

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



VINCI

COMPOSITION DU JEU:

Un plateau de jeu représentant l'Europe: divisée en province ([voir photo fin de page](#))

2 cartons de résumé des règles: ([voir fin de page](#))

1 sac en tissu opaque

150 pions: (25 pour chacune des 6 couleurs) pour représenter les populations des empires



6 gros pions: en 6 couleurs pour indiquer les points de victoire des joueurs.



33 pions bruns: pour représenter les ultimes forces des empires en déclin, mais aussi les fortifications



45 petits marqueurs: carrés en carton pour marquer les provinces d'un empire en déclin.



52 "Cartes" de civilisation:



REGLE DU JEU:

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur et place le gros pion à cette couleur sur la case 10 du compteur de points de victoire qui court autour du plateau de jeu.

Un pion brun est placé sur chaque province du plateau (excepté sur les provinces de montagne, en gris, et les zones de mer, en bleu foncé). Ces pions représentent les ultimes forces des empires précédents, à présent sur le déclin, qui défendent toujours leur territoire.

Toutes les cartes de civilisation sont placées dans le sac en tissu pour permettre de procéder à des tirages au hasard.

Douze cartes de civilisation sont tirées au hasard, deux par deux, et placées par paire sur les six emplacements, numérotés de I à VI prévus dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Chacune de ces paires représente les caractéristiques propres de six civilisations prêtes à entrer en jeu.

Le joueur qui commence est déterminé au hasard (les autres lui succéderont dans le sens des aiguilles d'une montre). Il choisit sa première civilisation parmi les six disponibles sur le plateau de jeu. S'il choisit la civilisation placée le plus à gauche (la première tirée au hasard et qui occupe la case I), cela ne lui coûte ni ne lui rapporte rien. Par contre, s'il choisit la seconde civilisation en partant de la gauche, case II, il doit payer 2 points de victoire (et donc reculer son gros pion de 2 cases sur le compteur de points de victoire). De la même manière, il devra en payer 4 s'il choisit la troisième, 6 pour la quatrième, etc. Sur chaque civilisation qu'il a ainsi passée, on place un pion d'une couleur quelconque. Si, plus tard, un joueur choisit une de ces civilisations, il recevra 2 points de victoire pour le pion ou les pions placés sur celle qu'il choisit.

Une fois que le joueur a choisi sa civilisation, il en prend les deux cartes de civilisation, décale les suivantes vers la gauche et en tire au hasard deux pour les placer en sixième position. De cette manière, il y a de nouveau six civilisations proposées au choix du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur a choisi sa civilisation, il reçoit un certain nombre de pions de sa couleur. Ce nombre correspond au total des chiffres rouges indiqués sur les cartes de civilisation reçues, augmenté de 8, 6, 4 ou 3 pions selon que la partie se joue à 3, 4, 5 ou 6 joueurs.



Exemple:

Dans une partie à cinq, cette civilisation recevra 13 pions: 5 pour "Astronomie" + 4 pour "Montagnard" + 4 parce qu'il y a cinq joueurs. Dans une partie à quatre, il en recevrait 15.

Quand tous les joueurs ont choisi leur civilisation de départ, la partie peut commencer. Les effets des cartes de civilisation sur le jeu sont expliqués plus loin. Le plus simple est d'en prendre connaissance au fur et à mesure de leur apparition dans la partie.

L'ENTREE EN JEU D'UNE CIVILISATION

Une civilisation ne peut entrer en jeu qu'à partir d'une province du bord du plateau de jeu. Elle étend son empire à partir de là, par la conquête de provinces adjacentes les unes aux autres.

La province de départ peut être une province terrestre en contact avec le bord du plateau de jeu ou une province terrestre qu'on peut atteindre, à partir du bord du plateau de jeu, en ne traversant qu'une seule zone de mer (zone bleu foncé). On peut ainsi commencer en Écosse ou en Irlande, mais pas en France ni en Italie du Nord.

Une zone de mer ne peut jamais être occupée ou contrôlée.

Elle sert de zone de passage, mais uniquement aux civilisations naissantes ou à celles qui possèdent la carte de civilisation Astronomie. Elle est infranchissable pour toute autre civilisation.

Le joueur doit utiliser des pions pour conquérir la province par laquelle il entre en jeu (voir la règle d'expansion, ci-après).

Pour que tous les joueurs puissent connaître facilement les caractéristiques particulières de chaque civilisation en jeu, les cartes de civilisation qui leur correspondent doivent être placées dans la province de départ ou dans toute autre province de l'empire que cette civilisation s'est constituée.

L'EXPANSION D'UN EMPIRE

Lorsqu'il fait entrer une nouvelle civilisation en jeu, le joueur dispose de tous ses pions pour les conquêtes. Au début de chaque tour suivant, il doit laisser 1 pion dans chaque province contrôlée et prendre en main tous les autres pions (il est possible de vider totalement une province, dans ce cas, elle ne fait plus partie de l'empire). Seuls ces pions seront disponibles pour de nouvelles conquêtes. C'est ainsi que, plus un empire s'étend, moins le joueur dispose de pions pour s'étendre.

L'expansion d'un empire se fait d'une province vers une autre province adjacente. Toute province conquise peut immédiatement servir de point de départ à une nouvelle conquête.

Pour conquérir une nouvelle province, il faut y laisser un certain nombre de pions: 3 pour une province de forêt (vert foncé) ou de montagne (gris), 2 pour toutes les autres provinces. A cette base, il faut ajouter 1 pion par pion adverse ou pion marron présent dans cette province. En outre, si la province de provenance de l'attaque est une province de montagne, la conquête coûte 1 pion de moins.

Coût de la conquête d'une province = 2 pions (3 si forêt ou montagne) + 1 pion par défenseur -1 pion si l'attaque provient d'une montagne.

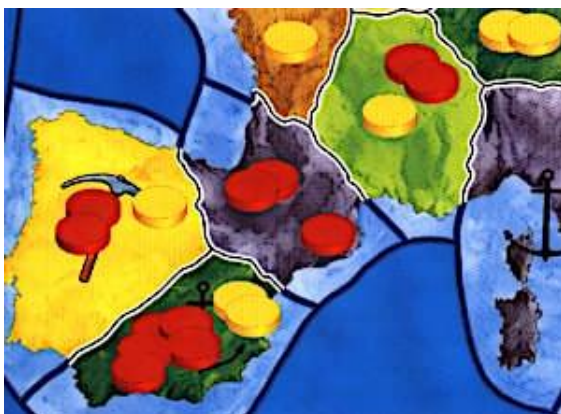
Cas particulier: en raison d'un certain cumul de modificateurs, il arrive qu'une attaque ne coûte aucun pion. La province ainsi conquise est laissée vide. Pour qu'elle puisse être jointe à l'empire de la civilisation qui l'a ainsi conquise, il faudra que le joueur concerné y place un pion à la fin de son tour, lors de la réorganisation (voir les règles de réorganisation ci-après).

Dans chaque province conquise, le défenseur perd 1 pion qu'il ne peut plus utiliser avec sa civilisation actuelle. Ce pion est écarté du jeu. À la fin du tour de l'attaquant, les éventuels pions survivants doivent être repris par leur propriétaire et replacés ailleurs dans son empire.

Si le défenseur n'a plus de province, il peut, au début de son tour, repartir du bord de la carte, comme lors de l'entrée en jeu d'une nouvelle civilisation, avec les pions qu'il n'a pas pu replacer. Il peut aussi déclarer son empire en déclin. Dans ce cas, il doit retirer tous les pions de son éventuel précédent empire en "déclin" et il commencera le tour suivant avec aucun pion sur le plateau.

Il peut aussi décider de conserver sa civilisation sans empire (sans province) et rentrer dans le jeu avec 0 ou 1 pion. Cette solution peut être intéressante pour continuer à bénéficier des points de victoire d'un très très gros empire en déclin ou au cours du dernier tour d'une partie.

L'attaquant ne perd pas de pion.



Exemple :

Un nouvel empire doté de 13 pions rouges débarque dans le sud de l'Espagne "Ce premier mouvement lui coûte 5 pions (3 pour la forêt + 2 pour les deux défenseurs). Il conquiert ensuite les Pyrénées pour 3 pions (montagne, sans défenseurs). De là, il redescend en Espagne pour 2 pions supplémentaires (2 pour une province normale, + 1 pour le défenseur, -1 parce qu'il vient d'une montagne). Un dernier mouvement vers la France lui coûte encore 2 pions (2 pour la province, + 1 pour le défenseur, -1 parce qu'il descend d'une montagne). Il lui reste un pion, inutilisable. Le défenseur jaune perd 3 pions, 1 par province conquise, et peut en replacer 1. Le joueur rouge répartit ensuite ses 13 pions entre les 4 provinces de son empire.

LA COHESION D'UN EMPIRE

A la fin du tour d'un joueur, son empire doit être d'un seul tenant. Les provinces qui le composent doivent être adjacentes. Celles qui ne sont pas adjacentes à l'empire doivent être vidées de leurs pions. Comme cette règle ne s'applique qu'à la fin du tour du joueur, celui-ci peut toujours rétablir la cohésion de son empire au cours de son tour. En effet, un empire peut avoir été scindé par des conquêtes d'un adversaire, mais cela n'empêche pas le joueur de profiter de son tour pour reconquérir les provinces perdues afin de rétablir la cohésion de son empire. S'il n'est pas possible de rétablir cette cohésion, il est préférable de vider certaines provinces au début du tour et de se servir des pions ainsi récupérés pour d'autres conquêtes.

Cette règle de la cohésion ne s'applique pas aux empires en déclin. Un empire en déclin peut être scindé en plusieurs parties.

LA REORGANISATION D'UN EMPIRE

Une fois qu'il a terminé ses conquêtes, le joueur peut répartir librement tous ses pions entre les différentes provinces de son empire, de façon à en assurer la défense.

Attention! Une province n'appartient à un empire que si au moins 1 pion à la couleur de celui-ci y est présent.

LES POINTS DE VICTOIRE

A la fin de son tour, chaque joueur marque des points de victoire à raison de 1 point par province composant son empire, sauf les provinces de montagne qui ne rapportent rien. Son marqueur est avancé du nombre de cases correspondant sur le compteur des points de victoire qui court autour du plateau de jeu.

Certaines cartes de civilisation accordent à certaines provinces des valeurs en points de victoire supérieures.

LE DECLIN D'UN EMPIRE

Au début de n'importe lequel de ses tours de jeu, un joueur peut abandonner la civilisation qu'il contrôle et déclarer son empire en déclin. Il doit retirer du plateau de jeu les cartes de sa civilisation, sauf s'il est précisé qu'elles restent actives pendant le déclin de l'empire (colonne brisée sur la carte elle-même).

Il peut alors choisir une nouvelle civilisation, mais il lui faudra attendre le début de son prochain tour pour rentrer avec elle dans le jeu. Pendant ce tour complet d'attente, il ne peut pas faire de nouvelles conquêtes.

Un empire en déclin reste en place et continue de rapporter des points de victoire, Il ne peut plus procéder à des conquêtes. Le joueur laisse un seul de ses pions dans chacune des provinces qui le constituent et y place un marqueur de déclin. Au cours du tour où il déclare son empire en déclin, ainsi qu'à la fin de tous ses tours suivants, il marque les points correspondant aux provinces contrôlées par cet empire, mais il ne bénéficie plus des éventuels avantages que lui conféraient les cartes de civilisation qu'il a écartées en déclarant le déclin.

Une fois que le joueur ayant déclaré son empire en déclin rentre dans la partie avec une nouvelle civilisation et se constitue un nouvel empire, il cumule les points de victoire que lui vaut son empire actif avec ceux que lui valent les restes de son empire en déclin.

Un joueur ne peut avoir qu'un seul empire en déclin à la fois. S'il devait en avoir deux, le plus ancien serait vidé de tous ses pions. L'empire actif et l'empire en déclin d'un joueur ne peuvent pas être en contact. Si cela se produit, les pions des provinces de l'empire en déclin adjacentes à l'empire actif doivent être retirés du plateau de jeu.

Les effets des éventuelles cartes de civilisation restées sur l'empire en déclin ne peuvent pas profiter à la nouvelle civilisation du joueur.

Cas particulier: il peut arriver que, suite à des attaques adverses, un empire actif n'ait plus aucun pion. Il est donc automatiquement mis en déclin. Le joueur de cet empire doit passer un tour complet de jeu avant de rentrer avec une nouvelle civilisation. S'il possédait un empire en déclin antérieur, il est vidé de ses pions dès la mise en déclin de l'empire actif à zéro pion.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur a atteint le nombre de points de victoire requis, soit 100 points (case 100 du compteur de points de victoire) pour une partie à 5 ou 6 joueurs, 120 points à 4 et 150 points à 3.

Quand un joueur atteint le total requis, on termine quand même le tour de table. C'est celui qui, à la fin de ce tour de table, a marqué le plus de points de victoire qui est déclaré vainqueur de la partie.

Si les joueurs le désirent, il leur est tout à fait possible de modifier la durée d'une partie en changeant le nombre de points de victoire requis.

JEU EN SOLITAIRE OU A DEUX

Principe: en solitaire, on joue seul contre trois joueurs fictifs; à deux, contre deux adversaires fictifs. Le comportement de ceux-ci est fixé par des règles et quelques jets de dés. Cette variante nécessite un dé à six faces. Durant le tour d'un joueur fictif, on examine les provinces adjacentes à son empire et on leur attribue un indice de préférence. L'empire fictif conquiert ces provinces suivant l'ordre de préférence. En cas d'égalité, il faut procéder à un tirage au sort. Ces égalités sont suffisamment fréquentes pour que les empires fictifs gardent un comportement imprévisible.

DEBUT DE PARTIE

L'ordre du tour est aléatoire. La partie se joue en 150 points.

CHOIX D'UNE CIVILISATION

Un joueur fictif prend toujours la première civilisation de la liste et reçoit huit pions (au lieu de six pour le ou les "vrais" joueurs).

PREMIERE CONQUETE

Un joueur fictif choisit la province qui lui rapporte le plus (en tenant compte des pertes de points si elle touche son empire en déclin). En cas d'égalité, celle qui est la plus facile à prendre. On tire au sort s'il y a une nouvelle égalité. Variante: on peut corser la difficulté en décidant qu'en cas de nouvelle égalité un joueur fictif attaque si possible un vrai joueur.

Les joueurs fictifs ont un comportement à courte vue et ne visent que le gain immédiat. Chaque nouvelle province est choisie comme la province de départ: celle qui rapporte le plus (attention à l'empire en déclin), on départage par le coût en pions puis par un jet de dé. Si l'empire n'a plus assez de pions pour sa province de préférence, il choisit la suivante, etc. Un empire fictif s'étend

tant qu'il dispose de pions pour le faire et ne vide jamais de province.

Variante: On peut employer la formule suivante: coût -2 x valeur et choisir de préférence les provinces pour lesquelles cette formule est la plus petite (ainsi une province de montagne inoccupée sera préférée par un agriculteur à une province agricole défendue par 6 pions: $3-2 \times 0$ est inférieur à $8-2 \times 2$). Cette variante est plus fine mais demande quelques calculs.

REORGANISATION

Un joueur fictif répartit ses pions de façon à avoir une défense homogène (en tenant compte des montagnes, forêts et forts). Les pions en trop sont répartis par préférence: les provinces de bord si de nouveaux empires sont annoncés, sinon les provinces de "front" (adjacentes à un empire actif), en cas d'égalité celles qui rapportent le plus. Toutes les égalités sont résolues par jet de dé.

COHESION

Les empires fictifs ne sont pas soumis à la règle de cohésion.

DECLIN

Un joueur fictif envisage le déclin si, au début de son tour, son empire vaut moins de 10 points ET s'il ne dispose, pour son expansion, que de 0 à 5 pions. Si ces deux conditions sont réunies, on lance un dé: il y a déclin si le résultat est strictement supérieur au nombre de pions disponibles pour l'expansion, sinon l'empire reste.

CIVILSATIONS

Esclavage: On en tient compte dans l'évaluation de la valeur d'une province pour un empire fictif.

Galères: A son premier tour, un empire fictif s'installe près d'un océan ou une "grande" mer, pas une mer intérieure.

Général: Le déclin n'est envisagé que si moins de trois pions sont disponibles (au lieu de cinq). Et on ôte 2 au résultat du jet de dé.

Espions: On tient compte de cette possibilité quand on compare les coûts de provinces de même valeur.

Forts: Un empire fictif place son fort offensivement : dans la province qui possède le plus de provinces voisines adverses ou neutres

(départage par la somme des valeurs des provinces voisines puis par jet de dé).

Astronomie: Toutes les cases accessibles via l'astronomie sont envisagées lors de l'installation et de l'expansion.

Diplomatie: Un empire fictif déclare toujours la paix à un "vrai" joueur (tirage au sort si l'on joue à deux).

Renaissance: On envisage le déclin à la fin de chaque tour.

Héritage: En cas d'égalité lors de l'expansion, avant le jet de dé, un empire fictif choisit de protéger son empire en déclin en attaquant une province adjacente à celui-ci, occupée par un empire adverse actif.

Révolution: Toutes les provinces sont envisagées lors de l'installation.

CORSER LA DIFFICULTE

Après quelques parties, on peut augmenter la difficulté en renforçant les joueurs fictifs. On peut leur donner 15 points de victoire au lieu de 10 en début de partie et/ou attribuer à leurs empires 9 pions ou plus, au lieu de 8.

Cartons de résumé des règles



APOGÉE ET DÉCLIN D'UNE CIVILISATION RÉSUMÉ DES RÈGLES

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JOUEUR

1. Réunion des forces:

Prendre tous ses pions, sauf 1 par province contrôlée de l'empire actif.

Il est permis de vider une province.

2. Conquêtes:

Prendre le contrôle de nouvelles provinces en y déposant des pions (coût de conquête d'une province = 2 pions (3 pour une province de montagne ou de forêt) + 1 pion par défenseur -1 pion si l'attaque vient d'une province de montagne. Le défenseur perd 1 pion par province perdue.

3. Répartition des forces:

Le défenseur enlève ses pions survivants des provinces conquises et les replace dans des provinces non conquises de son empire. L'attaquant répartit tous ses pions librement entre les provinces de son empire. Un pion au moins est nécessaire pour conserver le contrôle d'une province.

4. Décompte des points de victoire

Toutes les provinces contrôlées et adjacentes qui forment l'empire permettent de marquer 1 point de victoire, sauf les provinces de montagne. Les provinces non adjacentes à l'empire doivent être vidées de leurs pions et ne donnent droit à aucun point de victoire.

Les cartes de civilisation peuvent donner des bonus en points de victoire.

Les provinces non conquises de l'empire en déclin du joueur donnent droit à des points de victoire comme si elles étaient des provinces d'un empire actif.

Le marqueur du joueur est déplacé du nombre de cases nécessaire sur le compteur de points de victoire.

DÉCLIN D'UN EMPIRE

1. Dès le début du tour, déclarer le déclin de l'empire actif et enlever tous les pions du précédent empire du joueur en déclin.
2. Laisser un pion à la couleur du joueur sur chaque province de l'empire déclaré en déclin et y placer un marqueur de déclin.
3. Retirer du jeu les cartes de civilisation de l'empire en déclin, sauf si elles peuvent rester sur place pendant le déclin,
4. Compter ses points: 1 point par province de l'empire en déclin, sauf province de montagne, plus les bonus des cartes de civilisation restées dans l'empire.
5. Choisir une nouvelle civilisation.
6. Attendre le tour suivant pour rentrer dans la partie avec cette nouvelle civilisation,

CARTES DE CIVILISATION

Tous les modificateurs apportés par ces cartes sont cumulatifs. Exception: le coût d'une conquête ne peut jamais être négatif (mais peut être nul).

Les cartes jaunes et les indications chiffres noirs sur rond jaune agissent sur les points de victoire. Il s'agit de provinces rapportant un ou plusieurs points de victoire supplémentaires ou de capacités spéciales permettant d'obtenir plus de points.

Les cartes roses et les indications chiffre blanc sur carré bleu signalent un avantage lors de la conquête de nouvelles provinces ou de la défense d'un empire.

Les cartes bleues regroupent des capacités spéciales. Les cartes Agriculture, Élevage, Mines et Ports restent actives durant le déclin de l'empire si elles sont marquées d'une colonne brisée.



Agriculture. Les provinces agricoles (jaune) rapportent 1 point de victoire supplémentaire. L'agriculture existe en deux versions: valable ou non lors du déclin.



Élevage. Les provinces d'élevage (vert clair) rapportent 1 point de victoire supplémentaire. L'élevage existe en deux versions: valable ou non lors du déclin.



Ports. Les provinces portuaires (marquées d'une ancre) rapportent 1 point de victoire supplémentaire. Les ports existent en deux versions: valable ou non lors du déclin.



Galères. Chaque conquête d'une province côtière à partir de la même côte coûte 1 pion de moins. Si la conquête vient de la mer (Astronomie) l'avantage est le même.



Montagnard, Chaque conquête d'une province montagneuse (province grise) coûte 1 pion de moins. De plus, ces provinces rapportent 1 point de victoire supplémentaire.



Armes. Chaque conquête d'une province quelconque coûte 1 pion de moins.



Général. L'empire reçoit 7 pions supplémentaires au début de son tour mais en perd 7 à la fin de son tour (ils servent uniquement pour les conquêtes, pas pour la défense). Ces 7 pions sont retirés avant de compter ses points de victoire.



Astronomie. Les conquêtes peuvent se faire via une ou plusieurs cases de mer (bleu foncé). Deux provinces de l'empire actif sont considérées adjacentes si elles sont reliées par une ou plusieurs zones maritimes. L'Astronomie est sans effet sur l'empire en déclin. Remarque: les provinces côtières (en partie bleu clair) ne sont pas des cases de mer.



Mines. Les provinces minières (marquées d'une pioche) rapportent 2 points de victoire supplémentaires. Les mines existent en deux versions. valable ou non lors du déclin.



Monnaie. Chaque province rapporte 1 point de victoire supplémentaire (y compris les montagnes).



Esclavage. Chaque pion adverse ou neutre éliminé ce tour-ci rapporte 1 point de victoire (y compris les pions d'un empire en déclin, mais pas les forts).



Espions, Une conquête par tour, au choix, ne coûte que 2 pions, quels que soient les pions qui s'y trouvent. Tous les modificateurs sont ignorés (y compris les autres cartes de civilisation). Les autres, conquêtes du tour sont normales.



Milice. Chaque conquête d'une des provinces de l'empire coûte 1 pion supplémentaire aux autres Joueurs.



Forts. A la fin de son tour, le joueur place un fort (pion brun) dans une province de son empire. La conquête d'une province fortifiée coûte 1 pion de plus, l'attaque à partir d'un fort, 1 pion de moins (un fort a le même effet qu'une montagne). Les forts restent durant le déclin, mais disparaissent si la province est prise ou abandonnée. Il ne peut y avoir qu'un fort par province. On peut placer un fort sur une montagne.



Barbares. Pas de caractéristique spéciale.



Spécialisation. L'empire est considéré comme ayant deux cartes de civilisation identiques. Pions: le double de l'autre pion, plus 1.

Médecine. L'empire reçoit 1 pion supplémentaire au début de chaque tour (y compris le premier tour).

Renaissance. Le déclin est déclaré à la fin d'un tour de jeu normal, après comptage des points de victoire (mais les points ne sont



comptés qu'une fois). Le joueur ne doit donc pas passer son tour.



Messages. L'empire ne tient pas compte de la règle de cohésion des empires actifs.

Héritage. L'empire actif et celui en déclin peuvent être adjacents.



Diplomatie. Au début de son tour, on choisit un adversaire. On ne peut ni l'attaquer ni être attaqué par lui jusqu'au prochain tour. Ceci ne s'applique qu'aux empires actifs. Les empires en déclin peuvent être attaqués normalement.

Révolution. La civilisation peut apparaître dans n'importe quelle province (pas uniquement sur le bord du plateau). La première province doit néanmoins être conquise normalement.



Plateau de jeu (taille réelle 56 x56cm)



ERRATA

Selon la version du jeu que vous avez (dans les nouvelles versions certaines erreurs et imprécisions ont été corrigé)

La carte Mine produit 2 points de victoire (PV) supplémentaires pour chaque province minière. La carte et les règles sont correctes mais pas le résumé des règles.

La carte Médecine ne devrait pas avoir un 1 dans un cercle jaune. Elle devrait avoir à la place un +1 dans un carré bleu pour indiquer le pion supplémentaire récupéré à chaque tour (les nombres dans un cercle jaune indiquent un bonus pour les PV).

Les règles pour l'expansion d'un Empire sont contradictoires. A la page 3, la règle dit que l'on doit laisser un pion dans chaque province d'un empire au début du tour du joueur. Mais à la page 4, la règle indique que l'on peut laisser une province vide. D'après le créateur du jeu, c'est la seconde règle qui est correcte. On peut laisser une (ou plusieurs) province vide au début de son tour, dans ce cas on ne la possède plus.

On ne peut pas laisser une province vide durant la réorganisation à la fin de son tour, à moins que l'on possède plus de provinces que de pions (ce qui peut arriver avec la carte Général).

Il est toujours possible d'avoir une attaque qui ne coûte pas de pions, et dans ce cas on doit placer un pion dans la province conquise durant la réorganisation (comme indiqué page 4 des règles).

Normalement, la présence de l'icône déclin sur une carte civilisation indique que cette carte reste valable et sur le plateau quand

l'empire se met en déclin. Mais ce n'est pas vrai pour Héritage, Renaissance et Fortification (les forts restent sur le plateau lors du déclin mais on ne peut en construire de nouveaux). On retire ces cartes quand un empire est en déclin. La carte Héritage ne sert que pour un empire actif. Un empire qui n'a pas cette carte ne peut être adjacent à son empire en déclin (ou il encourt des pénalités) même si celui-ci la possédait.

Il devait y avoir 3 cartes Barbares et une carte Spécialisation dans le jeu, mais suite à une erreur il y en a deux de chaque dans les boîtes. Pour jouer comme le souhaitait Philippe Keyaerts (créateur du jeu), marquez une des cartes Spécialisation pour la désigner comme un Barbare. Sinon, si vous tirez 2 cartes Spécialisation pour le même empire, remplacez-en un avec une nouvelle carte.

ECLAIRCISSEMENTS

Si l'on retire tous les pions de toutes ses provinces, on entre à nouveau sur le plateau comme si l'on avait un nouvel empire.

On peut attaquer à travers les frontières côtières (lignes noires) sans avoir Astronomie. Astronomie sert pour attaquer à travers les cases de mer. Les provinces séparées par des lignes noires sont considérées comme adjacentes.

Le bonus de + 1 pour attaquer à partir d'une montagne s'applique lorsque l'on attaque à travers les frontières côtières. Il ne s'applique pas quand on attaque à travers des cases mer en utilisant Astronomie.

Si un empire actif a Héritage et qu'il est adjacent à son empire en déclin, il peut l'attaquer.

La Diplomatie peut être utilisée contre un joueur sans empire actif sur le plateau pour l'empêcher d'attaquer à son tour avec son nouvel empire.

Si un empire a la Spécialisation et une carte dont les effets ne peuvent être doublés (cartes bleues sauf Médecine et Diplomatie), l'empire a l'effet normal de l'autre carte et le nombre de pions doublé plus 1.

Les joueurs ne sont pas limités à 25 pions. Si le joueur a besoin de plus de pions, il utilise une autre couleur ou autre chose.

La carte Fortification autorise un empire à construire un fort par tour (pas un fort par province par tour). Un empire avec Spécialisation et Fortification peut construire 2 forts par tour (pas dans la même province, car il ne peut y avoir qu'un fort par province).

Quand des cartes civilisation sont retirées du plateau, on les remet dans le sac.

Quand un empire se met en déclin, on laisse un seul pion et un marqueur déclin sur chaque province qu'il occupe. Les forts restent dans ces provinces. De plus on retire les cartes civilisation sans le symbole déclin, ainsi que Fortification et Héritage.

Il est possible d'entrer avec son empire actif dans une province adjacente à une autre occupée par son empire en déclin. Mais si l'empire actif n'a pas la carte Héritage, la province de l'empire en déclin est immédiatement vidée.

AIDES DE JEU

Le tableau suivant devrait vous simplifier les parties. Ce sont des informations essentielles (points de victoire et nombre d'armées) indiquées dans le livret de règles mais il faut les trouver et elles sont mal présentées.

Joueurs	3	4	5	6
Points de victoire	150	120	100	100
nombre de pion sup.	8	6	4	3

COÛT D'UNE CONQUÊTE

Terrain normal

2 pions + 1 par pion défenseur -1 Si l'attaque vient d'une montagne.

Forêt, montagne

3 pions + 1 par pion défenseur -1 Si l'attaque vient d'une montagne.