région de la *Rangée de Cartes*. Le deuxième joueur peut piocher 2 cartes de cette région ou 1 carte de la région centrale. Le troisième joueur peut piocher 3 cartes de la première région, 1 de la première région et 1 de la région centrale ou 1 de la troisième région. Aucun joueur n'est obligé d'utiliser toutes ses actions s'il ne le souhaite pas. Il y a 3 types des cartes dans l'Antiquité – les *Chefs* (verts), les *Cartes Action* (jaunes) et les *Merveilles* (pourpres).

CHEFS (CARTES CIVILES VERTES)



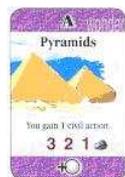
Vous pouvez choisir un personnage historique pour être le *Chef* de votre civilisation. La conduite des affaires par ce personnage peut donner à votre civilisation des capacités et des avantages spéciaux.

Quand vous prenez une carte *Chef*, vous la mettez dans votre main. Les *Chefs* peuvent être mis en jeu (sauf pendant le premier tour) pour 1 *Action Civile*. Les effets d'une carte *Chef* s'appliquent dès qu'elle est mise en jeu.

VOUS POUVEZ SEULEMENT PIOCHER 1 CARTE *CHEF* A CHAQUE AGE.

Ainsi, si vous prenez une carte *Chef* de l'Age A, ne vous pourrez plus jamais piocher de carte *Chef* de l'Antiquité sans regarder si vous avez mis votre carte *Chef* en jeu ou pas. Ceci ne vous empêche pas de piocher une carte *Chef* de l'Age I.

MERVELLES (CARTES CIVILES POURPRES)



Les *Merveilles* sont les constructions les plus extravagantes du jeu. Elles fournissent des avantages significatifs mais prennent du temps et coûtent des *Ressources* à construire.

Les *Merveilles* sont les seules cartes que vous mettez directement en jeu. Vous ne gardez jamais une *Merveille* en main. Si vous prenez une *Merveille*, placez-la à côté de votre carte *Gouvernement*. On dit que la *Merveille* est maintenant "en cours de construction".

VOUS POUVEZ SEULEMENT AVOIR 1 *MERVEILLE* "EN COURS DE CONSTRUCTION" A LA FOIS. VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE *MERVEILLE* SI VOUS AVEZ DEJA UNE *MERVEILLE* "EN COURS DE CONSTRUCTION".

Quand vous terminez la *Merveille*, placez-la au-dessus de votre carte *Gouvernement* pour indiquer qu'elle a été construite. Les effets de la

Merveille commencent à s'appliquer et vous pouvez maintenant piocher une nouvelle carte *Merveille* si vous pouvez.

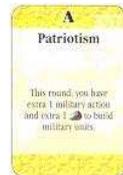
LE COUT POUR PIOCHER UNE CARTE *MERVEILLE* EST AUGMENTÉ DE 1 *ACTION CIVILE* POUR CHAQUE *MERVEILLE* QUE VOUS AVEZ DEJA CONSTRUITE.

Exemple : Karl a déjà construit 2 *Merveilles*. Il veut piocher une carte *Merveille* de la région centrale de la *Rangée de Cartes*. Commencer la construction de cette *Merveille* consommera 4 *Actions Civiles* (2 pour piocher une carte de la région centrale et 2 parce qu'il a déjà construit 2 *Merveilles*).

Conseil : Avant de piocher une carte *Merveille*, assurez-vous que vous pourrez la construire et soyez sûr que vous la voulez. Il n'y a aucune manière facile de se débarrasser d'une *Merveille* "en cours de construction" et cela peut vous empêcher de piocher une *Merveille* dont vous aurez plus besoin.

CARTES ACTIONS (CARTES CIVILES JAUNES)

A la différence de la plupart des autres cartes du jeu, les *Cartes Actions* ont un effet immédiat et éphémère. Cela coûte 1 *Action Civile* pour jouer une *Carte Action*, ainsi vous ne pouvez en jouer que pendant votre tour.



Quand vous jouez une *Carte Action*, faites ce qui est écrit dessus puis défaussez-la.

VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER UNE *CARTE ACTION* ET LA JOUER PENDANT LE MEME TOUR. AUCUNE *CARTE ACTION* QUE VOUS PIOCHEZ NE PEUT ETRE UTILISEE AVANT VOTRE PROCHAIN TOUR.

EXEMPLE DE PIOCHE DE CARTES PENDANT LE PREMIER TOUR



Trois joueurs choisissent parmi les cartes suivantes :

Adam est le **Premier Joueur**, ainsi il a seulement 1 *Action Civile*. Il pioche le *Chef Moses* [Moïse] dans sa main.

Barbara a 2 *Actions Civiles*. Elle pioche *Colossus* [Colosse] et le place à côté de sa carte *Despotism* [Despotisme] pour prouver qu'elle est "en cours de construction". Elle décide d'utiliser sa deuxième *Action Civile* pour piocher la carte *Engineering Genius* [Génie de l'Ingénierie] afin d'aider à construire sa *Merveille* plus rapidement. Jusqu'à ce que *Colossus* [Colosse] soit construit, elle ne peut pas piocher une autre carte *Merveille*.

Cynthia a 3 *Actions Civiles*. Elle voudrait consommer 2 *Actions Civiles* pour piocher *Hammurabi* [Hammourabi] mais cela lui laisserait 1 *Action Civile* qu'elle ne pourrait pas utiliser. Les seules cartes restantes dans la première région de la *Rangée de Cartes* sont des *Chefs* et si elle pioche *Hammurabi* [Hammourabi], elle ne peut pas piocher un deuxième *Chef* de l'Age A. Elle décide de piocher *Aristotle* [Aristote] pour 1 *Action Civile* et *Library of Alexandria* [Bibliothèque d'Alexandrie] pour 2 *Actions Civiles*. Elle pioche *Aristotle* [Aristote] en main et pose *Library of Alexandria* [Bibliothèque d'Alexandrie] à côté de sa carte *Despotism* [Despotisme] pour prouver qu'elle est "en cours de construction".

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

PRODUCTION ET ENTRETIEN

La production et l'entretien ont automatiquement lieu à la fin du tour de chaque joueur.

PRODUCTION DE SCIENCE ET CULTURE

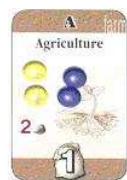
AVANCEZ VOS MARQUEURS SUR LES PISTES DES *POINTS DE CULTURE* ET DES *POINTS DE SCIENCE*. LE NOMBRE DE CASES EST CELUI DE VOTRE INDICATEUR DE *CULTURE* ET DE VOTRE INDICATEUR DE *SCIENCE*.

Au premier tour, aucun joueur ne peut agir pour changer son indicateur de *Culture* ou son indicateur de *Science*, ainsi, à la fin de votre tour, vous marquez 1 *Point de Science* mais aucun *Point de Culture*.

PRODUCTION DE NOURRITURE ET CONSOMMATION

Chaque *Ferme* produit de la *Nourriture*.

VOUS AVEZ UNE *FERME* POUR CHAQUE *OUVRIER* SUR UNE CARTE *TECHNOLOGIE FERMIERE*. POUR CHAQUE *FERME*, PLACEZ 1 JETON BLEU DE *RESSOURCE* SUR LA CARTE. CE JETON REPRESENTE LA QUANTITE DE *NOURRITURE* INDIQUEE EN BAS DE LA CARTE.



Au premier tour vous avez 2 *Ouvriers* sur la carte *Agriculture* [Agriculture]. Prenez 2 jetons bleus de votre *Banque Bleue* et placez-les sur votre carte *Agriculture* [Agriculture]. Les *Fermes* utilisant cette *Technologie* produisent 1 *Nourriture* chacune (en raison du symbole 1), ainsi ces 2 jetons représentent 2 *Nourritures*.

Plus tard dans la partie, vous pourrez obtenir une nouvelle carte *Technologie Fermière* qui vous permettra de construire des *Fermes* plus efficaces. La carte *Irrigation* [Irrigation] vous permet de construire des *Fermes* qui produisent 2 *Nourritures*. Quand ces *Fermes* produisent de la *Nourriture*, vous mettez toujours 1 jeton bleu sur la carte pour chaque *Ferme* (c'est-à-dire que chaque jeton jaune donne un jeton

bleu). En raison du symbole 2, chaque jeton bleu sur une carte *Irrigation* (Irrigation) représente 2 *Nourritures*.

APRES QUE LA *NOURRITURE* EST PRODUITE, VOTRE CIVILISATION CONSOMME LA QUANTITE DE *NOURRITURE* INDIQUEE SUR VOTRE *BANQUE JAUNE*. LA QUANTITE CONSOMMEE EST DETERMINEE PAR LE NOMBRE NEGATIF A COTE DE L'ICONE 1 DANS LA REGION NON VIDE LA PLUS A DROITE DE VOTRE *BANQUE JAUNE*.



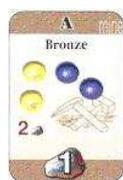
Au premier tour, vous ne payez rien parce que vous touchez des jetons jaunes dans la première

région de votre *Banque Jaune*. Le symbole 1 du côté droit de la région indique que vous ne payez rien.

Plus tard, après que deux *Ouvriers* ont été ajoutés à votre population, la première région de votre *Banque Jaune* sera vide et vous devrez payer 1 *Nourriture* à chaque tour parce que la deuxième région a le symbole 1. Vous paierez 1 *Nourriture* en déplaçant un jeton bleu de votre carte *Agriculture* [Agriculture] vers votre *Banque Bleue*.

PRODUCTION DE RESSOURCES

VOUS AVEZ UNE *MINE* POUR CHAQUE *OUVRIER* SUR UNE CARTE *TECHNOLOGIE MINIERE*. POUR CHAQUE *MINE*, PLACEZ 1 JETON BLEU SUR LA CARTE. CE JETON REPRESENTE LA QUANTITE DE *RESSOURCES* INDIQUEE EN BAS DE LA CARTE.



La production de *Mine* fonctionne comme la production de *Ferme*. Au premier tour, vous prenez 2 jetons bleus de votre *Banque Bleue* et les placez sur votre carte *Bronze* [Bronze]. (Les nombres négatifs sur votre *Banque Bleue* représentent la *Corruption*. Ils ne s'appliquent pas dans la *Version Simple*, ignorez-les.)

Les *Ressources* représentent diverses matières premières, pas seulement des métaux. La *Technologie Bronze* [Bronze] est un symbole de l'avancement du niveau de votre industrie.

DEUXIEME TOUR

LE TOUR

CHAQUE JOUEUR JOUE SON TOUR. PENDANT VOTRE TOUR VOUS FAITES LES CHOSES SUIVANTES DANS CET ORDRE :

1. AJOUTEZ DES CARTES A LA *RANGÉE DE CARTES*.
2. JOUEZ VOS *ACTIONS CIVILES* ET *MILITAIRES*.
3. EXECUTEZ LA PRODUCTION ET L'ENTRETIEN.

LA RANGÉE DE CARTES

A l'exception du premier tour, chaque joueur commence son tour en ajoutant de nouvelles *Cartes Civiles* à la *Rangée de Cartes*. Ceci est fait en trois étapes :

1) ENLEVER LES CARTES AU DEBUT DE LA *RANGÉE DE CARTES* :

- A 2 JOUEURS, RETIREZ LES CARTES DES 3 PREMIERES POSITIONS.
- A 3 JOUEURS, RETIREZ LES CARTES DES 2 PREMIERES POSITIONS.
- A 4 JOUEURS, RETIREZ LA CARTE DE LA PREMIERE POSITION.

SI UNE POSITION EST VIDE (PARCE QUE LE JOUEUR PRECEDENT A PIOCHE UNE CARTE DE CETTE POSITION), NE RETIREZ PAS DE CARTE D'UNE AUTRE POSITION. S'IL N'Y A AUCUNE CARTE DANS CES POSITIONS, AUCUNE CARTE N'EST ENLEVEE.

Les cartes enlevées de cette façon sont retirées de la partie. Remettez les dans la boîte.

Exemple : Dans l'exemple précédent, la première carte de la *Rangée de Cartes* a été piochée, mais pas la deuxième. Comme c'est une partie à 3 joueurs, les cartes doivent être enlevées des deux premières positions. **Adam** est le **Premier Joueur**, ainsi il commence le deuxième tour. Il commence son tour en enlevant la carte **Homer** [Homère] de la deuxième position et en la plaçant dans la boîte.

2) FAITES GLISSER TOUTES LES CARTES VERS LE GAUCHE SANS LAISSER DE POSITION VIDE.

Les cartes se déplacent ainsi des positions les plus chères vers les positions les moins chères. La *Rangée de Cartes* a maintenant plusieurs positions vides, toutes à droite.

3) METTEZ UNE CARTE DANS CHAQUE POSITION VIDE A PARTIR DE LA *PILE CIVILE*.

Pendant le deuxième tour du **Premier Joueur**, toutes ces cartes viendront de la *Pile Civile* A. Ensuite, chaque joueur prendra les cartes dans la *Pile Civile* I. Remettez les cartes restantes de la *Pile Civile* A dans la boîte et

commencez à utiliser la *Pile Civile* I sur le carré léger du *Plateau de Score*. Ceci marque le début de l'Age I, Le Moyen-âge.

AU DEUXIEME TOUR, LE **PREMIER JOUEUR** AJOUTE DES CARTES A LA *RANGÉE DE CARTE* A PARTIR DE LA *PILE CIVILE* A. APRES CEI, LES CARTES SONT TOUJOURS AJOUTEES A PARTIR DE LA *PILE CIVILE* I.

UTILISATION DES ACTIONS CIVILES ET MILITAIRES

Vous êtes limité au nombre d'*Actions* permises par le système de *Gouvernement* de votre civilisation. Sous **Despotism** [Despotisme], vous pouvez effectuer 4 *Actions Civiles* et 2 *Actions Militaires*. Les 4 jetons blancs et les 2 jetons rouges sont utilisés pour enregistrer ces *Actions*. Quand vous utilisez une *Action*, retirez le jeton correspondant de votre carte *Gouvernement* (blanc pour les *Actions Civiles*, rouge pour les *Actions Militaires*).

Vous pouvez effectuer vos *Actions* dans n'importe quel ordre, alternant entre les *Actions Civiles* et *Militaires* si vous le souhaitez. Sauf indication contraire, vous pouvez effectuer la même *Action* autant de fois que vous pouvez la payer. Vous pouvez ne pas utiliser toutes vos *Actions* mais vous ne pouvez pas utiliser plus d'*Actions* que votre système de *Gouvernement* autorise.

ACTIONS CIVILES POSSIBLES :

- ACCROITRE LA POPULATION
- CONSTRUIRE UNE *MINE* OU UNE *FERME*
- CONSTRUIRE UN *BATIMENT URBAIN*
- AMELIORER UNE *MINE*, UNE *FERME* OU UN *BATIMENT URBAIN* *
- DETRUIRE UNE *MINE*, UNE *FERME* OU UN *BATIMENT URBAIN*
- CONSTRUIRE UNE ETAPE DE LA *MERVEILLE*
- METTRE UN *CHEF* EN JEU
- DECOUVRIR UNE NOUVELLE *TECHNOLOGIE* ET LA METTRE EN JEU *
- JOUER UNE *CARTE ACTION*
- PIOCHER UNE *CARTE CIVILE* DE LA *RANGÉE DE CARTES*

ACTIONS MILITAIRES POSSIBLES :

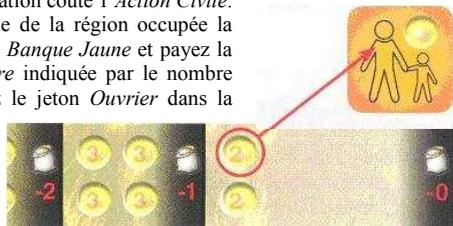
- ENROLER UNE UNITE MILITAIRE
- AMELIORER UNE UNITE *
- DEMANTELER UNE UNITE

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

Les *Actions* marquées d'un astérisque (*) sont décrites plus tard parce qu'il est peu probable que vous ayez la capacité de les exécuter au deuxième tour.

ACCROITRE LA POPULATION

Accroître votre population coûte 1 *Action Civile*. Prenez un jeton jaune de la région occupée la plus à droite de votre *Banque Jaune* et payez la quantité de *Nourriture* indiquée par le nombre sous le jeton. Placez le jeton *Ouvrier* dans la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés* (le rectangle orange sur votre *Carte Civilisation*).



Au début, l'accroissement de votre population coûte seulement 2 *Nourritures*. A la fin de votre premier tour, votre civilisation produit 2 *Nourritures*, ainsi vous pourrez accroître votre population au deuxième tour. (Les 2 *Nourritures* sont représentées par les 2 jetons bleus sur la carte **Agriculture** [Agriculture]). La carte indique que chacun de ces jetons vaut 1 *Nourriture*.)

POUR ACCROITRE VOTRE POPULATION :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS PAYEZ LA QUANTITE INDIQUEE DE *NOURRITURE* (DEPLACEZ LES JETONS BLEUS D'UNE CARTE *TECHNOLOGIE FERMIERE* VERS VOTRE *BANQUE BLEUE*).
- VOUS ACCROISSEZ VOTRE POPULATION (DEPLACEZ UN JETON JAUNE DE VOTRE *BANQUE JAUNE* VERS VOTRE *RESERVE D'OUVRIERS INUTILISES*).

CONSTRUIRE UNE MINE OU UNE FERME

Construire une *Mine* ou une *Ferme* coûte 1 *Action Civile*. En outre, vous devez payer la quantité de *Ressources* indiquées sur la carte *Technologie* (le nombre rouge du côté gauche). Déplacez un *Ouvrier* de la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés* vers la carte *Technologie*. Ce jeton jaune représente maintenant une *Mine* ou une *Ferme* suivant qu'il s'agit d'une *Technologie Minière* ou d'une *Technologie Fermière*. Si vous n'avez pas assez de *Ressources* ou si vous n'avez pas d'*Ouvrier Inutilisé*, vous ne pouvez pas construire.

A la fin de votre premier tour, votre civilisation produit 2 *Ressources*. (Sur votre carte **Bronze** [Bronze], il y a 2 jetons bleus. La carte indique que chacun vaut 1 *Ressource*.) C'est assez pour construire une *Ferme* sur la carte **Agriculture** [Agriculture] ou une *Mine* sur la carte **Bronze** [Bronze].

POUR CONSTRUIRE UNE MINE OU UNE FERME :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS PAYEZ LA QUANTITE INDIQUEE DE *RESSOURCES* (DEPLACEZ LES JETONS BLEUS D'UNE CARTE *TECHNOLOGIE MINIERE* VERS VOTRE *BANQUE BLEUE*).
- VOUS CONSTRUISEZ LA *FERME* OU LA *MINE* (DEPLACEZ UN JETON JAUNE DE VOTRE *RESERVE D'OUVRIERS INUTILISES* VERS LA CARTE *TECHNOLOGIE FERMIERE* OU LA CARTE *TECHNOLOGIE MINIERE*).

Votre nouvelle *Ferme* ou votre nouvelle *Mine* produira pendant la phase de production et d'entretien de votre tour.

CONSTRUIRE UN BATIMENT URBAIN

Vous ne pourrez probablement pas construire de *Bâtiment Urbain* dans le deuxième tour parce que ceux qui vous sont disponibles vous coûtent 3 *Ressources* mais c'est possible si vous avez la *Carte Action* adéquate. Les *Bâtiments Urbains* sont construits de la même manière que les *Fermes* et les *Mines*. Cependant, ils sont limités par votre système de *Gouvernement*. (Votre *Limite de Bâtiments Urbains* est le nombre en bas à droite de votre carte *Gouvernement*.)

VOUS NE POUVEZ PAS AVOIR PLUS DE *BATIMENTS URBAINS* DU MEME TYPE QUE LA *LIMITE DE BATIMENTS URBAINS* INDIQUEE SUR VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*.

Sous **Despotism** [Despotisme], vous pouvez avoir un maximum de deux *Laboratoires* et deux *Temples*.

POUR CONSTRUIRE UN BATIMENT URBAIN :

- VOUS VERIFIEZ QUE VOUS N'ETES PAS DEJA A LA LIMITE PERMISE PAR VOTRE TYPE DE *GOVERNEMENT*.
- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).

- VOUS PAYEZ LA QUANTITE INDIQUEE DE *RESSOURCES* (DEPLACEZ LES JETONS BLEUS D'UNE CARTE *TECHNOLOGIE MINIERE* VERS VOTRE *BANQUE BLEUE*).
- VOUS CONSTRUISEZ LE *BATIMENT URBAIN* (DEPLACEZ UN JETON JAUNE DE VOTRE *RESERVE D'OUVRIERS INUTILISES* VERS LA CARTE *TECHNOLOGIE URBAINE*).
- VOUS AJUSTEZ VOS INDICATEURS.

Votre nouveau *Bâtiment Urbain* augmente la production de *Science*, *Culture* et/ou *Visages Heureux* de votre civilisation. Ajustez vos indicateurs pour le montrer. Si vous construisez un *Laboratoire*, avancez votre indicateur de *Science* de 1 case (mais pas votre marqueur de *Points de Science* - le laboratoire ne produira pas de *Points de Science* avant la phase de production de votre tour). Si vous construisez un *Temple*, déplacez votre indicateur de *Culture* et votre indicateur de *Bonheur* en avant d'une case (mais pas votre marqueur de *Points de Culture*).

DETRUIRE UN BATIMENT, UNE FERME OU UNE MINE

Vous pouvez enlever un *Ouvrier* d'une carte *Technologie de Bâtiment*, *Fermière* ou *Minière* en dépensant 1 *Action Civile*. Ceci détruit l'amélioration. Elle ne produit plus et vous devez ajuster vos indicateurs en conséquence. L'*Ouvrier* est retourné dans la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*. Vous ne remettez pas le jeton dans votre *Banque Jaune*. Aucune *Ressource* n'est remboursée quand vous détruisez une amélioration. Tout ce que vous obtenez est un *Ouvrier Inutilisé*.

POUR DETRUIRE UNE AMELIORATION :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS DETRUISEZ L'AMELIORATION (DEPLACEZ UN JETON JAUNE DE LA CARTE *TECHNOLOGIE* VERS VOTRE *RESERVE D'OUVRIERS INUTILISES*).
- VOUS AJUSTEZ VOS INDICATEURS (SI VOUS AVEZ DETRUIT UN *BATIMENT URBAIN*).

ENROLER UNE UNITE MILITAIRE

Vous pouvez enrôler une *Unité Militaire* de la même manière que vous construisez une amélioration. La seule différence est que la conscription exige 1 *Action Militaire*. Le coût en *Ressources* est indiqué par le nombre rouge sur la carte *Technologie Militaire*. Vous pouvez avoir autant d'*Unités* de chaque type que vous voulez. Une fois que vous avez enrôlé une *Unité*, ajustez votre marqueur de *Force*.

POUR CONSTRUIRE UNE UNITE MILITAIRE :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION MILITAIRE* (RETIREZ 1 JETON ROUGE DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS PAYEZ LA QUANTITE INDIQUEE DE *RESSOURCES* (DEPLACEZ LES JETONS BLEUS D'UNE CARTE *TECHNOLOGIE MINIERE* VERS VOTRE *BANQUE BLEUE*).
- VOUS ENROLEZ L'UNITE (DEPLACEZ UN JETON JAUNE DE VOTRE *RESERVE D'OUVRIERS INUTILISES* VERS LA CARTE *TECHNOLOGIE MILITAIRE*).
- VOUS AJUSTEZ VOTRE INDICATEUR DE *FORCE*.

Le **Chef Homer** [Homère] et quelques *Cartes Actions* vous donnent des *Ressources* spéciales "pour enrôler des *Unités Militaires*". Au lieu d'utiliser des jetons bleus pour représenter ces *Ressources*, vous les enregistrez mentalement. Quand vous enrôlez ou améliorez une *Unité Militaire*, vous utilisez d'abord ces *Ressources* spéciales. Ceci peut vous donner quelques *Unités* gratuites. Quand vous avez épuisé toutes ces *Ressources* spéciales, vous payez de nouveau les *Unités* de la manière habituelle. Toutes les *Ressources* spéciales inutilisées à la fin de votre tour sont perdues.

DEMANTELER UNE UNITE MILITAIRE

Vous pouvez démanteler une *Unité Militaire* de la même manière que vous détruisez une amélioration sauf que ça coûte 1 *Action Civile*.

POUR DEMANTELER UNE UNITE MILITAIRE :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION MILITAIRE* (RETIREZ 1 JETON ROUGE DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS DEMANTELEZ L'UNITE (DEPLACEZ UN JETON JAUNE DE LA CARTE *TECHNOLOGIE MILITAIRE* VERS VOTRE *RESERVE D'OUVRIERS INUTILISES*).
- VOUS AJUSTEZ VOTRE INDICATEUR DE *FORCE*.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

CONSTRUIRE UNE ÉTAPE DE LA MERVEILLE

Les *Merveilles* sont construites en plusieurs étapes. Pour chaque étape, vous devez payer 1 *Action Civile* et le nombre de *Ressources* indiquées par les nombres en bas de la carte *Merveille*. Par exemple, **Pyramids** [Pyramides] coûte 3 2 1 à construire. Ceci signifie que vous devez les construire en trois étapes ; la première étape de la construction coûte 3 *Ressources*, la deuxième 2 *Ressources*, et finir **Pyramids** [Pyramides] 1 *Ressource*. Ces étapes doivent être effectuées dans l'ordre et chaque étape coûte 1 *Action Civile*. Il n'est pas nécessaire d'effectuer toutes les étapes au même tour, mais vous pouvez construire autant de fois que vous pouvez payer.

Quand vous effectuez une étape, utilisez un jeton bleu de votre *Banque Bleue* pour dissimuler le nombre correspondant à cette étape. Ces jetons ne représentent ni de la *Nourriture* ni des *Ressources*. Ils servent simplement à enregistrer quelles étapes ont été effectuées. (Ces jetons absents peuvent vous empêcher de produire si vous manquez de jetons dans votre *Banque Bleue*. Dans les autres versions du jeu, la prise de ces jetons peut augmenter la *Corruption*, mais dans la *Version Simple* vous ne devez pas vous inquiéter des effets des entrepreneurs gouvernementaux sans scrupules.)

Quand la dernière étape est effectuée, la *Merveille* est complète. Renvoyez les jetons bleus dans votre *Banque Bleue* et déplacez la *Merveille* au-dessus de votre carte *Gouvernement* pour prouver qu'elle a été construite. Elle prend effet immédiatement. Si elle produit quelque chose, elle commencera à produire ce tour-ci et toutes les capacités spéciales qu'elle vous donne peuvent être utilisées immédiatement.

UNE *MERVEILLE* FONCTIONNE SANS *OUVRIERS*. VOUS NE METTEZ JAMAIS D'*OUVRIERS* SUR UNE *MERVEILLE*. UNE *MERVEILLE* PRODUIT AUTOMATIQUÉMENT, À LA DIFFÉRENCE D'UN *BÂTIMENT URBAIN* QUI PRODUIT UNE FOIS POUR CHAQUE *OUVRIER* SUR LA CARTE.

C'est l'avantage d'une *Merveille* sur un *Bâtiment*, mais il est plus difficile de construire des *Merveilles* que des *Bâtiments*. En outre, pour chaque *Merveille* que vous avez construite, vous devez payer 1 *Action Civile* additionnelle quand vous piochez une autre *Merveille* dans la *Rangée de Cartes*.

POUR EFFECTUER UNE ÉTAPE D'UNE *MERVEILLE* :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS PAYEZ LA QUANTITÉ INDICÉE DE *RESSOURCES* (DEPLACEZ LES JETONS BLEUS D'UNE CARTE *TECHNOLOGIE MINIERE* VERS VOTRE *BANQUE BLEUE*).
- VOUS EFFECTUEZ L'ÉTAPE DE LA *MERVEILLE* (PRENEZ UN JETON BLEU DE VOTRE *BANQUE BLEUE* ET DISSIMULEZ LE NOMBRE REPRESENTANT L'ÉTAPE QUE VOUS VENEZ D'EFFECTUER).

QUAND VOUS AVEZ EFFECTUÉE LA DERNIÈRE ÉTAPE DE LA *MERVEILLE* :

- VOUS REMETTEZ LES JETONS BLEUS DE LA CARTE *MERVEILLE* VERS VOTRE *BANQUE BLEUE*.
- VOUS PLACEZ LA CARTE *MERVEILLE* AU DESSUS DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*.
- VOUS AJUSTEZ VOS INDICATEURS.
- VOUS TRAITEZ LES EFFETS SPÉCIAUX DE LA *MERVEILLE*, SI ELLE EN A (VOIR CI-DESSOUS).

METTRE UN CHEF EN JEU

Chaque civilisation peut avoir un *Chef* - un personnage historique dont l'influence est ressentie tout au long de l'*Age*.

La mise en jeu d'un *Chef* coûte 1 *Action Civile*. Prenez la carte de votre main et mettez-la sur la table à côté de votre carte *Gouvernement*. Vous pouvez mettre la carte en jeu même si vous l'avez piochée dans la *Rangée de Cartes* ce tour-ci. (Notez que piocher une carte *Chef* de la *Rangée de Cartes* et la mettre en jeu sont deux *Actions* séparées.) Les effets du *Chef* s'appliquent immédiatement.

Votre civilisation ne peut avoir qu'un *Chef*. En outre, si vous piochez une carte *Chef*, vous ne pouvez plus piocher de carte *Chef* de cet *Age*. Si vous avez un *Chef* en jeu et jouez un nouveau *Chef* (d'un *Age* différent, bien sûr), vous défaissez le vieux *Chef*. Les effets du vieux *Chef* ne s'appliquent plus et les effets du nouveau *Chef* s'appliquent immédiatement.

POUR METTRE UN *CHEF* EN JEU :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS RETIREZ VOTRE *CHEF* PRÉCÉDENT DE LA PARTIE (S'IL Y EN AVAIT UN) ET PERDEZ TOUS LES BONUS QUE CE *CHEF* VOUS AVAIT DONNÉS. (AJUSTEZ VOS INDICATEURS.)
- VOUS METTEZ LA CARTE DU NOUVEAU *CHEF* EN JEU À CÔTÉ DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*.

- VOUS AJUSTEZ VOS INDICATEURS POUR REFLECTER TOUS LES BONUS APPORTÉS PAR VOTRE NOUVEAU *CHEF*.
- VOUS TRAITEZ TOUS LES EFFETS SPÉCIAUX QUE VOTRE NOUVEAU *CHEF* A. (VOIR CI-DESSOUS).

EFFETS SPÉCIAUX D'UNE *MERVEILLE* OU D'UN *CHEF*

Quelques *Merveilles* et *Chefs* ont des effets spéciaux additionnels qui sont écrits sur la carte. Certains peuvent augmenter votre nombre d'*Actions*. **Pyramids** [Pyramides], par exemple, vous donne 1 *Action Civile* supplémentaire à chaque tour. Quand vous terminez **Pyramids** [Pyramides], vous prenez immédiatement un jeton blanc de la boîte et vous le mettez sur votre carte *Gouvernement*. (Vous pouvez ainsi l'utiliser au tour où vous avez construit **Pyramids** [Pyramides].) **Hammurabi** [Hammourabi] vous donne également 1 *Action Civile* supplémentaire mais vous retirez 1 *Action Militaire*, ainsi vous remettez un de vos jetons rouges dans la boîte quand vous prenez le nouveau jeton blanc. Quand votre civilisation obtient un *Chef* pour remplacer **Hammurabi** [Hammourabi], vous remettez dans la boîte un de vos jetons blancs et remettez un jeton rouge sur votre carte *Gouvernement*. Notez que quand vous gagnez un jeton *Action*, vous le mettez sur votre carte *Gouvernement* et pouvez l'utiliser ce tour-ci ; quand vous perdez un jeton *Action*, vous pouvez rendre un jeton que vous avez déjà utilisé ce tour-ci.

Conseil : Quelques *Chefs* et *Merveilles* ont des effets ou des limitations spéciaux qui ne s'appliquent pas à la *Version Simple*. (Les exemples incluent **Colossus** [Colosse], **Christopher Columbus** [Christophe Colomb] ou **Genghis Khan** [Genghis Khan].) Ignorez simplement les effets que vous ne comprenez pas.

JOUER UNE CARTE ACTION

Jouer une *Carte Action* coûte 1 *Action Civile*. À la différence des autres cartes, vous ne pouvez pas utiliser une *Carte Action* le tour où vous la piochez dans la *Rangée de Cartes*. Une *Carte Action* a un effet qui s'applique immédiatement. Une fois que vous avez joué la carte, défaissez-la.

Les *Cartes Actions* peuvent vous donner des *Ressources* ou de la *Nourriture* supplémentaires. Quand vous gagnez une *Ressource* de cette manière, vous prenez un jeton bleu de votre *Banque Bleue* et le placez sur la carte *Technologie* appropriée comme si elle avait été produite par une *Mine* ou une *Ferme*.

Les *Cartes Actions* peuvent vous donner des *Points de Culture* ou des *Points de Science*. Marquez les points immédiatement sur la piste de score correspondante. Notez que ceci n'affecte pas du tout vos indicateurs, seulement vos marqueurs de points. Les points sont seulement gagnés au tour où vous jouez la carte.

Quelques *Cartes Actions* incluent l'effet d'une autre *Action*. Une carte qui vous permet de construire un *Bâtiment* moins cher inclut l'*Action* de construction dans son effet. Une carte qui vous permet d'accroître votre population et vous donne de la *Nourriture* inclut l'*Action* d'accroissement de votre population. (Notez que ce n'est pas la même chose qu'une remise; vous ne pouvez utiliser la carte si vous pouvez accroître votre population sans elle.) Vous ne devez pas payer d'*Action Civile* supplémentaire pour effectuer l'*Action* incluse dans la carte.

POUR JOUER UNE *CARTE ACTION* :

- VOUS UTILISEZ 1 *ACTION CIVILE* (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE *GOVERNEMENT*).
- VOUS EXECUTEZ CE QUI EST ÉCRIT SUR LA CARTE (QUI PEUT INCLURE UNE AUTRE *ACTION*).
- VOUS DÉFAUSSEZ LA *CARTE ACTION*.

VOUS NE POUVEZ PAS JOUER UNE *CARTE ACTION* QUE VOUS AVEZ PIOCHÉE DANS LA *RANGÉE DE CARTES* PENDANT LE MÊME TOUR.

Exemple : Au premier tour, **Barbara** a placé **Colossus** [Colosse] "en cours de construction". Elle n'a que 2 *Ressources* et la première étape de **Colossus** [Colosse] en coûte 3. Elle a en main la *Carte Action Engineering Genius* [Génie de l'Ingénierie] qu'elle a piochée lors de son précédent tour. Cette carte lui permet d'effectuer une étape d'une *Merveille* pour 2 *Ressources* de moins. Elle joue cette carte, paye 1 *Ressource* et effectue la première étape de **Colossus** [Colosse]. Cela lui coûte 1 *Point d'Action*, ainsi il lui en reste 3. Dans la *Rangée de Cartes* se trouve une autre carte *Engineering Genius* [Génie de l'Ingénierie] qui coûte 2 *Points d'Action* à piocher (parce qu'elle est dans la région centrale de la *Rangée de Cartes*). Elle peut piocher cette carte mais ne peut pas l'utiliser ce tour-ci parce que les *Cartes Actions* ne peuvent pas être utilisées le tour où elles sont piochées. Ceci lui laisserait 1 *Action* qu'elle pourrait utiliser pour accroître la population de sa civilisation ou pour piocher une autre carte.

Conseil : Les *Cartes Actions* qui incluent une autre *Action* sont avantageuses parce qu'elles sauvegardent une *Action Civile*. Cependant,

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

celles qui n'incluent pas d'Action fournissent des effets plus généraux et sont utiles dans plus de situations.

PIOCHER UNE CARTE DE LA RANGÉE DE CARTES

C'est la même procédure que pendant le premier tour. Néanmoins, dans la pile de l'Age I, vous rencontrez un nouveau type de carte : *Technologies*. Sous le nom de la carte *Technologie* il y a un nombre bleu et le symbole. Cela vous indique le coût de la mise en jeu de la *Technologie* en *Points de Science*. Au deuxième tour, vous avez seulement 1 *Point de Science*, ainsi vous ne pouvez probablement mettre en jeu aucune carte *Technologie* pendant ce tour, mais vous pouvez en piocher une de la *Rangée de Cartes* pour plus tard.

Les cartes *Technologie* sont de plusieurs couleurs. La plupart d'entre elles a été déjà présentée dans la section sur les *Technologies Initiales*. Les marrons sont les *Technologies Fermières* ou *Minières*, les grises sont les *Technologies de Construction Urbaine*, les rouges sont les *Technologies Militaires* et les oranges sont les systèmes de *Gouvernement*. Il y a également des cartes bleues de *Technologies Spéciales*. Elles ont des effets spéciaux qui n'exigent aucune construction.

Il existe plusieurs copies de la plupart des cartes *Technologie*. (Le nombre de copies dépend du nombre de joueurs.) Ainsi même si quelqu'un d'autre pioche la *Technologie* dont vous avez besoin, vous avez toujours une chance de l'obtenir plus tard.

IL N'EST PAS PERMIS DE PIOCHER UNE CARTE TECHNOLOGIE SI VOUS AVEZ DÉJÀ LA MEME CARTE TECHNOLOGIE EN MAIN OU EN JEU.

SOMMAIRE DES CARTES CIVILES

LIMITATIONS DANS LA PIOCHE DE CARTES CIVILES :

- VOUS NE POUVEZ PIOCHER QU'UN CHEF (CARTE VERTE) DE CHAQUE AGE.
- VOUS POUVEZ SEULEMENT PIOCHER UNE MERVEILLE (CARTE POURPRE) SI VOUS N'AVEZ AUCUNE MERVEILLE "EN COURS DE CONSTRUCTION". POUR PIOCHER UNE MERVEILLE, VOUS DEVEZ PAYER 1 ACTION CIVILE SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE MERVEILLE QUE VOUS AVEZ DÉJÀ CONSTRUITE. LA CARTE MERVEILLE EST IMMÉDIATEMENT PLACÉE SUR LA TABLE INDICANT QU'ELLE EST "EN COURS DE CONSTRUCTION".
- VOUS POUVEZ PIOCHER AUTANT DE CARTES ACTIONS (CARTE JAUNE) QUE VOUS POUVEZ PAYER. VOUS NE POUVEZ PAS JOUER UNE CARTE ACTION LE TOUR OU VOUS LA PIOCHEZ.
- VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER UNE CARTE TECHNOLOGIE (ORANGE, ROUGE, BLEUE, MARRON OU GRISE) AVEC LE MEME NOM QU'UNE CARTE TECHNOLOGIE QUE VOUS AVEZ DÉJÀ EN MAIN OU EN JEU.

Il y a une limite au nombre de *Cartes Civiles* que vous pouvez avoir en main.

VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE CIVILE EN MAIN A MOINS QUE LE NOMBRE DE CARTES ACTUELLEMENT DANS VOTRE MAIN SOIT INFÉRIEUR A VOTRE NOMBRE TOTAL DE JETONS BLANCS.

Ainsi, au début de la partie, vous êtes limité à 4 *Cartes Civiles*. Si vous en avez 4, vous ne pouvez pas en piocher de nouvelle jusqu'à ce que vous jouiez l'une d'entre elles. Vous pouvez, cependant, piocher une *Merveille* parce qu'elle ne va pas dans votre main. Si pour une raison quelconque vous avez plus de cartes en main qu'autorisé, vous ne devez pas en défausser. La limite vous empêche seulement de piocher de nouvelles cartes.

Conseil : Pensez soigneusement aux cartes que vous piochez. Si vous avez en main des cartes que vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez alors être incapable de piocher des cartes dont vous avez besoin et vous pouvez ne pas pouvoir utiliser toutes vos *Actions Civiles*.

PRODUCTION ET ENTRETIEN

La production et l'entretien sont les mêmes qu'au premier tour. Au deuxième tour, cependant, les civilisations commencent à se différencier. Une civilisation qui a construit une troisième *Ferme* produira 3 *Nourritures* au lieu de 2. Une civilisation qui a construit une troisième *Mine* produira 3 *Ressources* au lieu de 2. Une civilisation qui a construit un *Bâtiment Urbain* produira un *Point de Culture* ou un *Point de Science* supplémentaire selon le type de *Bâtiment*.

La *Nourriture* et les *Ressources* qui n'ont pas été utilisées pendant le tour ne sont pas perdues. Les jetons bleus restent sur les cartes même si de nouveaux jetons bleus sont ajoutés, permettant leur sauvegarde pour de plus grands projets lors de tours ultérieurs. (Mais faites attention : si vous manquez de jetons bleus, vous ne pouvez plus produire de *Nourriture* ou de *Ressources* jusqu'à ce que des jetons bleus soient dépensés.)

Conseil : Une tactique typique du deuxième tour est d'accroître sa population et construire 1 *Ferme* ou 1 *Mine*. Ceci épuise toutes vos *Nourritures* et *Ressources*. Vos deux *Actions Civiles* restantes dépendent des cartes que vous avez piochées dans le premier tour et des cartes disponibles dans la *Rangée de Cartes*.

Dans la *Version Simple*, la *Force* militaire n'est pas importante. Les constructions militaires peuvent payer à la fin de la partie quand vous gagnez des *Points de Culture* de bonus, mais il n'y a aucune raison de dépenser des *Ressources* pour ça dans les premiers tours. Même dans la *Version Complète*, les joueurs attendent habituellement quelques tours avant de commencer la construction militaire.

TOURS SUIVANTS

Il faut habituellement quelques tours pour accumuler les *Points de la Science* nécessaires pour jouer une carte *Technologie*. Ces cartes peuvent vous donner la capacité d'améliorer vos *Unités*, *Bâtiments*, *Mines* ou *Fermes*. En outre, les *Événements* commencent à se produire au troisième tour.

EVENEMENTS

Pendant la mise en place, vous avez placé 9 cartes *Événements* de la *Pile Militaire A* sur la case *CURRENTS EVENTS* [Événement actifs]. A partir du troisième tour, le **Premier Joueur** doit révéler la carte supérieure avant de jouer son tour. L'*Événement* décrit par la carte s'applique à tous les joueurs.

Les *Événements* de l'Age A sont positifs, bénéficiant à toutes les civilisations. Par exemple, **Development of Agriculture** [Développement de l'Agriculture] indique "Chaque civilisation produit 2 *Nourritures*." Ceci signifie que vous prenez 2 jetons bleus de votre *Banque Bleue* et les mettez sur votre carte **Agriculture** [Agriculture] où ils représentent 1 *Nourriture* chacun. (Si vous avez déjà découvert la *Technologie Irrigation* [Irrigation], vous pouvez à la place prendre 1 jeton bleu de votre *Banque Bleue* et le mettre sur la carte **Irrigation** [Irrigation] où il représente 2 *Nourritures*.)

Conseil : Quelques *Événements* vous permettent de construire une *Unité* ou un *Bâtiment* gratuitement, mais ils exigent que vous ayez un *Ouvrier inutilisé*. C'est une bonne idée de conserver un *Ouvrier Inutilisé* dans votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés* ainsi vous pouvez tirer profit de ces occasions.

Dans les autres versions du jeu, les *Événements* fonctionnent un peu différemment.

JOUER UNE CARTE TECHNOLOGIE

Pour 1 *Action Civile*, vous pouvez jouer une carte *Technologie* de votre main si vous avez assez de *Points de Science* pour la payer. (Les cartes *Technologies Gouvernements* ont un coût spécial. Voir ci-dessous.) Vous pouvez jouer une *Technologie* que vous avez piochée ce tour-ci ou plus tôt. Le nombre de *Points de Science* à payer est donné par le nombre bleu à côté du symbole. Reculez votre marqueur de *Points de Science* d'autant de cases. Si vous n'avez pas assez de *Points de Science*, vous ne pouvez pas encore jouer cette carte.

Beaucoup de cartes *Technologie* sont des améliorations de vos *Technologies Initiales*. Le type de *Technologie* est décrit sur la carte. **Iron** [Fer], par exemple, est une *Technologie Minière* qui vous permet de construire des *Mines*. Il est joué de telle manière qu'il couvre partiellement votre carte **Bronze** [Bronze]. Le jeton bleu et le jeton jaune restent sur votre carte **Bronze** [Bronze] et votre carte **Iron** [Fer] n'a aucun jeton pour commencer.

Quelques cartes *Technologies* vous permettent de construire de nouveaux types de *Bâtiments Urbains* (*Théâtres*, *Arènes* et *Bibliothèques*) ou d'*Unités Militaires* (*Cavalerie*). Ces cartes doivent être placées à côté des cartes de même couleur que vous avez déjà en jeu.

Seuls une nouvelle *Technologie* de *Bâtiments*, *Fermière*, *Minière* ou d'*Unités* vous donne la capacité de construire quelque chose. Elle ne vous donne pas cette chose jusqu'à ce que vous déplaciez un *Ouvrier* sur la carte.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

Les *Technologies Spéciales* (cartes bleues), cependant, vous donnent leurs bonus immédiatement - elles n'exigent pas d'*Ouvrier*. Certaines vous donnent des *Actions Civiles* ou *Militaires* additionnelles (vous permettant de prendre un jeton blanc ou rouge de la boîte et de le mettre sur votre carte *Gouvernement*). Certains donnent une remise sur des projets de construction ou des *Merveilles*. Certaines augmentent votre *Force* militaire (ajustez votre indicateur immédiatement). La carte **Cartography** [Cartographie] vous donne un bonus pendant la *Colonisation*. Ce bonus n'a aucune signification dans la *Version Simple* car vous ne coloniserez pas. Les cartes *Technologie Spéciales* sont placées à côté de votre carte *Gouvernement*.

POUR JOUER UNE TECHNOLOGIE :

- VOUS UTILISEZ 1 ACTION CIVILE (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE GOUVERNEMENT).
- VOUS PAYEZ LE NOMBRE INDIQUE DE POINTS DE SCIENCE (DEPLACEZ VOTRE MARQUEUR DE POINTS DE SCIENCE D'AUTANT DE CASES EN ARRIERE).
- VOUS METTEZ LA CARTE EN JEU.
- SI VOUS AVEZ JOUE UNE TECHNOLOGIE SPECIALE, VOUS APPLIQUEZ SES EFFETS (QUI PEUVENT INCLURE D'AJUSTER VOS INDICATEURS).

Le schéma à la fin de la *Version Simple* montre où vos cartes *Technologies* doivent être placées.

JOUER UNE CARTE GOUVERNEMENT

Votre système de *Gouvernement* est également représenté par une carte *Technologie*. Cependant, changer votre *Gouvernement* n'est pas aussi facile que jouer d'autres *Technologies*. Mais il peut en valoir le prix : Des *Gouvernements* plus avancés vous donnent plus d'*Actions*, ils ont des *Limite de Bâtiments Urbains* plus élevées et ils donnent parfois des bonus spéciaux. Il y a deux manières de changer votre système de *Gouvernement*.

REVOLUTION

La *Révolution* représente un changement de *Gouvernement* par la force. Elle vous coûte toutes vos *Actions Civiles* - vous ne pouvez prendre aucune autre *Action Civile* pendant votre tour. De plus, vous devez payer le plus faible des coûts en *Point de Science* indiqués sur la carte.

POUR DECLARER UNE REVOLUTION :

- CE DOIT ETRE LA PREMIERE ET UNIQUE ACTION CIVILE DE VOTRE TOUR (TOUS VOS JETONS BLANCS DOIVENT ETRE SUR VOTRE VIEILLE CARTE GOUVERNEMENT.)
- VOUS PAYEZ LE PLUS PETIT NOMBRE DE POINTS DE SCIENCE INDIQUES SUR LA NOUVELLE CARTE GOUVERNEMENT. (DEPLACEZ VOTRE MARQUEUR DE POINTS DE SCIENCE D'AUTANT DE CASES EN ARRIERE).
- VOUS DEFAUSSEZ VOTRE VIEILLE CARTE GOUVERNEMENT ET LA REMPLACEZ PAR VOTRE NOUVELLE CARTE GOUVERNEMENT.
- PRENEZ DES JETONS ROUGES ET BLANCS DANS LA BOITE - OU REMETTEZ-EN - SELON LE NOMBRE D'ACTION PERMISES PAR VOTRE NOUVEAU GOUVERNEMENT. QUAND VOUS CALCULEZ VOTRE NOMBRE TOTAL D'ACTION CIVILES ET MILITAIRES, INCLUEZ TOUS LES BONUS D'ACTION FOURNIES PAR LES MERVEILLES, LES CHEFS ET LES TECHNOLOGIES SPECIALES.
- PLACEZ TOUS VOS JETONS BLANCS A COTE DE VOTRE CARTE GOUVERNEMENT POUR PROUVER QU'ILS ONT TOUTS ETE UTILISES CE TOUR-CI. LE NOMBRE DE JETONS ROUGES UTILISE DEVRAIT CORRESPONDRE AU NOMBRE QUI A ETE UTILISE AVANT VOTRE DECLARATION DE LA REVOLUTION.
- RESOLVEZ TOUS LES AUTRES EFFETS DE LA NOUVELLE CARTE GOUVERNEMENT. (THEOCRATY [THEOCRATIE], PAR EXEMPLE, VOUS DONNE DES VISAGES HEUREUX ADDITIONNELS.)

Bien que vous puissiez toujours utiliser toutes vos *Actions Militaires* le tour où vous déclarez une *Révolution*, vous ne pouvez pas faire beaucoup plus. (La *Carte Action Breakthrough* [Percée] peut être utilisée pour déclarer une *Révolution* si c'est votre seule *Action Civile*. **Breakthrough** [Percée] vous permet de jouer une *Technologie* et de gagner des *Points de Science* et un *Gouvernement* est une *Technologie*. Il vous coûte toujours toutes vos *Actions Civiles* pour déclarer une *Révolution* avec une carte **Breakthrough** [Percée].)



Exemple : La civilisation d'Adam est gouvernée par **Despotism** [Despotisme] sous le Chef **Hammurabi** [Hammourabi], ainsi il a 5 *Actions Civiles* et 1 *Action Militaire*. Pour 1 *Action Civile*, Adam pioche **Monarchy** [Monarchie] dans la *Rangée de Cartes*. Il ne peut pas

déclarer une *Révolution* pour passer à **Monarchy** [Monarchie] ce tour-ci car il a besoin de toutes ses *Actions Civiles* pour le faire. A son prochain tour, Adam choisit la *Révolution* comme première et unique *Action Civile*. Il paye 3 *Points de Science*, défausse **Despotism** [Despotisme] et le remplace par **Monarchy** [Monarchie]. **Monarchy** [Monarchie] donne normalement 5 *Actions Civiles* et 3 *Actions Militaires*. Puisqu'Adam a **Hammurabi** [Hammourabi], il aura 6 *Actions Civiles* et 2 *Actions Militaires*. Il prend les jetons dans la boîte afin d'avoir 6 jetons blancs et 2 rouges. Il place les jetons blancs à côté de sa carte **Monarchy** [Monarchie] pour prouver que ses *Actions Civiles* ont été utilisées. Les jetons rouges sont placés sur la carte car il peut encore utiliser ses deux *Actions Militaires*.



CHANGEMENT DE GOUVERNEMENT PAISIBLE

Il est possible de changer votre *Gouvernement* en dépensant 1 seule *Action Civile*.

CHANGER VOTRE GOUVERNEMENT COUTE SEULEMENT 1 ACTION CIVILE SI VOUS PAYEZ LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS DE SCIENCE (LE PRIX ENTRE PARENTHESES).

Dans un changement de *Gouvernement* paisible, vous devez toujours défausser votre vieille carte *Gouvernement* et recalculer votre nombre total d'*Actions Civiles* et *Militaires*. Après le changement, le nombre d'*Actions Civiles* utilisées doit être supérieur de 1 à ce qu'il était avant le changement. Le nombre d'*Actions Militaires* utilisées sera identique.

Exemple : Si Adam avait 9 *Points de Science* dans l'exemple précédent, il pourrait piocher **Monarchy** [Monarchie] pour 1 *Action Civile*. Pour sa deuxième *Action Civile*, il pourrait jouer **Monarchy** [Monarchie] pour 9 *Points de Science*. Comme indiqué ci-dessus, **Monarchy** [Monarchie] se combine avec **Hammurabi** [Hammourabi] pour donner à Adam 6 *Actions Civiles*. Il aura 2 jetons blancs près de **Monarchy** [Monarchie] et 4 jetons blancs sur la carte pour représenter les 4 *Actions Civiles* qui sont toujours disponibles pour ce tour.

AMELIORER UN BATIMENT, UNE MINE OU UNE FERME

Au début vous pouvez seulement construire des *Bâtiments*, des *Mines* et des *Fermes* de l'Age A. Les *Technologies* de l'Age I vous permettent de construire des *Bâtiments*, des *Mines* et des *Fermes* de Niveau I.

LE NIVEAU D'UN BATIMENT, UNE MINE OU UNE FERME EST IDENTIQUE A L'AGE DONT LA CARTE EST ORIGINELLE. CEUX DE L'AGE A ONT LE NIVEAU 0.

Jouer une *Technologie* ne vous donne pas automatiquement des *Bâtiments*, *Mines* ou *Fermes* du nouveau Niveau. Vous devez soit les construire directement comme décrit ci-dessus soit améliorer les vieux. L'amélioration fonctionne comme la construction sauf que l'*Ouvrier* vient d'une carte plus basse du même type (au lieu de votre *Réserve d'Ouvriers inutilisés*) et le coût est la différence entre le vieux et le nouveau.

POUR AMELIORER UN BATIMENT :

- VOUS UTILISEZ 1 ACTION CIVILE (RETIREZ 1 JETON BLANC DE VOTRE CARTE GOUVERNEMENT).
- VOUS PAYEZ LA QUANTITE INDIQUEE DE RESSOURCES EGALE A LA DIFFERENCE ENTRE LE COUT DE CONSTRUCTION DU NOUVEAU BATIMENT ET LE COUT DE CONSTRUCTION DE L'ANCIEN BATIMENT (DEPLACEZ LES JETONS BLEUS REPRESENTANT CETTE DIFFERENCE DE CARTES TECHNOLOGIES MINIERES VERS VOTRE BANQUE BLEUE).
- AMELIOREZ LE BATIMENT (DEPLACEZ UN OUVRIER DE L'ANCIENNE CARTE VERS LA NOUVELLE CARTE).
- AJUSTEZ VOS INDICATEURS.

L'amélioration d'une *Ferme* ou d'une *Mine* fonctionne exactement la même manière (sauf que des indicateurs n'ont pas besoin d'être ajustés). Une *Ferme* peut seulement être améliorée à partir d'une autre *Ferme*. Une *Mine* peut seulement être améliorée à partir d'une autre *Mine*. Un *Bâtiment Urbain* peut seulement être amélioré à partir d'un autre *Bâtiment* du même type : Les *Temples* doivent être améliorés en *Temples*, pas en *Théâtres* ou en *Laboratoires*.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

L'amélioration des *Bâtiments* rend vos *Ouvriers* plus efficaces - un *Ouvrier* peut produire plus. N'oubliez pas que vous pouvez construire directement des *Bâtiments*, des *Mines* et des *Fermes* avancés. En outre, vous pouvez toujours construire ceux d'un *Age* plus ancien même si vous avez la *Technologie* qui vous permet de construire ceux d'un nouvel *Age*.



Exemple : Dans le schéma, **Barbara** a 4 *Mines* de Niveau 0 et 8 *Ressources*. Elle vient juste de jouer **Iron [Fer]** pour 5 *Points de Science* et 1 *Action Civile*.

Iron [Fer] permet à **Barbara** de construire une *Mine* de Niveau 1 pour 5 *Ressources* ou d'améliorer une *Mine* du Niveau 0 au Niveau 1 pour 3 *Ressources*. Elle pourrait améliorer 2 de ses *Mines* au Niveau 1 pour 6 *Ressources* et 2 *Actions Civiles*. Cela lui laisserait 2 *Ressources*. Pour 1 *Action Civile* elle pourrait les utiliser pour construire une nouvelle *Mine* de Niveau 0. Ce serait cependant inefficace. Pour la même quantité de *Ressources* (8), elle peut construire une *Mine* de Niveau 1 pour 5 et améliorer une *Mine* de Niveau 0 pour 3. L'une ou l'autre manière donne 2

Mines de Niveau 1 et 3 *Mines* de Niveau 0 mais la deuxième option coûte seulement 2 *Actions Civiles*.

LA LIMITE DE BATIMENTS URBAINS

En plus de produire plus par *Ouvrier*, les *Bâtiments Urbains* de niveau plus élevé vous permettent de produire plus tout en restant dans la *Limite de Bâtiments Urbains* définie par votre *Gouvernement*.

Conseil : **Despotism [Despotisme]** ne vous permet que 2 *Bâtiments* de chaque type. Une fois que vous avez 2 *Laboratoires* et 2 *Temples*, vous ne pouvez plus construire de *Bâtiments Urbains* à moins que vous ne jouiez une nouvelle *Technologie*. Vous pourriez changer pour un nouveau *Gouvernement* avec une *Limite de Bâtiments Urbains* plus élevée. La *Technologie Drama [Drame]* vous permettra de construire des *Théâtres*. Ou vous pourriez jouer **Alchemy [Alchimie]** qui vous permettra d'améliorer vos deux *Laboratoires*.

Notez que la *Limite de Bâtiments Urbains* s'applique à chaque type de *Bâtiment Urbain* indépendamment de son Niveau. Ainsi **Despotism [Despotisme]** permet d'avoir seulement 2 *Laboratoires*, 2 *Temples*, 2 *Bibliothèques*, 2 *Théâtres* et 2 *Arènes*. Le nombre de *Fermes*, de *Mines*, de *Merveilles* et d'*Unités* n'est pas limité.

FERMES ET MINES DE HAUT NIVEAU

PENDANT LA PRODUCTION, CHAQUE JETON JAUNE D'*Ouvrier* SUR UNE *FERME* OU UNE *MINE* PRODUIT 1 JETON BLEU. CE JETON BLEU REPRÉSENTE LA QUANTITÉ DE *NOURRITURE* OU DE *RESSOURCES* INDIQUÉE PAR LA CARTE SUR LAQUELLE IL EST.

Ainsi si vous avez une *Mine* de Niveau 1 (représentée par un *Ouvrier* sur votre carte **Iron [Fer]**), vous placez 1 jeton bleu sur votre carte **Iron [Fer]** pendant la production. Mais ce jeton bleu représente 2 *Ressources* au lieu de 1 en raison du symbole 2 sur la carte **Iron [Fer]**. Quand vous utilisez ce jeton pour payer quelque chose (en le remettant dans votre *Banque Bleue*), il compte pour 2 *Ressources*.

Il est permis de faire du change en déplaçant un jeton bleu d'une *Mine* de niveau plus élevé vers une *Mine* de niveau moins élevé. Déplacer un jeton bleu de votre carte **Iron [Fer]** (où il représente 2 *Ressources*) vers votre carte **Bronze [Bronze]** (où il représente 1 *Ressource*) est identique à payer 1 *Ressource*. Cependant, il n'est pas légal de déplacer un jeton bleu d'une carte de niveau moins élevé vers une carte de niveau plus élevé. Par exemple, vous ne pouvez pas enlever 2 jetons bleus de votre carte **Bronze [Bronze]** et en mettre un sur votre carte **Iron [Fer]** et un dans votre *Banque Bleue*, bien qu'une telle manœuvre n'augmente pas votre nombre total de *Ressources*. Des règles analogues s'appliquent pour la *Nourriture*. Après une amélioration ou avoir fait du change, vous aurez parfois des jetons bleus sur une carte qui n'a aucun jeton jaune. C'est légal. Par exemple, vous pouvez utiliser votre carte **Bronze [Bronze]** pour faire du change même si vous n'avez pas de *Mine* de Niveau 0. De même, si une carte indique "Votre civilisation produit 2 *Ressources*", vous pouvez prendre 1 jeton bleu de votre *Banque Bleue* et le placer sur **Iron [Fer]** même s'il n'y a pas d'*Ouvrier* sur **Iron [Fer]**.

Exemple : Dans l'exemple précédent, **Barbara** a dépensé toutes ses *Ressources*, terminant avec 3 *Mines* de Niveau 0 et 2 *Mines* de Niveau 1. Pendant sa phase de production, chacune produit 1 jeton bleu. Les 5 jetons bleus représentent 7 *Ressources*.

A son prochain tour, **Barbara** améliore une *Mine*. Elle déplace 1 jeton jaune de **Bronze [Bronze]** vers **Iron [Fer]**. Elle paye 3 *Ressources* en déplaçant les 3 jetons bleus de **Bronze [Bronze]** vers sa *Banque Bleue*. (A la place, elle pourrait avoir pris 1 de **Bronze [Bronze]** et 1 d'**Iron [Fer]**, mais il est plus efficace d'avoir plus de jetons dans sa *Banque Bleue*.) Elle a encore 2 jetons bleus. Comme ils sont sur sa carte **Iron [Fer]**, ils



représentent 4 *Ressources*. Elle décide d'utiliser ces derniers pour améliorer une autre *Mine*. Cette fois, elle paye 3 *Ressources* en déplaçant 1 jeton bleu d'**Iron [Fer]** vers **Bronze [Bronze]** et l'autre d'**Iron [Fer]** vers sa *Banque Bleue*.

Conseil : Initialement, une *Mine* d'**Iron [Fer]** semble inefficace. Au lieu de payer 3 *Ressources* pour améliorer une *Mine* du Niveau 0 au Niveau 1, vous pouvez augmenter la production de la même quantité en payant 2 *Ressources* pour construire une nouvelle *Mine* de Niveau 0. L'avantage de la *Mine* de Niveau 1 est qu'elle exige seulement 1 *Ouvrier* pour produire autant que deux *Mines* de Niveau 0. En outre, comme le nombre de jetons bleus est limité, il est plus efficace de stocker des *Ressources* sur des cartes *Minières* de niveau plus élevé.

AMELIORER UNE UNITE

L'AMELIORATION D'UNE *UNITE MILITAIRE* EST IDENTIQUE A L'AMELIORATION D'UN *BATIMENT*, UNE *MINE* OU UNE *FERME*, SAUF QU'ELLE COUTE 1 *ACTION MILITAIRE* AU LIEU DE 1 *ACTION CIVILE*.

Après l'amélioration d'une *Unité*, ajustez votre indicateur de *Force*. Si une carte vous donne des *Ressources* supplémentaires pour enrôler des *Unités*, ces *Ressources* supplémentaires s'appliquent également à l'amélioration des *Unités*.

Exemple : **Adam** paye 1 *Action Civile* pour jouer **Patriotism I [Patriotisme I]** qui lui donne une *Action Militaire* supplémentaire et 2 *Ressources* supplémentaires pour des *Unités*. Il peut améliorer une *Unité Warriors [Guerriers]* (qui coûte 2 *Ressources*) en **Swordsmen [Epéistes]** (qui coûte 3 *Ressources*). Ceci coûterait normalement 1 *Action Militaire* et 1 *Ressource* mais il ne paye rien - il utilise son *Action Militaire* supplémentaire et une de ses *Ressources* supplémentaires. Pour enrôler une deuxième *Unité Swordsmen [Epéistes]*, il utilise la *Ressource* supplémentaire restante du **Patriotism I [Patriotisme I]** et paye ainsi seulement 1 *Action Militaire* et 2 *Ressources*. S'il décide d'utiliser une autre *Action Militaire* pour enrôler une troisième *Unité Swordsmen [Epéistes]*, il paiera le prix fort de 3 *Ressources*.

ENTRETIEN

N'oubliez pas que votre population doit manger. Après production de la *Nourriture*, vous devez payer le nombre indiqué dans la région la plus à droite de votre *Banque Jaune* avec au moins un jeton jaune.

Conseil : Initialement, la *Nourriture* peut sembler sans importance, mais ne sous-estimez pas le besoin en *Fermes*. Bientôt votre population mangera 1 *Nourriture* par tour, rendant plus difficile d'accroître votre population. Parfois, il peut même être avantageux de détruire un *Bâtiment* pour libérer un *Ouvrier* pour une nouvelle *Ferme*.

FAIM

SI VOUS NE POUVEZ PAS VOUS ACQUITTER DES BESOINS EN *NOURRITURE*, VOTRE CIVILISATION RENCONTRE LA *FAMINE* ET PERD 4 *POINTS DE CULTURE* POUR CHAQUE *NOURRITURE* QUE VOUS NE POUVEZ PAS PAYER.

Habituellement, cela n'arrivera pas car la *Nourriture* est produite juste avant que vous payiez. Assurez-vous juste que votre civilisation produit toujours au moins autant de *Nourriture* qu'elle en mange.

ACCELERATION DU JEU

Une fois que chacun comprend les mécaniques de base, les joueurs peuvent accélérer le jeu en permettant à un joueur de commencer son tour pendant qu'un autre finit le sien. Dès que vous avez terminé vos *Actions Militaires* et *Civiles*, faites le savoir. Le prochain joueur peut immédiatement commencer à ajouter des cartes à la *Rangée de Cartes* et à jouer ses *Actions*. En attendant, vous pouvez exécuter votre phase de production et d'entretien.

Conseil : Notez que vous produisez la *Nourriture*, les *Ressources* et les *Points de Science* à la fin de votre tour. Ceci signifie que vous pouvez planifier votre prochain tour tandis que d'autres exécutent leurs *Actions*. Si tous les joueurs font cela, le jeu sera plus rapide et plus agréable.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

FIN DE PARTIE POUR LA VERSION SIMPLE

La *Version Simple* se termine à la fin du tour dans lequel la dernière *Carte Civile* est placée dans la *Rangée de Cartes*. Chaque joueur défausse les cartes des premières positions de la *Rangée de Cartes* et fait toujours glisser les cartes restantes vers l'avant, mais aucune nouvelle carte n'est ajoutée. Une fois que le joueur à droite du **Premier Joueur** finit son tour, chaque civilisation marque ses points de bonus.

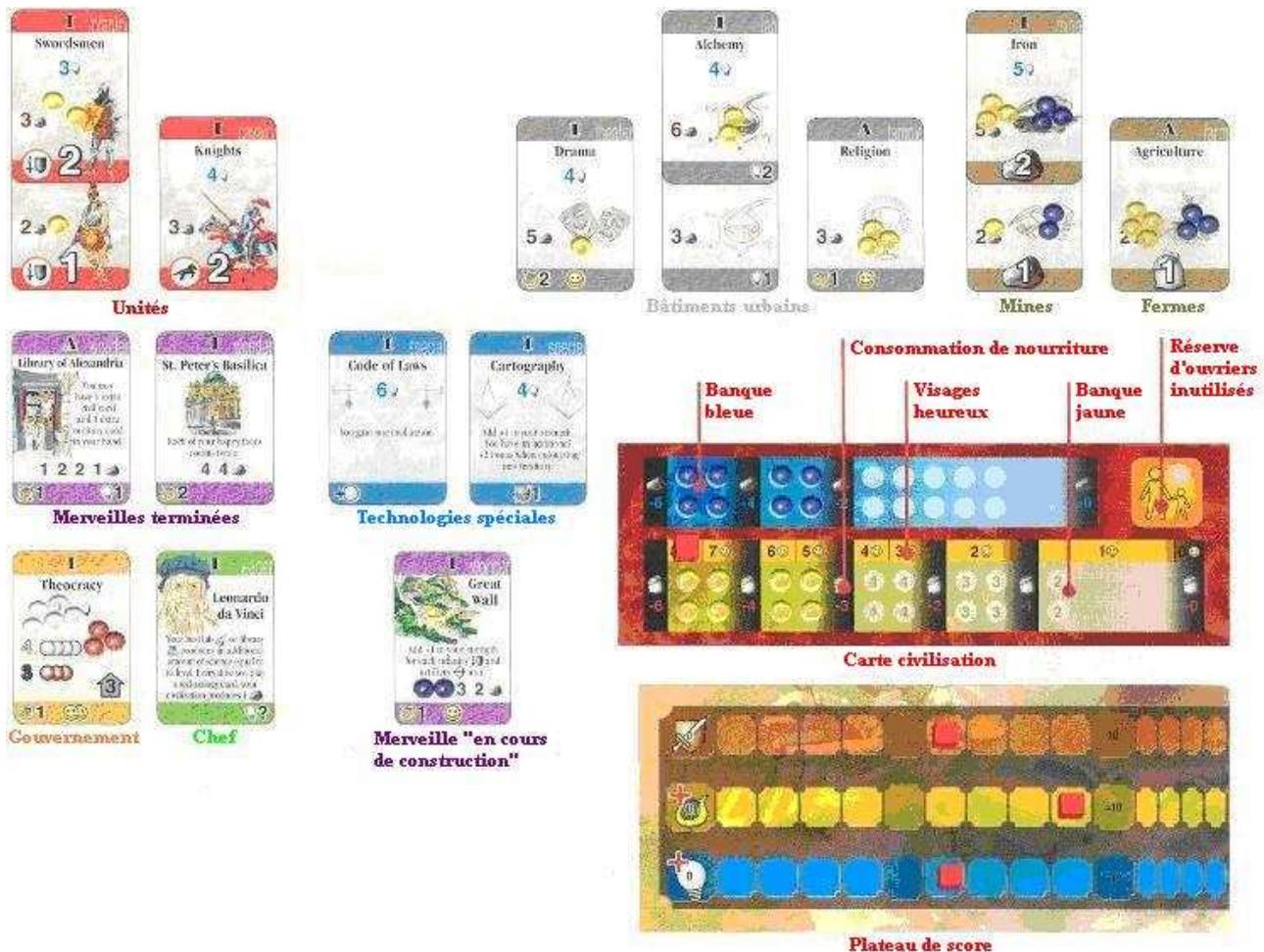
Ni la *Nourriture*, ni les *Ressources* ni les *Points de Science* restants ne valent rien, pas plus que les cartes en main. Les joueurs doivent essayer de les épuiser avant que la partie ne finisse.

À LA FIN DE LA VERSION SIMPLE, CHAQUE CIVILISATION MARQUE :

- 2 **POINTS DE CULTURE** POUR CHAQUE **TECHNOLOGIE** DE NIVEAU 1 EN JEU (INCLUANT SON **GOUVERNEMENT**).
- 2 **POINTS DE CULTURE** POUR CHAQUE POINT DE **FORCE**.
- 2 **POINTS DE CULTURE** POUR CHAQUE **VISAGE HEUREUX** (AVEC UN MAXIMUM DE 16).
- 1 **POINT DE CULTURE** POUR CHAQUE **POINT DE SCIENCE** PRODUIT PAR TOUR.
- 1 **POINT DE CULTURE** POUR CHAQUE **NOURRITURE** ET CHAQUE **RESSOURCE** PRODUIT PAR TOUR.

GRAND EXEMPLE

En plus de montrer comment marquer les points de bonus à la fin de la partie, cet exemple montre où ses cartes devraient être placées sur la table et ce à quoi une civilisation développée ressemble.



Vérifions d'abord les indicateurs :

Avec 1 **Unité Warriors** [Guerriers] (*Force* 1), 2 **Unités Swordsmen** [Épéistes] (chacun de *Force* 2) et la **Technologie Cartography** [Cartographie] (bonus de +1 en *Force*), la civilisation a une *Force* de 6. Avec un **Théâtre** de Niveau 1 (2 *Cultures*), trois **Temples** de Niveau 0 (1 *Culture* chacun), **St. Peter's Basilica** [Basilique St Pierre] (2 *Cultures*), **Library of Alexandria** [Bibliothèque d'Alexandrie] (1 *Culture*) et **Theocracy** [Théocratie] (1 *Culture*), la civilisation produit 9 *Cultures* par tour.

Le **Théâtre** et les **Temples** produisent également un total de 4 *Visages Heureux*. **Theocracy** [Théocratie] en produit 2 autres. **St. Peter's Basilica** [Basilique St Pierre] double le nombre de *Visages Heureux*, l'indicateur est ainsi à "8".

Library of Alexandria [Bibliothèque d'Alexandrie] produit 1 *Science*. Chaque **Laboratoire** de niveau 1 produirait 2 *Sciences*, mais grâce à

Leonardo da Vinci [Leonard de Vinci], l'un d'eux en produit 3. La civilisation produit 6 *Sciences* par tour.

Notez que **Great Wall** [Grand muraille] ne donne aucun avantage parce qu'il est toujours "en cours de construction".

Combien de points de bonus cette civilisation marque-t-elle dans la *Version Simple* ? Les 8 *Technologies* de l'Age 1 valent 16 *Points de Culture*. Sa *Force* de 6 vaut 12 *Points de Culture*. Ses *Visages Heureux* valent 16 *Points de Culture*, ce qui est le maximum. Elle produit 7 *Ressources* et 4 *Nourritures*, soit 11 *Points de Culture*. Sa production de 6 *Sciences* vaut 6 *Points de Culture* supplémentaires. Au total, cette civilisation marquera 61 *Points de Culture* de bonus à la fin de la partie. Une fois ajoutés aux *Points de Culture* gagnés pendant la partie, ceci devrait être plus qu'assez pour gagner. (Ne vous inquiétez pas si votre civilisation ne vaut pas autant - cette civilisation a été juste créée pour cet exemple.)

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

2

VERSION AVANCEE

Après avoir joué à la *Version Simple*, vous êtes probablement prêt à apprendre les mécaniques additionnelles de la *Version Avancée*. Cette version inclut les cartes de l'Age II et présente plus d'interaction entre les civilisations.

La *Version Simple* est seulement conçue pour enseigner à de nouveaux joueurs les bases de **Through the Ages**, mais la *Version avancée* est conçue comme une alternative plus courte pour la *Version Complète*, proposant plus de défis.

CONCEPTS ADDITIONNELS DE LA VERSION AVANCEE :

- **CARTES MILITAIRES** (POUR L'INTERACTION ENTRE LES CIVILISATIONS).
- **ACTIONS POLITIQUES** (CHAQUE JOUEUR PEUT EXECUTER 1 ACTION POLITIQUE AU DEBUT DE SON TOUR)
- **BONHEUR** (VOTRE POPULATION A BESOIN DE DIVERTISSEMENT).
- **CORRUPTION** (PLUS VOUS STOCKEZ DE *NOURRITURE* ET DE *RESSOURCES*, PLUS C'EST DIFFICILE D'EVITER LES VOLS).
- **TACTIQUES** (VOS UNITES PEUVENT FORMER DES *ARMEES*).
- **OBSOLESCENCE** (CERTAINES CHOSSES DEVIENNENT OBSOLETES A LA FIN D'UN AGE)

MISE EN PLACE

La *Version Avancée* utilise les *Piles Civiles* et *Militaires* A, I, et II et quelques cartes de la *Pile Militaire* III. S'il y a moins de 4 joueurs, n'oubliez pas d'enlever des cartes des *Piles Civiles* I et II.

Retirez les 4 cartes noires de *Guerre* de la *Pile Militaire* II et placez-les dans la boîte. Dans un jeu à 2 joueurs, vous devez également retirer les 6 cartes bleues de *Pacte* des *Piles Militaires* I et II.

Mélangez la *Pile Militaire* A et comptez 2 cartes de plus que le nombre de joueurs. Placez-les face cachée sur l'emplacement *CURRENTS EVENTS* [Événement actifs] du *Plateau de Score*. Placez le reste de la pile dans la boîte. Ne laissez personne regarder ces cartes.

Placez les cartes de la *Pile Civile* A dans la *Rangée de Cartes*. Comme dans la *Version Simple*, le reste de cette pile sera défaussé après que le **Premier Joueur** l'utilise pour ajouter des cartes à la *Rangée de Cartes* au deuxième tour. Mélangez la *Pile Civile* I et la *Pile Militaire* I et placez-les sur le *Plateau de Score*. La *Pile Civile* II et la *Pile Militaire* II doivent être placées à côté jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires (*Age* II).

N'oubliez pas de retirer les cartes marquées 4+ et/ou 3+ des *Piles Civiles* quand moins de 4 joueurs jouent.

La *Pile Militaire* III contient les cartes qui déterminent les 4 bonus qui seront données à la fin de la partie. Mélangez cette pile puis révélez les cartes une par une jusqu'à ce que vous ayez révélé 4 cartes vertes d'*Événement*. Mettez-les quelque part où chacun peut les lire. Les autres cartes de la *Pile Militaire* III peuvent retourner dans la boîte.

Les civilisations sont mises en place comme dans la *Version Simple*. (Voir le schéma de *Mise en Place Initiale* sur la première page.) Les points sur vos *Banques Jaune* et *Bleue* sont marqués pour vous montrer où vous mettez vos jetons pendant la mise en place initiale. Il est possible, cependant, de gagner des jetons bleus et jaunes additionnels dans la *Version Avancée*. Si vous avez plus de jetons que de points marqués, mettez les jetons supplémentaires dans la région la plus à droite de votre *Banque Jaune* ou *Bleue*.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier tour est le même que dans la *Version Simple*. A partir du deuxième tour, cependant, vous pouvez piocher 1 *Carte Militaire* (de la *Pile* I) pour chaque *Action Militaire* inutilisée. Ces cartes sont piochées après que vous avez exécuté la production et l'entretien, ainsi il n'est pas possible d'utiliser une *Carte Militaire* le tour où vous l'avez piochée.

En plus des éléments introduits par les *Cartes Militaires*, les joueurs doivent se sentir concernés par le *Bonheur* et la *Corruption*.

Les *Événements* ne sont pas automatiquement révélés dans la *Version Avancée*. Ils sont révélés à la place comme effet de l'*Action Politique* d'un joueur. (Voir ci-dessous.)

Quand la dernière *Carte Civile* de la *Pile* I est placée dans la *Rangée de Cartes*, elle marque le début de l'Age II et la fin de l'Age I. Ceci peut rendre quelques cartes de l'Age A obsolètes.

Quand la dernière *Carte Civile* de la *Pile* II est placée dans la *Rangée de Cartes*, elle marque la fin de l'Age II. Ceci peut rendre quelques cartes de l'Age I obsolètes. En outre, elle marque la fin de la partie : A la fin du tour, les joueurs ajoutent les points de bonus déterminés par les 4 cartes *Événement* de l'Age III et la civilisation avec le plus de *Points de Culture* est le gagnant.

CARTES MILITAIRES

TYPES DE CARTES MILITAIRES

Comme pour les *Cartes Civiles*, les types de *Cartes Militaires* peuvent être distingués par leur couleur et leur type dans le coin supérieur.

CARTES ACTIONS POLITIQUES



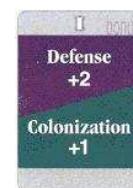
Les *Événements* (verts), les *Nouveaux Territoires* (également verts), les *Agressions* (marrons) et les *Pactes* (bleus) sont joués au début de votre tour comme *Action Politique*. Ils sont

détaillés dans la prochaine section.



TACTIQUES

Les cartes rouges *Tactiques* sont jouées pour 1 *Action Militaire*. Elles décrivent comment votre civilisation organise ses *Armées* (et vous donne un bonus pour chaque *Armée*).



CARTES BONUS DE DEFENSE ET DE COLONISATION

Les cartes *Bonus* bicolores vous donnent un bonus pour la *Défense* ou la *Colonisation*. La *Défense* est nécessaire quand un ennemi plus fort essaye de jouer une carte *Agression* contre vous. La *Colonisation* est utilisée quand un *Nouveau Territoire* apparaît. Chaque carte *Bonus* donne un bonus si elle est utilisée pour la *Défense* et un bonus différent si elle est utilisée pour la *Colonisation*.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

PIOCHE DE CARTES MILITAIRES

PENDANT LA PHASE PRODUCTION ET ENTRETIEN, VOUS POUVEZ PIOCHER 1 CARTE MILITAIRE POUR CHAQUE ACTION MILITAIRE INUTILISEE. UN MAXIMUM DE 3 CARTES PEUVENT ETRE PIOCHEES DE CETTE MANIERE A CHAQUE TOUR.

Au premier tour, vous n'avez aucune *Action Militaire*, ainsi vous n'aurez aucune *Carte Militaire* avant la fin de votre deuxième tour.

Conseil : Il est recommandé d'accomplir la production et l'entretien dans cet ordre :

1. Marquez les *Points de Science* et les *Points de Culture*. (C'est l'étape que les joueurs oublient le plus souvent.)
2. Produisez la *Nourriture* et traitez la *Consommation*.
3. Produisez les *Ressources* et traitez la *Corruption*.
4. Piochez les *Cartes Militaires*. (Faites le en dernier, ainsi les nouvelles cartes ne vous distrairont pas.)

DEFAUSSE DE CARTES MILITAIRES

Si le nombre de *Cartes Militaires* de votre main excède le nombre d'*Actions Militaires* que votre civilisation peut effectuer, vous devez défausser certaines d'entre elles. A la différence des *Cartes Civiles*, vous pouvez piocher des *Cartes Militaires* même si vous avez rencontré ou dépassé cette limite. Vous défaussez les cartes excessives de votre choix après l'*Action Politique* au début de votre prochain tour. (Vous devez les défausser même si vous choisissez de ne pas utiliser votre *Action Politique*.)

Les *Cartes Militaires* sont défaussées face cachée. Conservez une défausse séparée pour chaque *Age*. Conservez les *Cartes Militaires* utilisées et défaussées de l'*Age* actif proches les unes des autres. Si la *Pile Militaire* manque de cartes, mélangez cette défausse et constituez une nouvelle pile de pioche. Les défausses des *Piles Militaires* des *Âges* précédents peuvent être conservées dans la boîte.

ACTIONS POLITIQUES

Après avoir ajouté de nouvelles cartes à la *Rangée de Cartes*, vous pouvez exécuter 1 *Action Politique*.

VOUS NE POUVEZ JAMAIS EXECUTER PLUS DE 1 *ACTION POLITIQUE* PAR TOUR.

EVENEMENTS FUTURS (CARTES VERTES)



Pour votre *Action Politique*, vous pouvez jouer une carte *Événement* ou une carte *Nouveau Territoire* de votre main. Ces cartes sont jouées face cachée sur la pile des *FUTURE EVENTS* [Événements futurs]. Votre civilisation a pris une action qui changera le cours de l'histoire : Vous

marquez immédiatement un nombre de *Points de Culture* égal à l'*Age* d'où cette carte est originelle. (Ceci est marqué au dos de la carte, ainsi chacun peut le voir.) Ainsi, pour une carte de l'*Age I*, vous marquez 1 *Point de Culture* (même si vous attendez l'*Age II* pour la jouer).

A chaque fois qu'un joueur joue un *FUTURE EVENT* [Événement futur] de cette façon, un *CURRENT EVENT* [Événement actif] se produit : Révélez la carte supérieure de la pile *CURRENT EVENT* [Événement actif]. (Notez que ces cartes ne sont pas automatiquement révélées comme dans la *Version Simple*.) Si c'est un *Nouveau Territoire*, chaque joueur a une chance de le *Coloniser*. Si c'est un *Événement*, faites ce que la carte indique et défaussez-le sur la pile *OLDS EVENTS* ([Événements anciens]).

Quand le dernier *CURRENT EVENT* [Événement actif] a été révélé, mélangez la pile des *FUTURE EVENTS* [Événements futurs] et placez-la sur l'emplacement *CURRENT EVENTS* [Événements actifs]. Si la pile des *FUTURE EVENTS* [Événements futurs] contient des cartes de différents *Âges*, organisez les cartes (en regardant seulement le dos) de sorte que toutes les cartes de l'*Age* le plus ancien soient piochées avant celles l'*Age* le plus récent.

POUR JOUER UN EVENEMENT FUTUR (CARTE VERTE EVENEMENT OU NOUVEAU TERRITOIRE) EN TANT QU'ACTION POLITIQUE :

- VOUS PLACEZ LA CARTE DANS LA PILE *FUTURE EVENTS* [ÉVÉNEMENTS FUTURS].
- VOUS MARQUEZ UN NOMBRE DE *POINTS DE CULTURE* ÉGAL À L'*ÂGE* DONT LA CARTE EST ORIGINELLE.
- VOUS REVELEZ ET RESOLVEZ LA CARTE DU DESSUS DE LA PILE *CURRENT EVENTS* [ÉVÉNEMENTS ACTIFS].
- SI C'ÉTAIT LE DERNIER *CURRENT EVENT* [ÉVÉNEMENT ACTIF], FAITES UNE NOUVELLE PILE EN MÉLANGEANT LA PILE *FUTURE EVENTS* [ÉVÉNEMENTS FUTURS] REORGANISÉE EN FONCTION DE L'*ÂGE* DES CARTES.

Conseil : Le nombre total de cartes dans les piles *CURRENT EVENTS* [Événements actifs] et *FUTURE EVENTS* [Événements futurs] est toujours égal à deux plus le nombre de joueurs. Chaque fois que vous ajoutez un *FUTURE EVENT* [Événement futur], un *CURRENT EVENT* [Événement actif] est révélé.

RESOLUTION DES EVENEMENTS

Quand vous révéléz un *Événement*, lisez la carte à tous les joueurs. Puis appliquez tout ce qu'il indique. Beaucoup d'*Événements* s'appliquent à tous les joueurs, mais certains s'appliquent à quelques joueurs. Plusieurs de ces derniers aident ceux avec une plus grande *Force* (les civilisations

"les plus fortes") et blessent ceux avec peu de *Force* (les civilisations "les plus faibles").

SI DEUX CIVILISATION OU PLUS ONT LA MEME *FORCE*, LA PLUS FORTE EST CELLE QUI A EU SON TOUR AVANT ET LA PLUS FAIBLE CELLE QUI A EU SON TOUR APRES.

Ainsi le joueur dont c'est le tour a une civilisation plus forte que tout autre avec la même *Force*. Ceci reflète le fait que le joueur dont c'est le tour a le potentiel d'être plus fort parce que sa civilisation a la première possibilité d'augmenter sa *Force*. De même, celui qui vient de jouer a la civilisation la plus faible en cas d'égalité - sa civilisation a eu la possibilité la plus récente de s'améliorer.

Le même système de départage des égalités est utilisé si une carte parle de la civilisation "avec le plus" ou "avec le moins" de *Points de Culture*. (Note : La carte *Événement Immigration* [Immigration] permet à plusieurs civilisations d'en tirer bénéfice en cas d'égalité.)

DANS UNE PARTIE A 2 JOUEURS, "LES DEUX PLUS FORTS" SIGNIFIE "LE PLUS FORT" ET "LES DEUX PLUS FAIBLES" SIGNIFIE "LE PLUS FAIBLE".

Ainsi ces cartes n'affecteront pas les deux joueurs d'une partie à deux joueurs la même manière.

Conseil : Quand vous jouez une carte *FUTURE EVENT* [Événement futur], rappelez-vous ce qu'il fera et essayez d'être celui qui en obtiendra le plus d'avantages (ou le moindre mal). En regardant ce que vos adversaires sont en train de faire, vous pouvez deviner quelles cartes ils mettent dans la pile *FUTURE EVENTS* [Événements futurs].

Si vous pensez que la pile *CURRENT EVENTS* [Événements actifs] contient plusieurs cartes qui blesseront les civilisations les plus faibles, vous pouvez vouloir éviter de les révéler si vous êtes faible. Sautez votre *Action Politique* et économisez votre carte *Événement* pour la prochaine fois, quand vous aurez eu une possibilité d'améliorer votre *Force*.

D'autre part, jouer une carte *Événement* est une bonne idée si vous avez la civilisation la plus forte - et si vous êtes celui qui gagnera toutes les égalités.

Si une carte vous force à donner plus de quelque chose que vous n'avez réellement, vous perdez seulement ce que vous avez.

Quand une carte indique que vous devez "faire décroître" votre population, vous renvoyez 1 jeton jaune de votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés* vers votre *Banque Jaune*. Si vous n'avez aucun *Ouvrier Inutilisé*, vous devez enlever (et renvoyer vers votre *Banque Jaune*) un *Ouvrier* d'une de vos cartes. N'oubliez pas d'ajuster vos indicateurs.

La carte *Événement* est placée dans la pile de défausse *OLDS EVENTS* ([Événements anciens]) pour s'assurer qu'elle ne sera pas accidentellement mélangée de nouveau dans une des autres piles.

COLONISATION DE NOUVEAUX TERRITOIRES

UN *NOUVEAU TERRITOIRE* EST GAGNE PAR LA CIVILISATION QUI EST DISPOSEE A ENVOYER LA PLUS GRANDE FORCE DE COLONISATION.

Quand un nouveau territoire est révélé comme *CURRENT EVENT* [Événement actif], le joueur dont c'est le tour peut enchérir ou passer. Chaque joueur doit à son tour surenchérir ou passer. Un joueur qui a passé ne peut pas surenchérir plus tard. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Ce joueur, le plus fort enchérisseur, gagne le *Nouveau Territoire*. (Si tout le monde passe, placez juste la carte *Nouveau Territoire* dans la pile de défausse *OLDS EVENTS* ([Événements anciens]).

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

L'offre représente combien de *Force* la civilisation doit sacrifier si elle gagne le *Nouveau Territoire*.

Quand vous gagnez un *Nouveau Territoire*, vous devez sacrifier une ou plusieurs *Unités Militaires* : Ajoutez leur *Force* et renvoyez les jetons jaunes vers votre *Banque Jaune*. N'oubliez pas d'ajuster l'indicateur de *Force* de votre civilisation.

Pour compléter vos *Unités* sacrifiées, vous pouvez défausser des cartes *Bonus de Colonisation* de votre main. Ajoutez leurs *Bonus de Colonisation* à la *Force* des *Unités* sacrifiées.

LA FORCE TOTALE DES UNITES SACRIFIEES ET DES BONUS DE COLONISATION DOIT EGALER OU DEPASSER VOTRE ENCHERE.

En raison des cartes *Bonus de Colonisation*, il est possible d'enchérir plus que votre *Force*. Vous n'avez pas à indiquer comment vous paierez votre enchère jusqu'à ce que vous ayez gagné le *Nouveau Territoire*. Cependant, il n'est permis pas de faire une enchère si on ne peut pas payer et il n'est permis pas de changer d'avis une fois qu'on a enchéri.

La *Merveille Colossus* [Colosse] et les *Technologies Cartography* [Cartographie], *Navigation* [Navigation] et *Satellites* [Satellites] vous donnent également un bonus de *Colonisation* qui est utilisé pour vous aider à payer votre enchère.

VOUS NE POUVEZ PAS PAYER POUR UN NOUVEAU TERRITOIRE AVEC UNIQUEMENT DES BONUS DE COLONISATION. VOUS DEVEZ SACRIFIER AU MOINS 1 UNITE.

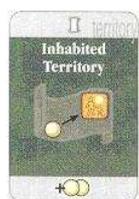
Quand vous gagnez un *Nouveau Territoire*, il devient votre *Colonie*. Placez-le à gauche de votre carte *Gouvernement*. Le bas de la carte décrit ses bonus permanents. Ce peut être un bonus de *Force* ou des *Visages Heureux*. (Ajustez vos indicateurs.)

Si la carte vous donne des jetons bleus ou jaunes, prenez-les dans la boîte et ajoutez-les à votre *Banque Bleue* ou *Jaune*. Ils sont à vous jusqu'à la fin de la partie (tant que vous ne perdez pas cette *Colonie*).

Un *Nouveau Territoire* a également un effet immédiat. S'il vous donne des *Ressources* ou de la *Nourriture*, déplacez des jetons bleus de votre *Banque Bleue* vers vos cartes *Minières* ou *Fermières* pour indiquer le gain. S'il donne des *Points de Culture* ou des *Points de Science*, marquez-les immédiatement. S'il vous donne des *Cartes Militaires*, piochez-les. S'il accroît votre population, déplacez le nombre indiqué de jetons jaunes de votre *Banque Jaune* vers votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*.

Si vous perdez une *Colonie* (en raison d'un *Evénement* ou d'une *Agression*), vous perdez seulement les bonus permanents. Les effets immédiats se sont déjà produits et ne doivent pas être annulés.

Conseil : Réfléchissez avant d'enchérir. Après que vous avez sacrifié des *Unités* pour la *Colonisation*, votre civilisation sera plus faible et les cartes *Bonus* utilisées pour la *Colonisation* sont des cartes que vous auriez pu utiliser pour la *Défense*. Ceci fait de vous une cible prioritaire pour une *Agression*. Idéalement, vous *Coloniserez* un *Nouveau Territoire* pendant votre tour, vous permettant d'enrôler de nouvelles *Unités* immédiatement.



Exemple : Karl enchérit 4 pour *Inhabited Territory* [Territoire Habité]. Chacun a passé donc il devient sa *Colonie*. Il doit envoyer une *Force de Colonisation* de 4. La *Cartography* [Cartographie] lui donne un bonus de +2, ainsi il doit encore trouver seulement 2. Sa carte *Bonus de Colonisation* lui donne les +2 additionnels, mais il doit sacrifier au moins 1 *Unité*. Il peut soit sacrifier

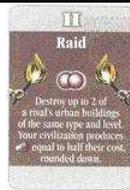
son *Unité Warriors* [Guerriers] pour une force totale de 1 soit sacrifier son *Unité Swordsmen* [Epéistes] et sauvegarder la carte *Bonus* pour plus tard.

Karl décide de sacrifier ses *Warriors* [Guerriers]. Il renvoie le jeton jaune vers sa *Banque Jaune*. En plus, il défausse sa carte *Bonus de Colonisation*. Il prend *Inhabited Territory* [Territoire Habité] et le place à côté de sa carte *Gouvernement*. Comme bonus permanent, ce *Territoire* lui donne 2 nouveaux jetons jaunes de la boîte qu'il place dans sa *Banque Jaune*. Comme effet immédiat, il prend 1 jeton jaune de sa *Banque Jaune* et le met dans sa *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*.

S'il perd sa *Colonie* plus tard, il renverra 2 jetons jaunes de sa *Banque Jaune* dans la boîte, mais il ne devra pas faire décroître sa population.

AGRESSION (CARTES MARRON)

Une carte *Agression* vous permet d'utiliser votre *Action Politique* pour attaquer une autre civilisation (plus faible).



Quand vous jouez une carte *Agression*, annoncez quelle civilisation vous attaquez et lisez la carte. En plus d'épuiser votre *Action Politique*, ceci vous coûte également un certain nombre d'*Actions Militaires* indiquées par la carte.

L'*Agression* échoue sauf si l'attaque a plus de *Force* que la défense. La *Force* de votre attaque est égale à la *Force* de votre civilisation. Vous pouvez rendre votre

attaque plus forte en sacrifiant des *Unités*. (N'ajustez pas encore l'indicateur de *Force* de votre civilisation). La *Force* des *Unités* sacrifiées est ajoutée à la *Force* de votre attaque. (En effet, elle compte deux fois, parce qu'elle contribue déjà à la *Force* de votre civilisation.)

Le défenseur a alors une chance d'égaliser la *Force* de l'attaque. La *Force* de la défense est égale à la *Force* de la civilisation défensive. Le défenseur a également la possibilité de sacrifier des *Unités*. En outre, le défenseur peut jouer des cartes *Bonus de Défense*.

LA FORCE DES UNITES SACRIFIEES N'EST PAS LIMITEE ET QUAND ELLE EST AJOUTEE A LA FORCE DE LA CIVILISATION, LE RESULTAT PEUT DEPASSER LA VALEUR MAXIMALE DE 60.

AGRESSION NON REUSSIE

Si la défense a au moins autant de *Force* que l'attaque, la carte *Agression* est défaussée et n'a aucun effet. Il n'y a aucune punition pour la civilisation attaquante (sauf qu'elle a utilisé son *Action Politique*, une carte *Agression*, quelques *Actions Militaires* et peut-être a sacrifié plusieurs *Unités*).

AGRESSION REUSSIE

Si la *Force* de l'attaque est plus grande que la *Force* de la défense, l'*Agression* est réussie et les joueurs effectuent les actions décrites par la carte. La carte *Agression* est ensuite défaussée.

Avec la plupart des cartes *Agressions*, l'attaquant gagne quelque chose et le défenseur perd quelque chose. Notez que quand vous prenez de la *Nourriture* ou des *Ressources* à un rival, vous ne lui prenez pas de jeton bleu. Votre rival renvoie les jetons bleus vers sa *Banque Bleue* et votre civilisation produit autant de *Nourriture* ou de *Ressources*.

Si une carte indique que vous devez prendre plus de quelque chose que ce que possède votre rival, votre rival perd seulement ce qu'il a et vous gagnez seulement ce que votre rival perd.

Si la population d'une civilisation décroît, renvoyez 1 jeton jaune de la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés* vers sa *Banque Jaune*. (Si elle n'a aucun *Ouvrier Inutilisé*, un jeton jaune doit être pris sur une de ses cartes *Technologie*.)

POUR JOUER UNE CARTE AGRESSION :

- COMME ACTION POLITIQUE, VOUS MONTREZ LA CARTE, DESIGNEZ LA CIBLE ET PAYEZ LE NOMBRE REQUIS D' ACTIONS MILITAIRES.
- VOUS INDIQUEZ QUELLES UNITES VOUS SACRIFIEZ ET ANNONCEZ LA FORCE TOTALE DE VOTRE ATTAQUE.
- LE DEFENSEUR INDIQUE QUELLES UNITES IL SACRIFIE, JOUE AUTANT DE CARTES BONUS DE DEFENSE QU'IL SOUHAITE ET ANNONCE LA FORCE TOTALE DE LA DEFENSE.
- SI LA FORCE DE L'ATTAQUE EST SUPERIEURE A CELLE DE LA DEFENSE, LA CARTE PREND EFFET. SINON, ELLE N'A AUCUN EFFET.
- DANS TOUS LES CAS, DEFAUSSEZ LA CARTE AGRESSION. L'ATTAQUANT ET LE DEFENSEUR RENVOIENT LES JETONS JAUNES SCARIFIES VERS LEURS BANQUES JAUNES ET AJUSTENT LES FORCES DE LEURS CIVILISATIONS.

Conseil : *Through the Ages* n'est pas un jeu d'attaque. La civilisation défensive a tous les avantages - elle peut sacrifier des *Unités* une fois que la *Force* de l'attaque est connue, elle gagne toutes les égalités et elle peut utiliser des cartes *Bonus de Défense*. En outre, l'attaquant doit payer des *Actions Militaires*, lui laissant peu d'*Actions* pour construire des *Unités* ou piocher de nouvelles *Cartes Militaires*.

Il est rarement payant de sacrifier des *Unités* pour renforcer votre attaque. Le défenseur peut sacrifier des *Unités* ou encore utiliser des cartes *Bonus de Défense* pour combler la différence.

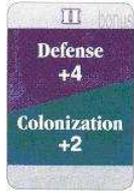
La manière la plus efficace d'utiliser des cartes *Agression* est d'attaquer une civilisation plus faible, forçant un rival à choisir entre perdre des *Unités* ou souffrir les conséquences désagréables de la carte *Agression*. Pour éviter une telle extorsion, c'est une bonne idée de maintenir des militaires raisonnablement forts. Notez que les cartes *Agressions* sont jouées comme une *Action Politique* au début du tour. Cela signifie que si quelqu'un commence à accumuler des *Unités*, chaque autre joueur a un tour pour répondre avant que ces *Unités* puissent être utilisées pour soutenir l'*Agression*.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles



Exemple : La civilisation d'Adam a une *Force* de 14 contre les 10 de Barbara. Pour son *Action Politique*, il joue **Spy** [Espion] contre **Barbara**. Ceci lui coûte 1 *Action Militaire*. Estimant que **Barbara** pourrait avoir une carte *Bonus de Défense*, **Adam** sacrifie 1 *Unité Riflemen* [Fusiliers] (avec une *Force* de 3) pour augmenter la *Force* de son attaque à 17.

Barbara a en main une carte *Bonus de Défense* qu'elle peut jouer pour donner ses +4 à son côté. Additionnés aux 10 de la *Force* de sa civilisation, ceci aurait été assez pour se défendre contre l'attaque. **Adam** a bien deviné quand il a décidé de sacrifier une *Unité*. Maintenant **Barbara** doit jouer sa carte *Bonus de Défense* et sacrifier des *Unités* si elle veut gagner. Les seules *Unités* de **Barbara** sont des **Knights** [Chevaliers] avec une *Force* de 2. Elle décide qu'utiliser sa carte *Bonus de Défense* et sacrifier 2 *Unités* rendrait sa civilisation trop vulnérable. Au lieu de cela, elle accepte la sanction appliquée par la carte. L'impact est légèrement amoindri par le fait qu'elle a seulement 3 *Points de Science*. Barbara perd tous ses *Points de Science* (3) et Adam gagne 3. (La carte lui permet de gagner 5 mais il ne peut pas gagner plus que ce que Barbara perd). Adam déplace 1 jeton jaune des **Riflemen** [Fusiliers] de **Barbara** vers sa *Banque Jaune* et ajuste son indicateur de *Force* pour prouver que sa civilisation a maintenant une *Force* de 11.



carte de *Pacte* ainsi elle n'annule pas le *Pacte* que vous avez devant vous. Il est ainsi possible de participer à plusieurs *Pactes*, bien que seulement un d'entre eux puisse être un *Pacte* que vous avez proposé.

PACTES ASYMETRIQUES

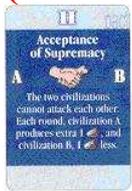
Quelques *Pactes* affectent les deux parties différemment. Quand vous proposez un *Pacte* vous devez indiquer si votre civilisation prendra le rôle de la civilisation A ou celui de la civilisation B. Le joueur à qui vous proposez le *Pacte* doit accepter ou rejeter la proposition que vous faites. Il ne peut pas choisir d'accepter le *Pacte* avec les rôles inversés. Si le *Pacte* est accepté, mettez les marqueurs à côté des lettres A et B sur la carte pour indiquer le rôle de chaque civilisation.

Conseil : Quelques *Pactes* permettent à une civilisation d'en payer une autre en échange de ne pas être attaqué. Si votre civilisation est faible, vous pouvez utiliser ceci pour encourager un rival à diriger ses *Guerres* et *Agressions* ailleurs. Si votre civilisation est forte, vous pouvez utiliser le *Pacte* avec les rôles inversés pour extorquer un paiement d'un rival faible.

PARLANTE ET PACTES

Proposer un *Pacte* épuise votre *Action Politique* qu'il soit accepté ou pas. Quelques joueurs peuvent essayer de contourner cette règle en demandant "Quelqu'un veut-il faire un *Pacte* ?" ou "Qui veut 1 *Nourriture* supplémentaire par tour ?" A proprement parler, c'est contre les règles. Le joueur devrait renoncer à son *Action Politique* parce qu'un *Pacte* a été proposé. Personne ne devrait pouvoir accepter le *Pacte* parce que la proposition était illégale : La carte *Pacte* n'a pas été révélée, elle n'a pas été proposée à un joueur spécifique et les rôles n'ont pas été définis. Toutefois, c'est votre jeu et vous pouvez utiliser différentes règles de parlante si chacun les comprend et est d'accord avec elles.

ETABLIR ET ANNULER DES PACTES (CARTES BLEUES)



Les *Pactes* permettent à deux civilisations de coopérer pour obtenir des avantages mutuels. Les *Pactes* sont uniquement utilisés à 3 joueurs ou plus. Comme *Action Politique*, vous pouvez jouer une carte de *Pacte* comme une offre de coopération avec un autre joueur. L'autre joueur a alors l'option d'accepter ou refuser votre offre.

Si le *Pacte* est refusé, vous le reprenez en main. Vous avez épuisé votre *Action Politique* et vous continuez votre tour. (La prochaine étape de votre tour est de défausser les *Cartes Militaires* en excès. Même si vous devez défausser, vous pouvez choisir de jeter autre chose et de garder la carte *Pacte*.) Si le *Pacte* est accepté, placez la carte devant vous et mettez des marqueurs à côté des lettres A et B pour indiquer les rôles joués par les deux civilisations dans le *Pacte*.

VOUS POUVEZ SEULEMENT AVOIR 1 PACTE DEVANT VOUS. LA MISE EN JEU D'UN NOUVEAU PACTE ANNULE AUTOMATIQUEMENT L'ANCIEN.

Notez que l'ancien *Pacte* est annulé seulement si votre nouvelle offre de *Pacte* est acceptée ; si elle est rejetée, la carte revient dans votre main et n'annule pas le *Pacte* déjà en jeu. Notez également que quand vous acceptez une offre de *Pacte* de quelqu'un d'autre, sa civilisation garde la

ANNULATION DE PACTES

Vous pouvez utiliser votre *Action Politique* pour annuler n'importe quel *Pacte* auquel vous participez (indépendamment de la civilisation qui avait fait la proposition). La carte *Pacte* est défaussée et le *Pacte* se finit immédiatement.

Conseil : Comme l'annulation d'un *Pacte* épuise l'*Action Politique*, il n'est pas possible d'attaquer au même tour. Ainsi, un *Pacte* qui empêche un rival de vous attaquer (par une carte *Agression* ou *Guerre*) peut être annulé mais il garantit qu'au moins vous ne pouvez pas être attaqué sans avertissement.

Il y a d'autres manières d'annuler un *Pacte*. Comme décrit ci-dessus, vous pouvez annuler un *Pacte* que vous avez proposé en obtenant que quelqu'un accepte votre proposition d'un autre *Pacte*. Quelques *Pactes* indiquent qu'une attaque d'une civilisation par l'autre annule automatiquement le *Pacte*. Si un *Pacte* n'indique pas qu'il empêche l'attaque et s'il n'indique pas qu'une attaque l'annule, alors le *Pacte* reste en vigueur même si une civilisation attaque l'autre.

MECANIQUES DE LA VERSION AVANCEE

BONHEUR

Dans la *Version Simple*, les *Visages Heureux* n'ont pas d'autre fonction que donner des points de bonus à la fin de la partie. Dans la *Version Avancée*, cependant, il est important de maintenir votre population heureuse.

Comme dans la *Version Simple*, vous utilisez votre indicateur de *Bonheur* pour enregistrer le nombre de *Visages Heureux* que vos cartes produisent. Votre indicateur de *Bonheur* divise votre *Banque Jaune* en sections. La première section est la première région de la *Banque Jaune*. C'est la 1^{ère} section de *Visages Heureux* représentée par le symbole 1 😊. La 2^{ème} section de *Visages heureux* est la deuxième région de la *Banque Jaune*. Après, chaque région est divisée en 2 sections, avec un certain nombre de *Visages Heureux* correspondant à chaque colonne de la *Banque Jaune*.

SI UNE SECTION DE VOTRE BANQUE JAUNE N'A AUCUN JETON JAUNE, VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS LE NOMBRE INDIQUE DE VISAGES HEUREUX POUR QUE CHACUN SOIT HEUREUX.

Au début de la partie, votre civilisation n'a aucun *Visage Heureux*. Tant que vous avez des jetons jaunes dans la région la plus à droite de votre *Banque Jaune*, vous n'avez besoin d'aucun *Visage Heureux* pour que chacun soit heureux. Si vous accroissez votre population deux fois, la 1^{ère} section de *Visages Heureux* de votre *Banque Jaune* devient vide, indiquant que vous avez besoin d'un moins 1 *Visage Heureux*.



SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE VISAGES HEUREUX POUR QUE CHACUN SOIT HEUREUX, VOUS AVEZ ALORS 1 OUVRIER MALHEUREUX POUR CHAQUE VISAGE HEUREUX MANQUANT.

Les *Ouvriers Malheureux* ne travaillent pas. Pour enregistrer vos *Ouvriers Malheureux*, déplacez 1 jeton jaune de votre *Réserve d'Ouvriers inutilisés* vers votre indicateur de *Visage Heureux* pour chaque *Visage Heureux* manquant. Ainsi pour chaque section à gauche de votre marqueur de *Visages Heureux*, vous avez soit un jeton jaune dans votre *Banque Jaune* soit



un jeton jaune d'*Ouvrier Malheureux* sur l'indicateur.

Conseil : Essayez de conserver votre population heureuse. Quelques *Événements* punissent les civilisations avec des *Ouvriers Malheureux*.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

Les jetons jaunes représentant les *Ouvriers Malheureux* ne sont pas considérés comme étant dans votre *Banque Jaune*. En fait, ils sont toujours considérés comme dans votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*. Vous pouvez les utiliser comme *Ouvriers* pour construire de nouveaux *Bâtiments*, *Fermes* et *Mines*. Vous ne devez pas vous inquiéter des *Ouvriers Malheureux* jusqu'à la production et l'entretien.

SOULEVEMENT

SI VOUS AVEZ PLUS D'OUVRIERS MALHEUREUX QUE D'OUVRIERS INUTILISES, VOUS AVEZ UN SOULEVEMENT SUR LES BRAS. PENDANT UN SOULEVEMENT VOUS SAUTEZ VOTRE PHASE DE PRODUCTION ET ENTRETIEN.

Votre civilisation ne marque aucun point. Elle ne produit ni *Ressource* ni *Nourriture*. (Mais elle ne consomme aucune *Nourriture* et ne perd aucune *Ressource* à cause de la *Corruption*.) Vous ne pouvez piocher aucune *Carte Militaire*.

Le problème est que certains de vos *Ouvriers Malheureux* ont été forcés de travailler. Cela les a rendus suffisamment en colère pour les inciter à la rébellion.

Conseil : Vous voulez éviter un *Soulèvement*. Il vaut mieux dépenser une *Action* pour détruire un *Bâtiment* ou démanteler une *Unité* afin de libérer un *Ouvrier* que perdre toute votre production.

Exemple : Comme **Karl** n'a aucun jeton jaune dans la 2^{ème} section de *Visages heureux* de sa *Banque Jaune*, il a besoin de 2 *Visages Heureux* pour que chacun soit heureux. Sa civilisation produit seulement 1 *Visage Heureux*, il a ainsi 1 *Ouvrier Malheureux*, représenté par le jeton jaune sur son indicateur de *Bonheur*.



Karl paye 4 *Nourritures* pour accroître sa population. Cela enlève le dernier jeton de la 3^{ème} section de *Visages heureux* de sa *Banque Jaune*. Il a maintenant besoin de 3 *Visages Heureux* et a ainsi 2 *Ouvriers Malheureux*. Le nouvel *Ouvrier* est placé dans cette section de l'indicateur de *Bonheur* pour montrer qu'il est *Malheureux*. **Karl** évite un *Soulèvement* et sa civilisation produit comme d'habitude.

Sur le tour de quelqu'un d'autre, l'Événement **Development of Warfare** [Développement de la Guerre] est révélé. Ceci permet à chaque joueur ayant un *Ouvrier Inutilisé* d'enrôler une *Unité Warriors* [Guerriers] sans payer aucune *Ressource*. **Karl** décide de saisir cette occasion et déplace un de ses *Ouvriers Malheureux* de l'indicateur vers sa carte **Warriors** [Guerriers]. Cet *Ouvrier* est toujours *Malheureux*. (Du moins, **Karl** a toujours 2 *Ouvriers Malheureux* - il ne doit pas enregistrer lesquels le sont.) **Karl** devra faire face à un *Soulèvement* pendant sa prochaine phase de production et d'entretien à moins qu'il puisse faire quelque chose à ce sujet.

A son prochain tour, **Karl** joue la Technologie **Bread and Circuses** [Du pain et des Jeux]. Il utilise son deuxième *Ouvrier Malheureux* pour construire une *Arène*. Cette *Arène* produit 2 *Visages Heureux*. Sa civilisation a maintenant un total de 3 *Visages Heureux*. **Karl** a évité le *Soulèvement* et n'a plus aucun *Ouvrier Malheureux*.



CORRUPTION

Le stockage de la *Nourriture* et des *Ressources* mène à la *Corruption*. Votre *Banque Bleue* est divisée en plusieurs régions. Le nombre négatif dans la région la plus à droite ayant au moins 1 jeton bleu indique combien vous perdez à cause de la *Corruption*.

La *Corruption* est calculée après la production de *Ressources* (qui arrive après la production de *Nourriture* et la *Consommation*). Si vous avez au moins 1 jeton bleu dans la région la plus à droite de votre *Banque Bleue*, il n'y a pas de *Corruption*. Quand vous enlevez le dernier jeton de la région la plus à droite, vous avez *Corruption* -2, ce qui signifie que vous devez payer 2 *Ressources*. (Le nombre de jetons bleus que vous renvoyez vers votre *Banque Bleue* pour payer la *Corruption* n'a pas d'importance.) Notez que la *Corruption* est toujours payée avec des *Ressources*, jamais avec de la *Nourriture*.

Si tous les jetons bleus ont été retirés des deux premières régions, vous devez payer 4 *Ressources*. Si vous n'avez plus aucun jeton bleu dans votre *Banque Bleue*, vous devez payer 6 *Ressources*.

Conseil : Les *Fermes* et les *Mines* avancées peuvent vous aider à réduire vos pertes dues à la *Corruption* en réduisant le nombre de jetons que vous utilisez pour représenter la *Nourriture* et les *Ressources*. Quelques

Territoires et *Technologies Spéciales* peuvent vous aider contre la *Corruption* en vous donnant plus de jetons bleus. Il est néanmoins difficile d'éviter totalement la *Corruption*.

Conseil : Vous pouvez savoir combien de jetons bleus vont être enlevés de votre *Banque Bleue* en comptant le nombre de jetons jaunes que vous avez sur des *Mines* et des *Fermes*. En effectuant vos calculs, n'oubliez pas que vous pouvez renvoyer un jeton ou deux pour payer la *Consommation*, qui se produit avant la *Corruption*.

REGLE ALTERNATIVE POUR LA CORRUPTION

Through the Ages est un jeu complexe. Il est facile d'occulter un élément en se concentrant sur les autres et la *Corruption* peut prendre beaucoup de joueurs par surprise. Votre groupe peut vouloir jouer cette règle alternative : Quand vos *Mines* produisent, vous pouvez choisir de réduire la production de jetons bleus de 1. En empêchant une *Mine* de **Bronze** [Bronze] de produire, vous perdez 1 *Ressource*, mais ce peut être préférable à payer 2 *Ressources* à cause de la *Corruption* provoquée en enlevant ce jeton. Notez que ceci s'applique seulement aux *Mines*. Toutes vos *Fermes* doivent produire tant qu'il y a assez de jetons bleus. Si vous décidez d'utiliser cette règle alternative, assurez-vous que chacun l'a comprise et est d'accord pour la jouer.

TECHNOLOGIES AVANCEES

L'Age de l'exploration (Age II) contient beaucoup de nouvelles *Technologies*. La plupart d'entre elles sont des améliorations des *Technologies* des Ages A et I et ont le même type en haut à droite.

IL N'Y A AUCUN PREALABLE A UNE TECHNOLOGIE. VOUS POUVEZ JOUER UNE TECHNOLOGIE DES AGES II OU III MEME SI VOUS N'AVEZ PAS LA TECHNOLOGIE CORRESPONDANTE DUN AGE PLUS ANCIEN.

NIVEAU

Quelques cartes se rapportent au niveau d'une *Technologie*, d'un *Bâtiment* ou d'une *Unité*. Le *Niveau* est égal à l'Age dont la carte est originelle. Les *Technologies* de l'Age A ont le *Niveau* 0.

FERMES, MINES, BATIMENTS ET UNITES DE PLUS HAUT NIVEAU



Quand vous jouez une *Technologie* de niveau plus élevé, placez-la sur une de vos autres *Technologies* du même type. **Iron** [Fer] est joué sur **Bronze** [Bronze]. **Coal** [Charbon] est joué sur **Iron** [Fer]. Si vous n'avez pas **Iron** [Fer], vous jouez **Coal** [Charbon] sur **Bronze** [Bronze].

Avoir une *Technologie* de niveau plus élevé ne vous empêche pas de construire des *Fermes*, des *Mines*, des *Unités* et des *Bâtiments* de niveau moins élevé. Vous pouvez améliorer des choses de niveau moins élevé vers un niveau plus élevé sans passer par des *Technologies* intermédiaires. (Vous pouvez améliorer une *Mine Bronze* [Bronze] vers une *Mine Coal* [Charbon] indépendamment du fait que vous ayez ou pas la *Technologie Iron* [Fer].) Le coût de l'amélioration en *Ressources* est la différence entre les coûts de construction des deux *Technologies*. (Ainsi cela coûte 6 *Ressources* et 1 *Action Civile* pour améliorer une *Mine Bronze* [Bronze] en une *Mine Coal* [Charbon].)

Notez que si vous avez seulement des jetons bleus sur **Coal** [Charbon], vous pouvez payer 1 *Ressource* en déplaçant 1 jeton de **Coal** [Charbon] vers **Iron** [Fer]. Si vous n'avez pas la *Technologie Iron* [Fer], vous pouvez payer 1 *Ressource* en déplaçant 1 jeton de **Coal** [Charbon] vers **Bronze** [Bronze] et en déplaçant 1 jeton bleu de votre *Banque Bleue Bronze* [Bronze]. Le change se passe de la même manière pour la *Nourriture*.

TECHNOLOGIES SPECIALES (CARTES BLEUES)



A LA DIFFERENCE DE LA PLUPART DES AUTRES TECHNOLOGIES, UNE TECHNOLOGIE SPECIALE REMPLACE SA VARIANTE PLUS ANCIENNE.

Quand vous jouez une *Technologie Spéciale* avec la même illustration qu'une *Technologie Spéciale* d'un Age précédent, la carte précédente est défaussée. Vous gagnez les bonus de la nouvelle *Technologie*, mais ils ne sont pas cumulatifs avec les bonus de ses

prédécesseurs.

Exemple : Supposez que vous ayez **Code of Laws** [Code des lois] qui vous donne une *Action Civile* supplémentaire. **Justice System** [Système de justice] vous donne une *Action Civile* supplémentaire et trois jetons

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

bleus. Quand vous jouez **Justice System** [Système de justice], vous n'avez pas un total de deux *Actions Civiles* supplémentaires ; vous avez seulement une *Action Civile* supplémentaire et trois jetons bleus supplémentaires.

UTILISER LES TECHNOLOGIES DE CONSTRUCTION POUR AMELIORER LES BATIMENTS

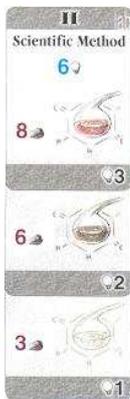
Les *Technologies Masonry* [Maçonnerie], *Architecture* [Architecture] et *Engineering* [Ingénierie] réduisent les coûts des *Bâtiments Urbains*. Les détails suivants d'exemple comment ces cartes fonctionnent quand vous améliorez un *Bâtiment*.



Exemple : **Masonry** [Maçonnerie] réduit le coût de tous les *Bâtiments Urbains* de Niveau I ou plus de 1 *Ressource*. Ceci signifie qu'un *Laboratoire* de Niveau I coûte seulement 5 *Ressources* (au lieu de 6), mais un *Laboratoire* de Niveau 0 coûte toujours 3. Ainsi, vous pouvez

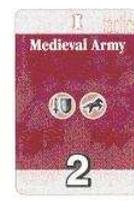
améliorer un *Laboratoire* du Niveau 0 au Niveau I pour 2 *Ressources* au lieu de 3, et vous pouvez améliorer un *Laboratoire* du Niveau 0 au Niveau II pour 4 au lieu de 5. Cependant, vous n'obtenez aucune remise quand vous améliorez un *Laboratoire* du Niveau I au Niveau II : **Masonry** [Maçonnerie] réduit le coût de chacun de 1, ainsi la différence entre les coûts reste inchangée.

Architecture [Architecture] réduit le coût des *Bâtiments* de Niveau I de 1 et des *Bâtiments* de Niveau II de 2. Si vous avez **Architecture** [Architecture], un *Laboratoire* de Niveau I vous coûte 5 (au lieu de 6) et un *Laboratoire* de Niveau II vous coûte 6 (au lieu de 8). Ainsi l'amélioration d'un *Laboratoire* du Niveau I au Niveau II coûte seulement 1 *Ressource*.



Exemple : La carte *Tactique* de **Karl Medieval Army** [Armée Médiévale] donne +2 à sa *Force* pour chaque paire *Infanterie-Cavalerie*. Ainsi deux *Infanteries* de **Karl** se joignent à ses deux *Cavalleries* pour former deux *Armées*, lui donnant un bonus de +4 ; La troisième *Unité Infanterie* (n'importe laquelle) n'est pas dans une *Armée*.

Calculons la *Force* de sa civilisation. Ses 2 *Unités Warriors* [Guerriers] ont chacune *Force* 1. Son *Unité Swordsmen* [Epéistes] et ses 2 *Unités Knights* [Chevaliers] ont chacune *Force* 2. Le total de la *Force* est 8. Comme chaque *Armée* donne un bonus de +2, sa civilisation a une *Force* de 12.



QUAND VOUS SACRIFIEZ UNE ARMÉE ENTIÈRE POUR PAYER UNE ATTAQUE, UNE DEFENSE OU UNE

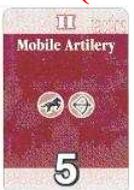
COLONISATION, COMPTÉZ LE BONUS DE L'ARMÉE COMME UN ELEMENT DE LA FORCE DES UNITÉS SACRIFIÉES.

Exemple : Continuons l'exemple précédent. Si **Karl** attaque un rival, il peut sacrifier 1 *Unité Knights* [Chevaliers] pour porter la *Force* de son attaque jusqu'à 14.

S'il sacrifie également son *Unité Swordsmen* [Epéistes], la *Force* de son attaque va jusqu'à 18 : Ses 12 initiaux, plus 2 pour les *Knights* [Chevaliers] plus 2 pour les *Swordsmen* [Epéistes] plus 2 pour le bonus de la carte *Tactique* parce que les *Knights* [Chevaliers] et les *Swordsmen* [Epéistes] forment 1 *Armée*. **Karl** peut également conserver les *Swordsmen* [Epéistes] et sacrifier les deux *Warriors* [Guerriers] et les deux *Knights* [Chevaliers]. Chaque paire *Warriors* [Guerriers] - *Knights* [Chevaliers] vaut *Force* 5 : 2 pour l'*Unité Knights* [Chevaliers], 1 pour l'*Unité Warriors* [Guerriers], +2 pour le bonus d'*Armée*.

Notez que vous ne devez pas enregistrer quelles *Unités* sont dans une *Armée*. Quand vous sacrifiez des *Unités*, n'importe quelle combinaison qui correspond aux caractéristiques données par la carte *Tactique* compte comme une *Armée*, indépendamment de l'ordre dans lequel ces *Unités* ont été enrôlées.

TACTIQUES (CARTES ROUGES)



Vous pouvez obtenir des cartes *Tactiques* quand vous piochez de la *Pile Militaire*.

VOUS POUVEZ JOUER UNE CARTE TACTIQUE POUR 1 ACTION MILITAIRE.

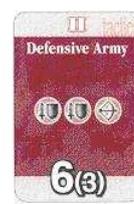
Une carte *Tactique* vous permet de grouper vos *Unités* en *Armées*. La carte indique de quelles *Unités* vous avez besoin pour former une *Armée*. Par exemple, **Legion** [Légion] vous donne une *Armée* pour chaque groupe de 3 *Unités Infantry* [Infanterie]. **Mobile Artillery** [Artillerie Mobile] vous donne 1 *Armée* pour chaque paire *Cavalerie-Artillerie*.

VOUS POUVEZ SEULEMENT AVOIR 1 CARTE TACTIQUE EN JEU. QUAND VOUS JOUEZ UNE AUTRE CARTE TACTIQUE, LA CARTE PRECEDENTE EST AUTOMATIQUEMENT DEFAUSSEE.

Pour chaque *Armée* que vos *Unités* peuvent former, ajoutez le bonus indiqué sur la carte *Tactique* à la *Force* de votre civilisation. Notez que le type d'*Unités Militaires* est important, pas son Niveau.

UNITES OBSOLETES

L'*Age* a parfois de l'importance. Vous pouvez utiliser des *Unités* modernes avec des *Tactiques* plus anciennes sans pénalité. Avec les *Tactiques* avancées, cependant, vous devez utiliser des *Unités* qui ne sont pas anciennes de plus de 1 *Age* que la *Tactique*. Ces cartes *Tactiques* ont deux bonus : Si vous formez une *Armée* qui ne répond pas à l'exigence d'*Age*, vous obtenez seulement le bonus le plus petite (le bonus



entre parenthèses). SI UNE OU PLUSIEURS UNITES D'UNE ARMÉE SONT ANCIENNES DE PLUS DE 1 AGE QUE LA TACTIQUE, L'ARMÉE VOUS DONNE

SEULEMENT LE BONUS DE FORCE LE PLUS PETIT.

Si votre carte *Tactique* n'a qu'un bonus, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter de cette règle - il est impossible de violer la condition d'*Age* de cette *Tactique* (parce qu'elle est de l'*Age* I, par exemple).

Exemple : **Barbara** a les *Unités* et la *Tactique* montrées dans l'image. La carte *Tactique Defensive Army* [Armée Défensive] lui permet de former 2 *Armées*. La carte *Tactique* est de l'*Age* II. Elle peut utiliser les *Swordsmen* [Epéistes] de l'*Age* I sans pénalité, mais les *Warriors* [Guerriers] de l'*Age* A sont trop obsolètes pour lui donner le plein avantage de la carte *Tactique*. La *Force* de sa civilisation est 22 : 13 pour les *Unités*, +6 pour une *Armée* et +3 pour l'*Armée* avec l'*Unité Infanterie* obsolète.

LA FIN D'UN AGE

Sans compter la fin de l'Antiquité, qui arrive au début du deuxième tour, vous verrez la fin de deux *Ages* dans la *Version Avancée* : L'*Age* I quand la dernière carte de la *Pile Civile* I est placée dans la *Rangée de Cartes* ; l'*Age* II quand la dernière carte de la *Pile Civile* II est placée dans la *Rangée de Cartes*.

Quand un *Age* se termine, quelques cartes des *Ages* précédents - c'est-à-dire les cartes plus anciennes de 2 *Ages* que le nouvel *Age* - deviennent obsolètes.

(Ainsi, à la fin de l'*Age* I, quelques cartes de l'*Age* A deviennent obsolètes. Les cartes de l'*Age* I peuvent rester en jeu pour l'*Age* II.)

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

QUAND UN AGE SE TERMINE, LES CARTE SUIVANTES DE L'AGE PRECEDENT SONT DEFAUSSEES :

- LES CARTES EN MAIN
- LES *CHEFS* (N'OUBLIEZ PAS D'AJUSTER LES INDICATEURS ET DE REMETTRE LES JETONS DANS LA BOITE)
- LES *MERVEILLES* EN COURS DE CONSTRUCTION (RENOVEZ LES JETONS BLEUS DANS VOTRE *BANQUE BLEUE*)
- LES *PACTES*

LES CARTES DE L'AGE QUI VIENT DE SE TERMINER NE DEVIENDRONT OBSOLETE QU'A LA FIN DE L'AGE QUI COMMENCE.

Notez que les *Technologies*, les *Tactiques*, les *Colonies* et les *Merveilles* réalisées ne deviennent pas obsolètes et ne sont pas défaussées.

En plus de placer la nouvelle *Pile Civile* à l'endroit où la vieille *Pile Civile* se trouvait, vous devez enlever la vieille *Pile Militaire* et la remplacer avec la *Pile Militaire* du nouvel *Age* (à moins que le changement d'*Ages* ne marque la fin de la partie).

FIN DE PARTIE POUR LA VERSION AVANCEE

Une fois que la dernière carte de la *Pile Civile* II est placée dans la *Rangée de Cartes*, la partie s'approche de la fin. C'est la fin de l'*Age* II, ainsi certaines cartes de l'*Age* I deviennent immédiatement obsolètes comme décrit dans la section précédente. Les joueurs jouent alors pendant l'*Age* III (mais sans la *Pile Civile* III ni la *Pile Militaire* III).

Quand le joueur à droite du **Premier Joueur** a accompli son tour, il est temps de compter les bonus de *Points de Culture*. Les quatre cartes *Evénements* III qui ont été révélés au début de la partie entrent maintenant en vigueur et les joueurs marquent leurs bonus en conséquence. Le joueur qui finit avec le plus de *Points de Culture* gagne.

Dans la *Version Complète*, vous conduisez votre civilisation à travers les *Âges* : De l'antiquité aux temps modernes. La *Version Complète* est recommandée aux joueurs qui comprennent parfaitement les règles et les cartes présentées dans la *Version Simple* et la *Version Avancée*. Il y a peu de nouvelles mécaniques, mais comme elles couvrent tous les *Âges*, il est mieux que les joueurs connaissent suffisamment le jeu pour jouer vite et efficacement.

MISE EN PLACE

La *Version Complète* utilise toutes les cartes. La *Rangée de Cartes* est remplie de cartes de la *Pile Civile A*, comme dans la *Version Simple*. Comme dans la *Version Avancée*, 4, 5, ou 6 cartes (selon le nombre de joueurs) sont prises au hasard dans la *Pile Militaire A* et placées face cachée dans l'emplacement *CURRENTS EVENTS* (Événement actifs). La *Pile Civile I* et la *Pile Militaire I* sont mélangées et placées sur les endroits appropriés du *Plateau de Score*. Les Piles des autres *Âges* sont

placées à côté. N'oubliez pas d'enlever les *Cartes Civiles* marquées quand moins de 4 joueurs jouent, et les cartes *Pactes* quand seulement 2 joueurs jouent.

Les civilisations sont installées comme dans la *Version Simple* ou la *Version Avancée*.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Au début, le jeu est identique à la *Version Avancée*. L'agriculture et le *Bonheur* joueront un plus grand rôle dans la *Version Complète*, cependant, parce qu'à chaque fois qu'un *Âge* se termine, chaque civilisation perd deux jetons jaunes de sa *Banque Jaune*. Les *Guerres* font leur apparition dans l'*Âge II*, menaçant les civilisations qui ne peuvent pas suivre la course aux armements.

L'*Âge III* apporte des *Technologies*, des *Merveilles* et des *Chefs* des temps modernes. Les *Merveilles* et les *Événements* modernes vous donnent des points de bonus que vous marquez immédiatement.

La *Force Aérienne* donne une nouvelle dimension à la *Guerre*.

Quand l'*Âge III* se termine, l'*Âge IV* commence et les joueurs terminent le tour. Puis, à la différence de la *Version Avancée*, chaque joueur joue un tour supplémentaire. La partie se termine avec le décompte des points de bonus indiqués par les cartes de l'*Âge III* restantes dans les piles *CURRENTS EVENTS* [Événement actifs] et *FUTURE EVENTS* [Événements futurs]. Le joueur avec le plus de *Points de Culture* gagne.

NOUVELLES MECANIKES DE LA VERSION COMPLETE

FORCE AERIENNE

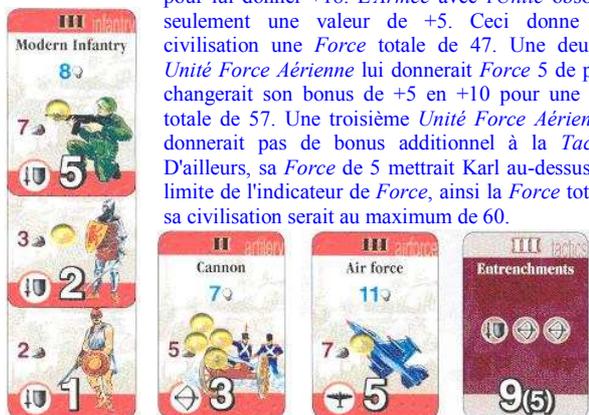
La carte **Air Force** [Force Aérienne] introduit un nouveau type d'*Unité Militaire*. Une *Unité Force Aérienne* fonctionne comme n'importe quelle autre *Unité* sauf la manière dont elle se relie aux *Armées*.

UNE *UNITE FORCE AERIENNE* PEUT FAIRE PARTIE DE N'IMPORTE QUELLE *ARMEE*. UNE *UNITE FORCE AERIENNE* DOUBLE LE BONUS D'*ARMEE* DE LA CARTE *TACTIQUE*.

Aucune carte *Tactique* n'exige d'*Unité Force Aérienne*. Une *Armée* ne peut avoir que 1 *Unité Force Aérienne*. Si vous avez plus d'*Unités Force Aérienne* que d'*Armées*, vous ajoutez toujours leur *Forces* à votre civilisation, mais les *Unités* supplémentaires ne vous donnent aucun bonus additionnel grâce à la *Tactique*.

Exemple : La civilisation de **Karl** utilise **Entrenchments** [Retranchements]. Il a 2 *Armées* dont une avec une *Unité* obsolète. (Les **Swordsmen** [Épéistes] de l'*Âge I* sont trop anciens pour lui donner le bonus plein pour la *Tactique* de l'*Âge III* **Entrenchments** [Retranchements].) **Karl** a également 1 *Unité Force Aérienne*.

La *Force* totale de ses *Unités* est 24. **Entrenchments** [Retranchements] lui donne +9 pour ses *Armées* et l'*Unité Force Aérienne* double ce bonus pour lui donner +18. L'*Armée* avec l'*Unité* obsolète a seulement une valeur de +5. Ceci donne à sa civilisation une *Force* totale de 47. Une deuxième *Unité Force Aérienne* lui donnerait *Force* 5 de plus et changerait son bonus de +5 en +10 pour une *Force* totale de 57. Une troisième *Unité Force Aérienne* ne donnerait pas de bonus additionnel à la *Tactique*. D'ailleurs, sa *Force* de 5 mettrait Karl au-dessus de la limite de l'indicateur de *Force*, ainsi la *Force* totale de sa civilisation serait au maximum de 60.



GUERRES



Les *Cartes Militaires* noires sont des *Guerres*. Les *Guerres* sont jouées de la même manière que les cartes *Agressions* : Vous utilisez votre *Action Politique*, vous payez le nombre indiqué d'*Actions Militaires*, vous lisez le texte, et vous annoncez à quel rival vous déclarez la *Guerre*.

LE RESULTAT D'UNE *GUERRE* QUE VOUS DECLAREZ N'EST PAS DETERMINE AVANT LE DEBUT DE VOTRE

PROCHAIN TOUR.

Ceci donne à chaque civilisation un tour pour augmenter sa *Force*. Le joueur qui a déclaré la *Guerre* est dans une position défavorable, cependant, car il a dû dépenser des *Actions Militaires* afin de déclarer la *Guerre*.

RESULTAT D'UNE GUERRE

Quand vous déclarez une *Guerre*, vous laissez la carte devant vous. Au début de votre prochain tour, votre rival et vous déterminez le résultat. A ce moment-là, vous pouvez sacrifier des *Unités* pour augmenter la *Force* de votre côté de la *Guerre*. Votre rival peut alors sacrifier des *Unités* pour augmenter la *Force* de son côté. Cette augmentation de *Force* fonctionne comme pendant une *Agression* à une exception près :

AUCUN COTE NE PEUT UTILISER DE CARTE *BONUS DE DEFENSE* POUR INFLUENCER LE RESULTAT D'UNE *GUERRE*.

Avec *Agression*, l'attaquant ne peut rien perdre et le défenseur ne peut rien gagner. Dans une *Guerre*, chaque côté peut profiter.

LE COTE AVEC LA PLUS GRANDE *FORCE* GAGNE LA *GUERRE*. LA DIFFERENCE ENTRE LA *FORCE* DU VAINQUEUR ET LA *FORCE* DU VAINCU S'APPELLE "AVANTAGE DE FORCE". LES BONUS ET LES PENALITES D'UNE *GUERRE* SONT PROPORTIONNELS A LA VALEUR DE CETTE DIFFERENCE.

Comme avec *Agression*, le vainqueur prend quelque chose au vaincu mais ne peut pas gagner plus que ce que le vaincu a perdu.

Conseil : En sacrifiant des *Unités* pour gagner une *Guerre*, n'oubliez pas qu'il y a d'autres joueurs prêts à tirer profit de votre faiblesse.

Après que votre rival et vous avez résolu le résultat de la *Guerre*, défaussez la carte. Vous continuez alors votre tour. La *Guerre* était votre *Action Politique* du tour précédent, ainsi vous avez toujours une *Action Politique* disponible pour ce tour.

Conseil : La *Guerre* est la plus avantageuse (et plus dévastatrice) quand il y a une grande différence entre les *Forces*. Accumulez vos éléments militaires même si vous ne pouvez en enrôler qu'un peu de sorte que quand vous perdez une *Guerre* vous perdez peu.

Through the Ages (A travers les âges) – Règles

Faites attention avant de déclarer une *Guerre*. Votre rival aura tous les avantages. Il enrôlera des *Unités* après vous et aura toutes ses *Actions Militaires* disponibles. Quand vient l'heure de sacrifier des *Unités*, votre rival les sacrifie après vous.

Comme le défenseur a tous les avantages, il est difficile de gagner à **Through the Ages** uniquement par les éléments militaires. Les joueurs qui ignorent leurs éléments militaires, cependant, constatent qu'il est facile de perdre par faiblesse militaire.

Conseil : Il pourrait arriver que vous jouiez plusieurs parties de **Through the Ages** sans aucune déclaration de *Guerre*. C'est correct : même quand elles ne sont jouées, les cartes *Guerres* ont toujours un impact significatif sur la partie. Le seul fait que quelqu'un pourrait en jouer influence suffisamment le jeu.

FIN D'UN AGE

Comme dans la *Version Avancée*, quand un *Age* se finit tous les joueurs doivent défausser les *Chefs*, les *Pactes*, les *Merveilles* non terminées et

les cartes en main de l'*Age* précédent celui qui vient de finir. Les *Piles Civile* et *Militaire* du nouvel *Age* sont placées sur le *Plateau de Score*.

En outre, la *Version Complète* inclut la règle suivante pour simuler la demande croissante de votre population en bonne *Nourriture* et en divertissement :

A LA FIN DES AGES I, II ET III, CHAQUE CIVILISATION DOIT RENVoyer 2 JETONS JAUNES DE SA BANQUE JAUNE DANS LA BOITE.

Vous ne devez pas renvoyer de jetons jaunes qui sont en service. Si vous n'avez aucun jeton jaune dans votre *Banque Jaune*, vous ne renvoyez rien.

Conseil : C'est la plus grande différence entre la *Version Avancée* et la *Version Complète*. Observez soigneusement la *Pile Civile* afin d'être bien préparé pour l'aube du nouvel *Age*.

Maintenez votre population heureuse. Quand vous perdez ces deux jetons jaunes, cela augmentera probablement le nombre de *Visages Heureux* dont vous avez besoin. En outre, l'accroissement de votre population coûtera plus cher, rendant plus difficile de contrôler votre population et d'empêcher un *Soulèvement*.

QUITTER LA PARTIE HONORABLEMENT

Au début de votre tour, vous avez le droit d'annoncer la chute de votre civilisation et de quitter la partie. Vos points ne compteront pas et chaque autre joueur encore présent dans la partie finira devant vous.

Vous pouvez quitter le jeu même si quelqu'un d'autre a déclaré une *Guerre* contre vous. Dans ce cas, la carte *Guerre* est défaussée et n'a aucun effet.

Conseil : Si un rival n'est pas une menace pour vous, pensez-y à deux fois avant de lui déclarer une *Guerre*. Le seul effet de la carte peut être de le forcer à quitter la partie.

Quand vous ajoutez des cartes à la *Rangée de Cartes*, retirez les cartes des premières positions de la *Rangée de Cartes* en fonction du nombre de joueurs restants. Le dernier joueur restant dans la partie gagne.

FIN DE PARTIE POUR LA VERSION COMPLETE

AGE IV

Quand la dernière carte de la *Pile Civile* III est placée dans la *Rangée de Cartes*, elle marque la fin de l'*Age* III et le début de l'*Age* IV. Quelques cartes de l'*Age* II deviennent obsolètes et chaque civilisation perd deux jetons jaunes de sa *Banque Jaune*.

L'*Age* IV n'a aucune carte. Aucune nouvelle carte n'est ajoutée à la *Rangée de Cartes* et personne ne pioche plus de *Cartes Militaires*.

LE DERNIER TOUR

Si l'*Age* III se termine au début du tour du **Premier Joueur**, c'est le dernier tour et chaque joueur joue encore une fois. Si l'*Age* III se termine au début du tour de quelqu'un d'autre, terminez le tour puis chaque joueur joue encore un tour. Cette règle assure que chaque joueur aura au moins un tour après la fin de l'*Age* III, donnant à chacun une chance de terminer une *Merveille* de l'*Age* III qui peut rapporter beaucoup de *Points de Culture*.

Vous ne pouvez pas déclarer de *Guerre* dans le dernier tour parce que vous n'aurez pas d'autre tour pour la résoudre. Notez que les *Agressions* sont toujours légales, et vous résolvez le résultat de n'importe quelle *Guerre* que vous avez déclarée au tour précédent.

VOUS N'ETES PAS AUTORISE A SACRIFIER DES UNITES PENDANT LE DERNIER TOUR.

Quand vous résolvez une *Agression*, seule la civilisation défenseuse peut augmenter sa *Force* et uniquement avec des cartes *Bonus de Défense*. Quand vous résolvez une *Guerre* déclarée au tour précédent, la civilisation avec la plus grande *Force* gagne car il n'y a plus aucune manière pour que l'un ou l'autre côté augmente sa *Force*.

DECOMPTE DES POINTS POUR LES EVENEMENTS DE L'AGE III

Toutes les cartes *Evènement* de l'*Age* III donnent des bonus en *Points de Culture* aux civilisations. Certains d'entre eux peuvent être révélés pendant la partie. Sans se soucier de savoir quand vous en avez joué un comme un *FUTURE EVENT* [Evènement futur], vous avez la garantie que ces points de bonus seront marqués.

A LA FIN DE LA PARTIE, REVELEZ TOUTES LES CARTES EVENEMENTS DE L'AGE III RESTANTES DANS LES PILES CURRENTS EVENTS [EVENEMENT ACTIFS] ET FUTURE EVENTS [EVENEMENTS FUTURS] ET MARQUEZ LES BONUS EN POINTS DE CULTURE EN FONCTION DE CES CARTES.

Conseil : Ça ne sert à rien de déchirer des *Bâtiments* que vous venez de construire pour gagner un ou deux *Points de Culture*. Vos adversaires ont pu avoir joué un *FUTURE EVENT* [Evènement futur] qui vous donne des *Points de Culture* pour la chose que vous vouliez déchirer.

Le joueur avec le plus de *Points de Culture* gagne.

Avant de tout ranger dans la boîte, prenez un moment pour apprécier les civilisations de vos adversaires et pour les remercier pour cette amusante partie Il est également temps de s'excuser pour avoir assassiné Shakespeare.

La *Version Complète* a été soigneusement réglée pour plaire à la majorité de nos testeurs. Cependant, chaque groupe est différent, et vous pouvez constater que vous préférez un ou plusieurs des variantes suivantes. La plupart de ces variantes fonctionnent avec la *Version Avancée* ou la *Version Complète*.

VARIANTE PLUS FACILE

Si vous voulez donner à vos civilisations plus d'espace pour se développer, essayez ceci :

VARIANTE PLUS FACILE :

- CHAQUE JOUEUR COMMENCE LA PARTIE AVEC UN JETON JAUNE SUPPLÉMENTAIRE.
- LA LIMITE DE BÂTIMENTS URBAINS EST 1 DE PLUS QUE LE NOMBRE INDIQUÉ PAR LA CARTE GOUVERNEMENT.

Un jeton jaune supplémentaire ne semble pas représenter beaucoup, mais elle rend beaucoup plus facile d'accroître votre population et elle retarde l'arrivée des *Ouvriers Malheureux*. La Limite de Bâtiments Urbains plus élevée vous permet de construire même si vous restez sous **Despotisme** [Despotisme].

VARIANTE ANTI LIGUE

Bien que **Through the Ages** ne soit pas un jeu d'attaque, une civilisation qui néglige l'aspect militaire peut se trouver confrontée à de multiples agresseurs. Pour conserver les joueurs qui développent peu leurs militaires et éviter leur écrasement, essayez ceci :

VARIANTE ANTI LIGUE :

- UNE CIVILISATION NE PEUT ÊTRE ATTAQUÉE QUE PAR UN SEUL ENNEMI À CHAQUE TOUR.

Pour garder une trace de qui attaque qui, chaque joueur met au début de la partie un de ses marqueurs au centre de la table. Quand vous jouez une carte *Agression* ou *Guerre* contre une autre civilisation, vous prenez son marqueur du centre de la table et le mettez devant vous pour montrer que vous l'attaquez. Quand vient l'heure de votre prochaine *Action Politique*, vous remettez le marqueur au centre de la table (à moins que vous ne choisissiez d'attaquer encore la même civilisation).

Si la civilisation que vous voulez attaquer n'a pas son marqueur au milieu de la table, cela signifie que vous ne pouvez pas l'attaquer ce tour-ci car elle a été attaquée par quelqu'un d'autre.

Conseil : Même dans cette variante, vous serez attaqué si vous négligez l'aspect militaire. Cette variante vous donne juste une meilleure chance de vous rattraper.

VARIANTE PAISIBLE

Si votre groupe aime jouer gentiment, cette variante vous permet de vous concentrer sur les constructions :

VARIANTE PAISIBLE :

- RETIREZ TOUTES LES CARTES *AGRESSIONS* ET *GUERRES* DE LA PARTIE.

Vous voudrez probablement également retirer les *Pactes* qui perdent de leur utilité quand personne ne peut attaquer.

Conseil : Vous avez toujours besoin de puissance militaire pour les *Colonisations* et les cartes qui donnent des récompenses pour des militaires forts sont toujours présentes.

C'est une bonne manière de présenter le jeu à un nouveau joueur. Le joueur inexpérimenté finira probablement derrière chacun des autres mais, au moins, il pourra jouer sans être écrasé.

Vous pouvez également considérer d'essayer cette variante si le côté "interactif" du jeu est un argument clé auprès de vos amis.

PIOCHER LES CARTES MILITAIRES PAR LES ACTIONS MILITAIRES

Les *Cartes Militaires* sont piochées aléatoirement, ajoutant le tressaillement de l'incertitude à la partie. Si vous préférez plus de contrôle sur vos *Cartes Militaires*, vous pouvez essayer ceci :

PIOCHER LES CARTES MILITAIRES PAR UNE ACTION :

- VOUS NE PIOCHEZ AUCUNE CARTE MILITAIRE À LA FIN DE VOTRE TOUR.
- À LA PLACE, VOUS POUVEZ PAYER 1 ACTION MILITAIRE POUR PIOCHER UNE CARTE MILITAIRE PENDANT LA PHASE D' ACTIONS DE VOTRE TOUR.
- LE NOMBRE QUE VOUS POUVEZ PIOCHER EST SEULEMENT LIMITE PAR VOTRE NOMBRE D' ACTIONS MILITAIRES.

Vous pouvez piocher des *Cartes Militaires* sans limitation, mais après votre *Action Politique*, vous pouvez seulement garder autant de *Cartes Militaires* que vous avez d' *Actions Militaires*.

Cette règle accroît l'importance des *Actions Militaires* et vous permet d'ajuster vos actions sur les cartes que vous piochez. (Par exemple, quand vous piochez une carte *Bonus de Défense*, vous avez moins besoin d'accumuler vos militaires.)

Conseil : Cette variante rendra le jeu plus lent. Quand vous jouez avec les règles standard, les gens ont le temps de regarder leurs nouvelles *Cartes Militaires* et de penser à leurs actions tandis que d'autres jouent. Avec cette variante, chacun doit attendre que le joueur actif étudie chaque nouvelle carte. Considérez soigneusement si vous voulez jouer plus longtemps en échange de plus de contrôle.

VARIANTE BONUS DE POINTS

Il y a un certain nombre d'autres manières de prendre en compte les cartes de bonus en points de l'Age III. Retirez les 13 cartes *Événements* de la *Pile Militaire III* pour créer une pile bonus. Mélangez-la puis choisissez un des variantes suivantes :

VARIANTE DES CARTES BONUS PUBLIQUES :

- REVELEZ 4 (OU 3 OU 5) CARTES BONUS COMME DANS LA *VERSION AVANCÉE*.
- CES CARTES SONT REVELEES AU DEBUT DE LA PARTIE ET RESTENT PUBLIQUES.

VARIANTE AGE PAR AGE :

- PRENEZ LES 5 PREMIERES CARTES DE LA PILE BONUS FACE CACHEE.
- REVELEZ 1 CARTE BONUS AU DEBUT DE LA PARTIE.
- REVELEZ 1 CARTE BONUS À LA FIN DU PREMIER TOUR.
- REVELEZ LES 3 CARTE BONUS SUIVANTES À LA FIN DES AGES I, II ET III.

VARIANTE DES CARTES BONUS PRIVEES :

- RETIREZ LA CARTE BONUS DU DESSUS ET REPARTISSEZ LES 12 AUTRES ENTRE LES JOUEURS.
- CHAQUE JOUEUR CHOISIT 1 CARTE BONUS (2 À 2 JOUEURS).
- CHAQUE JOUEUR GARDE SA CARTE FACE CACHEE ET LA REVELE À LA FIN DE LA PARTIE.

VARIANTE CHOIX OUVERT :

- PLACEZ LES 13 CARTE BONUS FACE VISIBLE SUR LA TABLE.
- CHAQUE JOUEUR CHOISIT 1 CARTE BONUS (2 À 2 JOUEURS). CHAQUE JOUEUR GARDE SA CARTE VISIBLE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE.

Dans tous les cas les cartes restantes doivent être re-mêlées dans la *Pile Civile III*. Vous devez jouer avec ces cartes *Événements* sinon la plupart des *Événements* de l'Age II ne seront jamais révélés. D'ailleurs, elles assurent que le jeu fera frémir jusqu'à la fin car il restera quelques bonus inconnus à décompter. Si vous n'aimez pas cette incertitude ou si vous pensez que les résultats d'une variante apportent trop de bonus à la fin de la partie, essayez de combiner n'importe laquelle des variantes précédentes avec ce qui suit :

VARIANTE MOINS DE BONUS :

- NE DECOMPTEZ PAS LES BONUS DE L' AGE III RESTES DANS LES PILES *CURRENTS EVENTS* [EVENEMENT ACTIFS] ET *FUTURE EVENTS* [EVENEMENTS FUTURS] À LA FIN DE LA PARTIE.

Avec cette variante, il est toujours à votre avantage de jouer des *FUTURE EVENTS* [EVENEMENTS FUTURS], particulièrement si vous savez qu'une carte que vous voulez voir révélée vient dans les *CURRENTS EVENTS* [EVENEMENT ACTIFS]. En outre, comme il n'est pas certain que la carte *Événement* de l'Age III que vous jouez sera révélée, vous n'avez pas besoin d'être aussi soigneux quand vous décidez de la jouer ou pas et elle vous donne toujours 3 *Points de Culture*.

Il n'est pas recommandé d'utiliser la variante Moins de bonus sans utiliser une des autres variantes de bonus de points. Les bonus de fin de partie sont une partie importante de **Through the Ages** parce qu'ils récompensent divers aspects du développement des civilisations. Appréciez **Through the Ages** si toutefois vous choisissez d'y jouer.

EXPLICATIONS DE QUELQUES CARTES SELECTIONNEES

PRINCIPES GENERAUX

FERMES ET MINES

Chacune des *Cartes Actions Rich Land* [Terre Riche], *Ideal Site Building* [Chantier Idéal], *Engineering Genius* [Génie de l'Ingénierie] et *Efficient Upgrade* [Amélioration Efficace] vous donne une remise sur une certaine *Action* de construction. Vous ne pouvez utiliser la carte que pour effectuer l'*Action* indiquée. (*Engineering Genius* [Génie de l'Ingénierie] peut seulement être utilisée pour construire 1 étape d'une *Merveille*, même si vous avez une *Technologie* qui vous permet de construire plusieurs étapes.) Cette remise peut ramener le coût de construction à 0. Si la remise est supérieure au coût normal de l'*Action*, vous pouvez utiliser la carte mais elle ne vous donne pas de *Ressource* supplémentaire.

REMISES SUR LES UNITES MILITAIRES

Homer [Homère] et les *Carte Actions Patriotism* [Patriotisme], *Wave of Nationalism* [Vague de Nationalisme] et *Military Build-Up* [Habillage Militaire] vous donnent des *Ressources* spéciales pour les *Unités Militaires*. Ceci signifie que si vous enrôlez des *Unités* à chaque tour, vous ne payez pas de *Ressources* jusqu'à ce que vous ayez épuisé les *Ressources* spéciales indiquées par la carte. (Vous enregistrez ces *Ressources* spéciales mentalement, pas avec les jetons bleus.) Les *Ressources* "pour unités militaires" non utilisées à la fin du tour sont perdues.

En revanche, les remises attribuées par *Frederick Barbarossa* [Frédéric Barbarossa] et *Winston Churchill* [Winston Churchill] s'appliquent à chaque *Unité* enrôlée dans les circonstances indiquées par ces cartes.

BONUS DE FORCE

Alexander the Great [Alexandre le grand], *Joan of Arc* [Jeanne d'Arc], *Napoleon Bonaparte* [Napoléon Bonaparte], *Colossus* [Colosse], *Great Wall* [Grande Muraille], *Transcontinental Railroad* [Chemin de Fer Transcontinental] et quelques *Technologies Spéciales* augmentent la *Force* de votre civilisation. Quand vous sacrifiez une *Unité*, vous ne gagnez que la valeur de la *Force* de l'*Unité* parce que le bonus est attribué à votre civilisation, pas à votre *Unité* (même avec les cartes comme *Alexander the Great* [Alexandre le grand] qui donnent à votre civilisation un bonus par *Unité*).

Genghis Khan [Genghis Khan], cependant, donne son bonus à chaque *Unité Cavalerie*, elles sont ainsi considérées comme ayant une plus grande *Force* quand vous les sacrifiez.

CARTES EVENEMENTS DE L'AGE III

Habituellement, les bonus des cartes *Evénements* de l'Age III sont décomptés à la fin de la partie, mais si un d'eux apparaît comme *CURRENT EVENT* [EVENEMENT ACTIFS], il est décompté immédiatement.

Les *Evénements Impact of Science* [Impact de la Science] et *Impact of Strength* [Impact de la Force] donnent des points de bonus basés sur les positions relatives des joueurs. Les égalités sont résolues de la manière habituelle : En faveur du joueur dont c'est le tour. A la fin de la partie, les égalités sont résolues comme si c'était le tour du *Premier Joueur*.

EFFETS DES GUERRES ET DES AGRESSIONS

Après une *Guerre* ou une *Agression* réussie, la civilisation défaite perd quelque chose. S'il y a un choix à faire sur ce qui est perdu, il est habituellement appliqué par le vainqueur. La seule exception est la perte de population où le vaincu décide quels jetons jaunes seront enlevés des cartes. Ainsi avec *Raid* [IncurSION], le vainqueur choisit quel *Bâtiment* est détruit. Avec *Plunder* [Pillage] ou *War over Resources* [Guerre de Ressources], le vainqueur choisit une combinaison de *Nourriture* et de *Ressources* qui s'ajoute jusqu'au total indiqué. Avec *War over Technology* [Guerre Technologique], le vainqueur choisit une combinaison de *Technologies Spéciales* et de *Points de Science*.

Une civilisation vaincue ne peut pas perdre plus qu'elle n'a. Le vainqueur ne peut pas gagner plus que ce que le vaincu a perdu. Quand le vaincu perd de la *Nourriture* ou des *Ressources*, les jetons bleus sont retournés vers sa *Banque Bleue*. Le vainqueur gagne de la *Nourriture* ou des *Ressources* en déplaçant des jetons à partir de sa propre *Banque Bleue*.



SCIENTIFIC COOPERATION [COOPERATION SCIENTIFIQUE]

Si une civilisation n'a aucun *Point de Science*, aucune civilisation ne peut jouer de nouvelle *Technologie*.

CARTES INDIVIDUELLES



CHRISTOPHER COLUMBUS [CHRISTOPHE COLOMB]

Si vous avez une carte *Nouveau Territoire* en main, vous pouvez la placer sur la table et en faire votre *Colonie*. Ceci épuise votre *Action Politique* mais vous ne devez sacrifier aucune *Unité* et personne d'autre ne peut en chérir pour le *Nouveau Territoire*. Vous en gagnez les avantages immédiats et déplacez vos indicateurs pour refléter les bonus de votre nouvelle *Colonie*. *Christopher Columbus* [Christophe Colomb] reste le *Chef* de votre civilisation même si sa capacité spéciale ne peut être utilisée qu'une fois pendant la partie.



MAXIMILIEN ROBESPIERRE [MAXIMILIEN ROBESPIERRE]

Maximilien Robespierre [Maximilien Robespierre] inverse les rôles des *Actions Civiles* et *Militaires* pendant une *Révolution*. Pour déclarer une *Révolution*, vous devez avoir toutes vos *Actions Militaires* inutilisées. La *Révolution* utilise toutes vos *Actions Militaires*. Après la *Révolution*, vous avez autant d'*Actions Civiles* utilisées que vous en aviez avant. Notez que *Maximilien Robespierre* [Maximilien Robespierre] remplace votre capacité à payer toutes vos *Actions Civiles* pour une *Révolution*.



ISAAC NEWTON [ISAAC NEWTON]

Vous devez avoir 1 *Action Civile* inutilisée pour jouer une *Technologie*, mais *Isaac Newton* [Isaac Newton] vous rend l'*Action Civile* utilisée. En déclarant une *Révolution*, vous devez avoir toutes vos *Actions Civiles* inutilisées. Après la *Révolution* vous aurez 1 *Action Civile* inutilisée.



NAPOLEON BONAPARTE [NAPOLEON BONAPARTE]

Sur l'expression "votre meilleure armée" : Si vous avez quelques *Armées* avec des *Unités* obsolètes et d'autres sans (ou certaines avec *Force Aérienne* et d'autres sans), elles auront différents bonus dus à la *Tactique*. Dans ce cas, prenez le meilleur bonus. Si vous n'avez aucune *Armée*, *Napoleon Bonaparte* [Napoléon Bonaparte] ne vous donne aucun bonus.



BILL GATES [BILL GATES]

Vos *Laboratoires* des Ages I, II, et III agissent comme des *Mines*. Pendant la production, placez 1 jeton bleu sur la carte *Laboratoire* pour chaque jeton jaune. Un jeton bleu sur un *Laboratoire* représente un nombre de *Ressources* égal au *Niveau* du *Laboratoire*. Vos *Laboratoires* produisent à chaque fois que vos *Mines* produisent et leur production compte pour l'*Evénement Impact of Industry* [Impact de l'Industrie].



ST PETERS'S BASILICA [BASILIQUE ST PIERRE]

Chaque *Visage Heureux* est compté deux fois, ainsi cela double les effets de *Joan of Arc* [Jeanne d'Arc] et de *Michelangelo* [Michel-Ange].



TRANSCONTINENTAL RAILROAD [CHEMIN DE FER TRANSCONTINENTAL]

Votre meilleure *Mine* est représentée par un *Ouvrier*. Ainsi votre carte *Technologie Minière* la plus avancée avec au moins 1 *Ouvrier* obtiendra 1 jeton bleu supplémentaire pendant la production.



FIRST SPACE FLIGHT [PREMIER VOL SPATIAL]

Ajoutez les *Niveaux* de toutes vos cartes *Technologies*. Ceci inclut les *Technologies Unités*, *Bâtiments*, *Fermières*, *Minières*, *Spéciales* et *Gouvernements*.



HOLLYWOOD AND INTERNET [HOLLYWOOD ET INTERNET]

Chaque *Ouvrier* sur le type de carte indiqué donne deux fois autant de *Points de Culture* que l'Age dont la carte est originelle. Les cartes sans *Ouvrier* et les *Ouvriers* sur des cartes de l'Age A ne valent aucun point.



Les règles condensées de Through the Ages



Mise en place.....	2	Jouer une carte action.....	6
Le Passage à l'âge I.....	2	Accroître sa population.....	6
Les autres changements d'âges.....	2	Construire un bâtiment.....	6
Le tour	3	Améliorer un bâtiment.....	6
1. Le cardrow.....	3	Détruire un bâtiment	6
2. Résultat de la guerre.....	3	Construire une étape de merveille	6
3. Action politique.....	3	unité militaire.....	6
Jouer un évènement :	3	Poser une tactique	7
Jouer une agression	4	6. Production et entretien.....	7
Jouer une carte guerre	4	Soulèvement.....	7
Proposer un pacte	4	Marquez vos points.....	7
Annuler un pacte.....	4	Production de nourriture	7
4. Défausser des cartes militaires	4	Consommation de nourriture	7
5. Les actions civiles et militaires	4	Production de pierres.....	7
Piocher une carte	4	Corruption	7
Une merveille	4	Piochez des cartes militaires	7
Un dirigeant	4	Fin de partie, l'âge IV	8
Les cartes actions.....	5	Remarques diverses	8
Les cartes technologiques.....	5	Règles spéciales pour 2 joueurs	8
Jouer une carte	5	Abandonner la partie	8
Poser un dirigeant	5	Débutants contre expert.....	8
Poser une technologie	5	Variante contre les ligues.....	8
Poser une carte gouvernement	5		
Poser une techno spéciale	6		

Mise en place

Chaque joueur prend son plateau individuel.

Il met les cubes nécessaires dessus, ainsi que le marqueur de bonheur

2

Sur le plateau central, on place :

- les marqueurs de scores (5 par joueurs)
- Les cartes civiles de l'antiquité (13)
- On fait une pile de 2 + nombre de joueurs cartes pour les événements futurs.

Dans les autres tas, on retire les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, on retire les cartes civiles 3+ et 4+, ainsi que les cartes militaires pactes
- à 3 joueurs, on retire les cartes civiles 4+.
- à 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.

Le premier tour : Antiquité

En commençant par le premier joueur, dans l'ordre du tour, chacun a un nombre d'actions où il ne peut que prendre des cartes.

On ne pioche pas de cartes militaires pendant l'antiquité, on ne fait pas glisser les cartes, mais on fait quand même son entretien. Comme les joueurs n'ont rien au début de partie, il n'y a pas d'action politique non plus.

Le Passage à l'âge I

Une fois le tour d'antiquité passé, on revient au premier joueur. On fait alors glisser les cartes vers la gauche. On remplit le cardrow de cartes A. On passe de suite à l'âge I. C'est à dire qu'on place les cartes militaires et civiles de l'âge I en tas sur le plateau central.

Les autres changements d'âges

Ces changements d'âge interviennent au début du tour d'un joueur, lorsqu'il n'y a plus assez de cartes de l'âge précédent pour remplir le cardrow.

Les joueurs retirent deux jetons jaunes de leur banque. Si la banque d'un joueur ne contient pas assez de jetons, il retire ce qu'il peut.

On défasse les cartes en mains (militaires ou civiles), les dirigeants et les merveilles non terminées provenant de l'âge précédent celui qui vient de se terminer.

Par exemple, au début de l'âge 2, on défasse les cartes dirigeants et les cartes en main de l'âge A, ainsi que sa merveille non terminée si elle provient de l'âge A.

L'Age IV est spécial, il n'y a pas de cartes.

Si le changement à l'âge IV a lieu pendant le tour du premier joueur, le jeu se terminera avant son prochain tour. S'il a lieu pendant le tour d'un autre joueur, on termine le tour de table actuel, et on en fait un nouveau. In fine, le premier joueur n'aura qu'un seul tour d'âge IV.

Le tour

Le tour d'un joueur se décompose en 5 phases:

1. Le cardrow

On retire les cartes correspondant au nombre de joueurs (si ces cartes sont prises par le joueur précédent, elles ne seront pas retirées). On fait glisser les cartes, et on remplit le trou restant de cartes de la pioche.

S'il n'y a pas assez de cartes dans le tas de cartes civiles, on procède à un changement d'âge.

3

2. Résultat de la guerre

Si vous avez déclaré une guerre au tour précédent, c'est maintenant qu'elle a lieu. Vous sacrifiez des unités pour en doubler la force (ceci peut activer des tactiques de nouveau), puis le défenseur fait de même. Le camp le plus fort remporte la guerre et prend à l'autre ce qui est noté sur la carte guerre (si le perdant n'a pas assez, le vainqueur ne gagne que ce que le perdant peut lui donner). En cas d'égalité, il ne se passe rien.

On ne peut pas utiliser de cartes bonus de défense pendant une guerre (elles sont réservées aux agressions et colonies).

3. Action politique

Une seule action politique possible (carte militaire uniquement), voir la partie action politique.

Jouer un évènement :

Vous placez face cachée votre évènement sur la pile des évènements futurs, et marquez un nombre de points égal à l'âge de la carte posée.

Vous retournez ensuite la première carte du tas des évènements présents, vous le lisez et le réalisez. Les évènements affectent tous les joueurs. Ensuite, vous défaussez cet évènement.

Si le tas des évènements présents est vide, on mélange celui des évènements futurs, qui passe ensuite aux évènements présents.

Si l'évènement est une colonie, une enchère commence. On enchère en force militaire en commençant par vous. Seuls des unités, des cartes défense & colonisation et les bonus de colonisation comptent (les bonus de force comme les arènes ne comptent pas).

Le dernier à avoir enchéri (celui qui a enchéri le plus) paye le prix indiqué, avec au moins une unité militaire.

Par exemple, j'ai gagné l'enchère à 3.

J'ai un colosse de Rhodes devant moi (+1 culture, +1 militaire +1 bonus de colonisation) -> 1

Je défausse une carte Colonisation +2 (celle de l'âge 2) -> 3

J'ai payé assez, mais je suis obligé de mettre une armée dans l'enchère. Le pion de mon armée retourne dans la banque directement.

En cas d'égalité sur les classements par la force ou la culture, le joueur qui a le moins joué est le premier. En cas de nouvelle égalité, c'est le plus proche du premier joueur dans le tour qui gagne.

Jouer une agression

Pour jouer une agression, vous utilisez un nombre de cubes rouges indiqué sur l'agression. Vous choisissez un joueur.

Vous pouvez sacrifier des unités (les pions retournent à la banque) pour doubler leur force momentanément. Puis le défenseur peut faire de même et ajouter des cartes défenses.

En cas d'égalité ou de victoire du défenseur, il ne se passe rien, en cas de victoire de l'attaquant, il effectue ce qui est noté sur la carte agression.

Jouer une carte guerre

Comme pour une agression, une carte guerre demande des cubes rouges. Pendant la phase politique, il ne s'agit que d'une déclaration. La guerre aura lieu juste avant votre prochaine phase politique (phase 2).

Proposer un pacte (3 ou 4 joueurs uniquement)

Lisez la carte et proposez le pacte à votre adversaire. C'est vous qui choisissez le rôle.

Si l'adversaire accepte, vous posez le pacte devant vous, avec des pions de la couleur des deux joueurs au bon endroit. Si vous étiez lié à un autre joueur par un pacte, celui-ci est défaussé.

Si le pacte est refusé, la carte revient dans votre main et votre action politique est consommée.

Annuler un pacte

Si le pacte le permet, vous défaussez simplement le pacte.

4. Défausser des cartes militaires

Si vous avez plus de cartes militaires que de cubes rouges (utilisés ou pas), vous défaussez vos cartes jusqu'à en avoir autant.

5. Les actions civiles et militaires

Piocher une carte (1 à 3 actions civiles)

Piocher des cartes coûte 1 à trois actions. A part les merveilles, la carte piochée est mise dans la main.

La main ne peut contenir plus de cartes civiles que de cubes blancs. Si on a atteint la limite, il est interdit d'utiliser cette action. On ne se défausse pas (sauf changement d'âge).

Une merveille

On ne peut pas piocher de nouvelle merveille si une est déjà en construction.

Les merveilles ne vont pas dans la main, elles sont directement posées.

Pour obtenir une merveille, il faut dépenser 1 action par merveille déjà construite par sa civilisation, plus le coût indiqué par le cardrow.

Un dirigeant

Il est interdit de piocher 2 dirigeants du même âge, même si on l'a perdu ou qu'on ne veut pas de celui déjà pioché.

Les cartes actions

On ne peut pas jouer une carte action le tour où on l'a piochée.

Les cartes technologiques

On ne peut pas prendre deux fois la même carte technologique.

Les cartes militaires (unités rouges) sont quand même prises sur les actions civiles (blanches).

Jouer une carte

Poser un dirigeant (1 action civile)

Un dirigeant prend la place de l'ancien dirigeant (s'il y en a). Pensez à ajuster les bonus.

Poser une technologie urbaine, de production ou militaire (1 action civile)

Les cartes ont 1 nom (en noir) et une catégorie dans la zone colorée.

On pose la carte au-dessus de celles de la même catégorie. Les pions restent en place où ils sont. Si on n'a pas encore de technologie de cette catégorie sur la table, on forme une nouvelle colonne.

On dépense le nombre de points de sciences indiqué par le nombre à côté de l'ampoule. Si la réserve de science est insuffisante, la pose est impossible

Poser une carte gouvernement (1 ou toutes les actions civiles)

Le changement de gouvernement (orange) permet d'augmenter le nombre d'actions (civiles et/ou militaires), et éventuellement les nombres de bâtiments urbains que l'on peut construire dans une même catégorie.

On récupère les nouveaux cubes actions pendant l'action elle-même.

Il existe deux façons de changer de gouvernement :

- La révolution.

On dépense alors tous les cubes blancs, également ceux récupérés en bonus.

La révolution doit être la première action civile du tour.

On paye le plus petit nombre en points de science.

Les nouvelles actions militaires sont utilisables ce tour ci.

Attention, certains dirigeants changent ces règles :

Newton permet de récupérer une des actions civiles en posant une révolution.

Robespierre permet de dépenser des actions militaires au lieu des actions civiles pour la révolution.

- Le changement pacifique

Ceci ne coûte alors qu'une action civile. Les nouvelles actions sont disponibles de suite.

Le coût en points de science est alors le plus élevé des deux (celui entre parenthèses).

Poser une techno spéciale (1 action civile)

Elles se posent comme les autres cartes, hormis qu'on ne peut avoir qu'une seule technologie spéciale (bleue) d'un même type (le dessin qui entoure le coût en science).

Le bonus apporté par ces technologies est immédiat.

Jouer une carte action (1 action civile)

Il suffit d'appliquer le texte. Certaines accompagnent une action existante pour les améliorer, d'autres sont une action immédiate.

Rappel, il est interdit de jouer une carte action (jaune) le tour où on l'a piochée.

Accroître sa population (1 action civile, n nourritures)

On dépense des points de nourriture en fonction du nombre d'ouvrier restant en banque (entre 2 et 7, modulo les bonus en jeu).

Vous prenez alors un jeton de la banque que vous mettez dans la réserve d'ouvrier.

Faite attention à votre bonheur, si vous avez trop d'ouvriers mécontents, une révolte est toujours possible.

Construire un bâtiment (1 action civile, n pierres)

Pour construire un nouveau bâtiment, il faut payer en pierres le coût du bâtiment indiqué sur la carte, et placer un ouvrier de la réserve d'ouvrier sur la carte appropriée. Attention, le nombre de bâtiments urbains est limité par votre gouvernement (2 en despotisme), les bâtiments de production ne sont pas limités.

Les bonus liés aux bâtiments urbains sont immédiats (vous modifiez vos curseurs en fonction).

Améliorer un bâtiment (1 action civile, n pierres)

Pour améliorer un bâtiment, il faut posséder une technologie de même catégorie de niveau supérieur. Vous payez la différence entre les deux niveaux en pierres en plus de votre action civile. Attention aux bonus de maçonnerie, par exemple, qui diminuent le coût des bâtiments d'âge I, II et III de 1 ressource mais pas ceux d'âge A. Pour évoluer de l'âge A à I, il y a une réduction, mais pas pour évoluer de I à II (car la même réduction s'applique aux deux âges).

Détruire un bâtiment (1 action civile)

Le pion jaune indiquant le bâtiment arrive dans la réserve d'ouvriers.

Construire une étape de merveille (1 action civile, n pierres)

Vous dépensez des pierres pour construire une étape de merveille. Un des jetons ressources dépensé va sur la carte merveille (si aucun jeton n'est dépensé, prenez dans la banque)...

Si toutes les étapes de la merveille sont construites, la merveille est terminée. Les jetons ressources retournent dans votre banque et les effets de la merveille sont appliqués.

Construire, évoluer, détruire une unité militaire (1 action militaire chaque)

La règle est la même que pour les bâtiments, mais on utilise une action militaire à la place d'une action civile.

On ajuste le marqueur de force militaire en fonction, en n'oubliant pas de compter la tactique si elle s'active (elle peut être activée plusieurs fois, si plusieurs groupes de pions le permettent).

Une unité force aérienne (âge III) double le bonus de la tactique en s'ajoutant à l'armée. Une seule unité force aérienne par formation tactique.

Poser une tactique (1 action militaire)

Poser une tactique utilise une action militaire. Attention, les cartes tactiques ne sont pas des cartes civiles, mais des cartes militaires.

Poser une carte tactique force à défausser la tactique précédente (une seule tactique par civilisation).

6. Production et entretien

Cette phase peut être faite pendant le tour de l'adversaire, dans l'ordre.

7

Soulèvement

On vérifie tout d'abord qu'il n'y a pas de soulèvement. On regarde le nombre d'ouvrier mécontent (le nombre de cases de la banque vide à gauche du pion de bonheur). S'il n'y a pas assez d'ouvrier dans la réserve (on les "transforme" en artiste dans ce cas), il y a alors soulèvement.

Dans ce cas, votre tour s'arrête immédiatement (pas de production ni d'entretien)

Marquez vos points de sciences et de cultures

Déplacez les marqueurs correspondants.

Production de nourriture

Déplacez des jetons ressources de la banque sur vos bâtiments de production de nourriture.

Consommation de nourriture

Vous devez consommer de la nourriture (que vous venez de produire), en fonction des cases vides dans votre banque de population (entre 0 et 5)

Si vous n'avez pas assez de nourriture, vous payez 4 point de culture par nourriture manquante.

Production de pierres

Comme pour la nourriture, vos bâtiments de production de pierre produisent à leur tour. Vous déplacez les jetons bleus en fonction.

Corruption

En fonction du nombre de jetons restant dans votre banque de jetons ressource, payez entre 0 et 8 unité de pierres.

Piochez des cartes militaires

Vous pouvez piocher 1 carte militaire par action militaire non utilisée, avec un maximum de 3 cartes.

Fin de partie, l'âge IV

Le passage à l'âge IV a lieu dès que le tas d'âge II est terminé.

S'il a lieu au début du tour du premier joueur, on termine le tour, et plus personne ne rejoue.

S'il a lieu pendant le tour d'un autre joueur, on termine le tour en cours, puis on fait un dernier tour.

Comme pour le passage aux âges II et III, on retire 2 pions jaunes à chaque joueur à qui il en reste encore dans la banque. Les dirigeants et cartes de l'âge II sont défaussés.

Pendant l'âge IV, on ne rajoute pas de nouvelles cartes.

On ne peut plus tirer de cartes militaires pendant l'âge IV

8

Lors du dernier tour, on ne peut plus sacrifier d'unité pour attaquer ou se défendre (on ne peut augmenter sa force qu'à l'aide des cartes). On ne tire plus de cartes militaires. La déclaration de guerre est inutile.

Une fois que le dernier joueur a fini son tour, on révèle tous les événements de l'âge III qui ont été joués et non dévoilés, et on marque les points.

La civilisation avec le plus de points de cultures gagne la partie.

Remarques diverses

Règles spéciales pour 2 joueurs

À deux joueurs, les événements qui ciblent les 2 plus forts ou les deux plus faibles ne ciblent qu'une seule des deux civilisations.

Abandonner la partie

Pendant sa phase politique, un joueur a toujours la possibilité de passer en déclin. Il abandonne le jeu.

Si une guerre était déclarée contre lui, cette guerre est annulée. Il n'y a aucun bonus à avoir forcé une civilisation à entrer en déclin.

Le jeu continue comme s'il y avait un joueur de moins, c'est à dire qu'on retire une carte de plus à chaque début de tour.

Si tous les joueurs sauf un ont abandonné, le dernier encore en jeu gagne immédiatement la partie.

Débutants contre expert

Pour les débutants, il est possible d'ajouter un pion jaune à la banque personnelle, afin de retarder son mécontentement.

Il est aussi possible d'autoriser à construire un bâtiment civil de plus que ne le permet son gouvernement. Ainsi, il aura plus de facilité à apprécier les mécanismes, tout en ayant un léger avantage sur les experts.

Variante contre les ligues

Une variante permet d'éviter à un joueur de subir des attaques en batterie de ses adversaires (surtout à 4 joueurs).

On place un pion de la couleur de chacun des joueurs au centre de la table. Lorsqu'on joue une guerre ou une agression contre un joueur, on prend tout d'abord son pion. S'il n'est plus là, ni l'agression ni la guerre ne sont plus possibles. On remet le pion adverse au début de son tour.



THROUGH the AGES



GOUVERNEMENT						
Despotisme	A		4	2	2	2
Monarchie	I	3 (9)	5	3	3	3
Théocratie	I	2 (7)	4	3	3	1 2
Monarchie Constitutionnelle	II	5 (12)	6	4	3	3
République	II	4 (14)	7	2	3	3
Communisme	III	6 (17)	7	5	4	-1
Démocratie	III	8 (21)	7	3	4	2
Fondamentalisme	III	7 (19)	6	5	4	5



MINES			
Bronze	A	2	1
Fer	I	5	2
Charbon	II	7	3
Pétrole	III	9	5

INFANTERIE			
Guerriers	A	2	1
Épistes	I	3	2
Fusiliers	II	5	3
Infanterie Moderne	III	8	5

FERMES			
Agriculture	A	2	1
Irrigation	I	3	2
Agriculture Sélective	II	5	3
Agriculture Méca	III	7	4

CAVALERIE			
Chevaliers	I	4	2
Cavaliers	II	6	3
Tanks	III	9	5

LABORATOIRES			
Philosophie	A	3	1
Alchimie	I	4	2
Méthodes Scientifq	II	6	3
Ordinateurs	III	8	5

ARTILLERIE			
Canons	II	7	3
Roquettes	III	10	5

FORCE AERIENNE			
Forces Aériennes	III	11	5
Chaque Unité double le bonus de la carte Tactique de l'armée			

TEMPLES			
Religion	A	3	1
Théologie	I	2	2
Religion Organisée	II	4	3

MILITAIRE			
Guerre	I	4	1
Stratégie	II	8	2
Théorie Militaire	III	12	3

ARENES			
Du Pain et des Jeux	I	3	2
Sports d'Equipe	II	5	3
Sports Professionnels	III	7	4

CIVILE			
Code de Lois	I	6	1
Système Judiciaire	II	7	3
Service Civil	III	10	3

BIBLIOTHEQUES			
Presse	I	3	1
Journalisme	II	6	2
Multimédia	III	9	3

COLONISATION			
Cartographie	I	4	1 (+2)
Navigation	II	6	2 (+3)
Satellites	III	8	3 (+3)

SPECTACLES			
Théâtre	I	4	1
Opéra	II	7	2
Films	III	10	4

CONSTRUCTION			
Maçonnerie	I	3	-1
Architecture	II	6	-2
Ingénierie	III	9	-3

MERVEILLES					
Jardins Suspendus	A	2 2 2	1 2		
Bibliothèque d'Alexandrie	A	1 2 2 1	1 1		+1 Carte Civile et Militaire en Main
Le Colosse	A	3 3	1 1		+1 Bonus de Colonisation
Pyramides	A	3 2 1	1		
Grande Muraille	I	2 2 3 2	1 1 1 1		+1 pour chaque unité d'Infanterie et d'Artillerie
Basilique Saint-Pierre	I	4 4	2 1		Les comptent double
Universitas Carolina	I	3 3 3	1 2		
Taj Mahal	I	2 4 2	3		
Chemin de Fer Transcontinental	II	3 4 5	1 5		La meilleur Mine produit 2x plus de
Tour Eiffel	II	3 7 3	4 1		
Kremlin	II	4 4 4	3 -2		+1 +1
Politique d'Immigration	II	3 2 2 2 3			Une x/tour : Accroissez votre population pour 5 de moins
Hollywood	III	5 6 5			2 par niveau de vos Spectacles et Bibliothèques
Internet	III	2 3 4 3 2			2 par niveau de vos Laboratoires et Bibliothèques
Vol Spatial	III	3 4 9			2 par niveau de chacune de vos cartes Technologie
Chaîne de Restauration Rapide	III	4 4 4 4			1 / Militaire, Bâtiment Urbain, 2 / Ferme ou Mine

DIRIGEANTS			
Jules César	A	1 1	
Homère	A	1	-1 Coût pour Unité Militaire ; Jusqu'à 2 Guerriers +1
Moïse	A		Accroître Ouvrier -1
Hammourabi	A	1 -1	
Aristote	A		+1 Chaque fois que vous prenez une Carte Technologie de la Rangée
Alexandre le Grand	A	1	Chaque Unité Militaire donne un bonus +1
Michel-Ange	I	1	1 / par Temple, Merveille, Spectacle ; -1 pour piocher une Merveille
Jeanne d'Arc	I	1	Chaque Temple : +1 par +5 quand on vous attaque
Léonard de Vinci	I	1	Le Meilleur Lab ou Bibli +1/niveau ; Jouer une Technologie +1
Genghis Khan	I	1	Ignorez votre Tactique, Chaque Cavallerie +1 et produit 1
Christophe Colomb	I		Une fois : Utilisez l'Action Politique pour Coloniser gratuitement 1 territoire
Frédéric Barberousse	I		1 Créez 1 Unité Militaire pour -1 et -1
William Shakespeare	II	1	Chaque Bibli +1 Chaque Paire bibli/spectacle +2
James Cook	II	1	Chaque Carte Colonisation vous donne +1 ; +2 Par colonie
Napoléon Bonaparte	II	1	Le bonus Tactique de votre meilleure armée est doublé
Maximilien de Robespierre	II	1	Révolution pour tous au lieu de tous
J.S Bach	II	1	Coût Spectacle : -1 pour construire -1 produise +1
Isaac Newton	II	1	Meilleur Labo ou Bibli -> +1/niveau ; Coût 0 pour jouer une Techno
Albert Einstein	III	1	Meilleur Labo ou Bibli -> +1/niveau ; +3 si vous jouer une Techno
Mahatma Gandhi	III	2	On ne peut pas Attaquer ; Coût pour subir une attaque : Actions Militaires x 2
Elvis Presley	III	2	Meilleur Spectacle fait le double de
Bill Gates	III	1	Labo gagne 1/niveau; Coût Construire Labo adverse +1
Winston Churchill	III		Techno Militaires -3, Si vous subissez une guerre : Unité militaire -2
Sid Meier	III	1	Tous Labo +1/niveau, Chaque Lab -1