

ÂGE DES CIVILISATIONS

Pour 1 à 4 joueurs . Ages 10 et plus . 20-40 minutes

APERÇU

Dans Age of Civilization, vous guidez votre peuple vers un futur glorieux. Analysez les caractéristiques de chaque époque à laquelle vous faites face, faites le meilleur choix pour le développement de votre royaume, et devenez plusieurs civilisations célèbres dans notre fascinante histoire. En passant par l'ascension et la chute des empires, une unique civilisation parmi les vôtres émergera !

MATÉRIEL



4 Cartes Technologie



2 Cartes Piste de Score



1 Carte Actions Permanentes



8 Cartes Action



34 Cartes Civilisation



10 Cartes Merveille



20 Ouvriers
(5 Noirs, 5 Bruns, 5 Jaunes, 5 Blancs)



1 Pion 1er Joueur



50 Pions Monnaie


















20 Pions Technologie

SYMBOLES

 Point	 Ouvrier
 Monnaie	 Lieu d'Action (1 Ouvrier)
 Technologie	 Lieu d'Action (2 Ouvriers)
 Merveille	 Lieu d'Action (Sacrifiez 1 Ouvrier)
 Force Militaire	 Guerre

CONCEPTS CLÉS

Les joueurs devraient se familiariser avec les termes suivants afin de bien comprendre les capacités courantes :

	gagnez 1 Point pour chaque  , ajustez votre score en déplaçant votre Ouvrier sur la Piste de Score. Il n'y a pas de limite de Points.
	gagnez 1 Pièce pour chaque  , prenez les pièces de la réserve. Il n'y a pas de limite au nombre de pièces que vous pouvez posséder.
gagnez 1 	Choisissez 1 Technologie sur votre Carte Technologie et placez 1 Pion Technologie de la réserve sur le carré à côté de la Technologie choisie. Cela vous débloque la capacité de la Technologie. Certaines Technologies ont des prérequis (indiqués par les flèches entre les Technologies). Vous devez avoir au moins une des Technologies prérequis avant de pouvoir la gagner. 
gagnez 1 	Prenez 1 Carte Merveille de votre choix dans le Marché des Merveilles. S'il n'y a pas de Carte au Marché, ignorez cet effet.
 +  / + 	Quand vous effectuez l'action  , vous gagnerez des  /  supplémentaires.
 - \$X	Quand vous effectuez l'action  , vous payez X pièces de moins.
À chaque fin de tour :	La capacité s'activera quand vous terminerez VOTRE tour, y compris le tour du dernier round.
Fin de Partie :	La capacité s'activera à la fin de la Partie. Ce type de capacité se rapporte toujours au gain de Points.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur (Noir/Brun/Jaune/Blanc).

Région Publique

1	4	7	11	15	19	23		
	3	6	10	14	18	22	30	34
	2	5	9	13	17	21	25	29
			8	12	16	20	24	28
								32

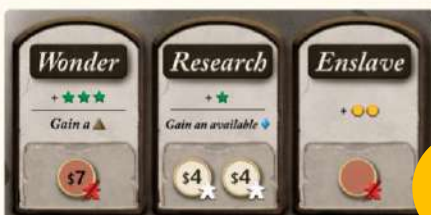
1 Piste de Score



2 Marché des Merveilles



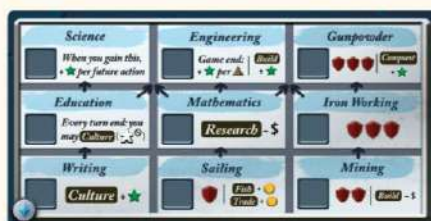
3 Marché Civ.



4 Piste Temporelle



Région d'un Joueur



6

1. La Piste de Score est formée par les 2 cartes Piste de Score. Chaque joueur y **place 1 Ouvrier**.
2. Mélangez le paquet de cartes Merveille et révélez-en autant que **"3 + nombre de joueurs"** pour **former le Marché des Merveilles**. Rangez les autres cartes Merveille, elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
3. Mélangez le paquet de cartes Civilisation et révélez **5 cartes pour former le Marché civilisation**, placez le reste du paquet à côté du Marché, vous y piocherez quand une Civilisation est prise au Marché.
4. Mélangez le paquet de cartes Action et utilisez les **8 cartes pour former une Piste Temporelle** dans un ordre aléatoire, placez ensuite la carte Actions Permanentes en haut à gauche de la Piste Temporelle.
5. Placez toute la Monnaie, les Pions Technologie et les Ouvriers restants en piles pour former la réserve, de manière accessible à tous les joueurs. (Il n'y a pas de limite aux Pions Technologie et Pièces dans le jeu. S'il devait en manquer, utilisez un substitut pour les remplacer)
6. **Chaque joueur prend une carte Technologie et 3 pièces** de la réserve. (Au cours de la partie, les joueurs ne peuvent cacher aucune information aux autres, cela inclut le nombre de Pièces possédées.)
7. Le joueur qui s'y connaît le mieux dans l'Histoire du monde sera 1er Joueur. Il prend le Pion 1er Joueur et commence son tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Age of Civilization se joue en 6 rounds. À chaque round, le 1er Joueur effectue son tour en premier, et les joueurs poursuivent **en sens horaire** jusqu'à la fin du round. Lorsque le 6^{ème} round se termine, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

VOTRE PREMIER TOUR (au 1^{er} round)

Lors de votre premier tour de la partie, vous effectuez l'ENSEMBLE de ces 3 étapes :

1. Ériger une civilisation
2. Effectuer des actions **OU** vous Reposer
3. Résoudre vos Ouvriers

1. Ériger une Civilisation (au 1^{er} round) -----

Choisissez 1 civilisation parmi les 5 Cartes Civilisation du Marché. Prenez-la et placez-la devant vous, près de votre Carte Technologie. Prenez un nombre d'Ouvriers de votre couleur depuis la réserve, égal à la valeur de population indiquée sur la Carte Civilisation. Si la nouvelle Carte choisie contient des Pièces bonus (ce sera expliqué dans un moment) , vous prenez ces Pièces en même temps.

Ensuite, placez 1 Pièce de la réserve sur chaque Carte civilisation restant au Marché. Ces Pièces sont appelées Pièces bonus coins et seront prises par le joueur qui choisit cette Carte par la suite. Enfin, piochez une nouvelle Carte Civilisation du paquet et placez-la dans le Marché.

Désormais, la Civilisation choisie devient votre Civilisation Principale. Chaque Civilisation possède au moins 2 capacités qui vous aideront de différentes manières. La capacité au centre de la Carte est la Capacité Principale. Elle NE sera effective QUE si la Civilisation est votre Civilisation Principale. D'un autre côté, la Capacité au bas de la Carte est la capacité Héritage. Elle sera effective pour toute la partie, même si la Civilisation est déjà en déclin.

Pour plus de détails sur les capacités, voir *Civilisations*, P.12.

Exemples :

Prenez **4** Ouvriers lorsque vous choisissez d'Ériger l'Égypte.



La Région verte est la Capacité Principale de la Civilisation.

La Région noire est la Capacité Héritage de la Civilisation

2A. Effectuer des Actions

Vous pouvez effectuer des actions en assignant vos Ouvriers sur les Lieux d'Action.

Il existe 10 sortes d'Action dans le jeu, mais (sans Capacité Spéciale) seules 6 sortes seront normalement disponibles à chaque round. Les 3 Actions de la Carte Actions Permanentes : **Merveille**, **Rechercher** et **Asservir** sont disponibles chaque round. Alors que les Cartes Action se trouvant sous la Carte Actions Permanentes sont les 3 autres Actions disponibles du round en cours. Le reste des Cartes Action NE sont PAS disponibles actuellement pour l'assignation des Ouvriers.

Exemple :



Les 6 Actions disponibles au 1^{er} tour :
Merveille, Rechercher, Asservir, Traquer, Bâtir, Pêcher

Pour chaque Action, le prérequis est indiqué dans la partie inférieure. Il représente le nombre d'Ouvriers et le coût exigés pour effectuer l'Action. Pour effectuer l'Action, placez le(s) Ouvrier(s) exigé(s) sur le Lieu d'Action.

Si le Lieu indique un coût (e.g. Merveille, Culture), vous DEVEZ payer ce nombre de Pièces à la réserve. Ensuite, activez l'effet indiqué dans la partie supérieure. (***Chaque Lieu d'Action ne peut être utilisé qu'une fois lors d'un tour**)

	<p>La Région Orange est l'effet de l'Action.</p> <p>La Région Bleue est le Prérequis de l'Action.</p>		<p>Exemple : Placez 1 Ouvrier sur le Lieu d'Action Culture. Puisqu'il y a un coût de "4\$" indiqué sur le Lieu, payez 4 🟡 à la réserve. Ensuite, vous gagnez 2 🟢.</p>
--	---	--	--

Par conséquent, le nombre d'Ouvriers (et de Pièces) que vous avez, affectera fortement le nombre d'Actions que vous pourrez effectuer en un tour.

Vous n'êtes pas obligé d'affecter tous vos Ouvriers à des Lieux d'Action.

Pour plus de détails sur chaque Action, voir *Actions*, P.10.

RÈGLES IMPORTANTES :

Il y a quelques Capacités provenant des Civilisations ou des Technologies qui modifient les Actions. Lorsque vous effectuez une Action, faites attention aux effets que vous possédez et qui peuvent améliorer la valeur de l'Action. Pour plus de détails, voir *Technologies* P.12 et *Civilisations*, P.13.

2B. Se Reposer -----

Si vous choisissez de vous reposer, vous ne faites AUCUNE Action ce tour-ci. Aucun de vos Ouvriers n'est assigné.

Vous gagnez immédiatement 2 Pièces et 1 Ouvrier.

3. Résoudre Vos Ouvriers -----

Chacun de vos Ouvriers peut se résoudre différemment à la fin de votre tour. Les Ouvriers assignés à un Lieu d'Action BLANC 🟡, ou non assigné ce tour-ci, vous reviendra, et pourra de nouveau être assigné au prochain tour.

Les Ouvriers assignés à un Lieu d'Action ROUGE 🔴 sont sacrifiés : remettez-les à la réserve, et vous aurez moins d'Ouvriers au prochain tour.

Fin du Tour

Une fois finies toutes les étapes ci-dessus, activez toutes vos capacités "À la Fin de chaque Tour" dans l'ordre de votre choix. Puis le joueur suivant commence son tour.

FIN DE ROUND (du 1^{er} au 6^{ème} round)

Quand tous les joueurs ont terminé leur tour, le round en cours se termine. Effectuez ce qui suit dans l'ordre :

1. Le 1^{er} Joueur passe le Pion 1^{er} Joueur au joueur suivant en sens anti-horaire.

Le joueur qui reçoit le Pion 1^{er} Joueur sera le 1^{er} joueur du prochain round.

2. Déplacez la Carte Actions Permanentes d'1 carte vers la droite.

Il en résulte qu' 1 Carte Action du round précédent deviendra indisponible, et qu'1 nouvelle Carte Action sera disponible au prochain round.

3. Observez le coin supérieur gauche de la NOUVELLE Carte Action,

S'il y a un Symbole de Guerre ⚔,

Comparez la Force Militaire 🛡 de tous les joueurs. Le joueur ayant la Force Militaire 🛡 la plus faible doit sacrifier 1 Ouvrier. S'il y a plus d'1 joueur ayant la Force Militaire 🛡 la plus faible, chacun de ces joueurs doit sacrifier 1 Ouvrier.

***La valeur de votre Force Militaire est le nombre de 🛡 sur vos Civilisations et Technologies.**

S'il y a un symbole Sacrifice ⚔,

Tous les joueurs doivent sacrifier 1 Ouvrier.

Exemple :



Puisqu'il y a un symbole de Guerre ⚔ sur la nouvelle Carte Action, le(s) joueur(s) avec la Force Militaire la plus faible doit(doivent) sacrifier Ouvrier.

Les 6 Actions disponibles pour le 2^{ème} round sont :
Merveille, Rechercher, Assouvir, Bâtir, Pêcher et Conquérir.

Dès lors, passez au round suivant avec le tour du nouveau 1^{er} joueur.

TOURS SUIVANTS (du 2^{ème} au 6^{ème} round)

En suivant l'ordre du tour, vous :

1. Érigez une nouvelle civilisation **OU** Annexez une civilisation **OU** Sautez cette étape
2. Effectuez les actions **OU** vous Reposez (voir Effectuer les Actions & Se Reposer, P.5)
3. Résolvez vos Ouvriers (voir Résoudre Vos Ouvriers, P.6)

1A) Ériger une Civilisation (au 2^{ème} - 6^{ème} round) -----

Comme lors du 1^{er} round, choisissez une Civilisation parmi les 5 Cartes Civilisation du Marché. Prenez-la et placez-la sur votre Civilisation Principale, mais gardez toutes les Capacités Héritage de vos Civilisations précédentes visibles.

Exemple :

Pour un joueur gérant l'Égypte et Érigeant l'Arabie.



Votre précédente civilisation est considérée en déclin, sa Capacité Principale ne sera plus effective pour le reste de la partie. À la place, vous recevez une nouvelle Capacité Principale de la nouvelle Civilisation, ainsi que TOUTES les Capacités Héritage de vos Cartes Civilisation.

Défaussez tous vos Ouvriers à la réserve, et reprenez un nombre d'Ouvriers égal à la valeur de population indiquée sur la Carte Civilisation. Si la nouvelle Carte choisie contient des Pièces bonus, vous prenez ces Pièces en même temps.

Ensuite, placez 1 Pièce de la réserve sur chaque Carte Civilisation restante du Marché en tant que Pièce bonus. Enfin, piochez une nouvelle Carte Civilisation du paquet et placez-la dans le Marché.

1B) Annexer une civilisation (au 2^{ème} - 6^{ème} round) -----

Choisissez une Civilisation parmi les 5 Cartes Civilisation du Marché. Prenez-la et placez-la sous votre Civilisation Principale, mais gardez visible tous les effets Héritage de vos Cartes Civilisation précédentes.

Exemple :

Pour un joueur gérant l'Égypte et annexant l'Arabie.



Dans ce cas, votre Civilisation Principale (et Capacité Principale) ne change pas. Vous recevez la Capacité Héritage de la Civilisation annexée.

Vous NE renouvelez PAS votre population par l'annexion d'une Civilisation, mais vous pourriez **gagner 1 Ouvrier** si vous en avez moins de 4. Dans certaines situations, votre nombre d'Ouvriers peut dépasser la valeur de population originale de votre Civilisation Principale après l'annexion.

Si la nouvelle Carte choisie contient des Pièces bonus, vous prenez ces Pièces en même temps, juste comme pour l'Érection d'une Civilisation.

Ensuite, placez 1 Pièce de la réserve pour chaque Carte Civilisation restante dans le Marché en tant que Pièce bonus. Enfin, piochez une nouvelle Carte Civilisation du paquet et placez-la dans le Marché.

RÈGLES IMPORTANTES :

Dans une partie, chaque joueur peut posséder 3 Cartes Civilisation AU PLUS. Si vous possédez 3 Cartes Civilisation (empilées en une colonne) devant vous, vous ne pouvez plus Ériger ni Annexer d'autres Civilisation, et devez Sauter la 1^{ère} étape de votre tour.

1C) Sautez cette étape (au 2^{ème} - 6^{ème} round) -----

Ne faites rien au Marché Civilisation. Vous sautez simplement cette étape et passez à l'étape 2 "Effectuer les actions".

FIN DE PARTIE

Quand le 6^{ème} round se termine (la Carte Actions Permanentes se trouve à l'extrême droite de la Piste Temporelle), chaque joueur active leurs Capacités "**Fin de Partie**". Ensuite, le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui avec le plus d'Ouvriers l'emporte. Si l'égalité persiste, celui avec le plus de Pièces l'emporte. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée !

DÉTAILS

LES ACTIONS

Cette section clarifie les prérequis et les effets des 10 actions.



Merveille-----

Prérequis : 1 Ouvrier (qui sera sacrifié) et 7 Pièces.

Effet : gagnez 3 Points et une Merveille.



Recherche-----

Prérequis : 1 Ouvrier et 4 Pièces.

(Il y a 2 Lieux d'Action pour la Recherche, ce qui signifie que les joueurs peuvent effectuer cette Action deux fois en un tour, avec 2 Ouvriers et 8 Pièces)

Effet : gagnez 1 Point et une Technologie.



Assouvir-----

Prérequis : 1 Ouvrier (qui sera sacrifié).

Effet : gagnez 2 Pièces.



Culture-----

Prérequis : 1 Ouvrier et 4 Pièces.

Effet : gagnez 2 Points.



Bâtir-----

Prérequis : 2 Ouvriers et 2 Pièces.


Effet : gagnez 2 Points.



Conquérir-----

Prérequis : 1 Ouvrier (qui sera sacrifié).

Effet : Si vous avez le plus de Force Militaire , gagnez 2 Points. S'il y a plus d'1 joueur avec le plus de , tous ces joueurs sont considérés comme ayant le plus de .

(Les joueurs sont autorisés à "Conquérir" même s'ils n'ont pas le plus de . Avec certains modificateurs, l'Action pourrait toujours générer certains bénéfices dans ce cas.)



Traquer-----

Prérequis : 1 Ouvrier.

(Il y a 2 Lieux d'Action pour Traquer, ce qui signifie que les joueurs peuvent effectuer cette Action deux fois en un tour, avec 2 Ouvriers)

Effet : gagnez 1 Pièce. Et si vous n'avez aucune Technologie, gagnez également 1 Point.



Pêcher-----

Prérequis : 1 Ouvrier.

Effet : gagnez 1 Pièce.



Commercer-----

Prérequis : 1 Ouvrier.

Effet : gagnez 2 Pièces. Tous les autres joueurs gagnent 1 Pièce.



Ferme-----

Prérequis : 2 Ouvriers.

Effet : gagnez 3 Pièces.



***La Peste N'est PAS une Action. Cette Carte n'a pas de Lieu d'Action et sacrifiera 1 Ouvrier de tous les joueurs lorsqu'elle arrive dans le round en tant que nouvelle Carte.**

LES TECHNOLOGIES

L'Écriture, la Voile et l'Exploitation Minière sont les trois seules Technologies disponibles au début, puisqu'elles n'ont aucun prérequis. Voici les 3 chemins de déverrouillage des autres Technologies :



Remarques : Il n'est pas nécessaire de gagner toutes les Technologies d'un même chemin. Par exemple, vous gagnez une nouvelle Technologie alors que vous possédez l'Écriture et l'Éducation, vous pouvez choisir entre la Science, l'Ingénierie, la Voile et l'Exploitation Minière.

La section suivante clarifie certains effets spéciaux des Technologies.

Education : À chaque Fin de Tour : vous pouvez effectuer "Culture" (👤)

Quand VOTRE tour est fini, vous pouvez effectuer l'Action "Culture" UNE FOIS. Cette Action ne nécessite l'assignation d'aucun Ouvrier, mais il faut payer le coût (4\$). Toutes vos Capacités pouvant modifier l'Action "Culture" sont effectives, exactement comme si vous effectuiez l'Action normalement.

Science: Quand vous la gagnez, + ★ par round futur

Quand vous gagnez cette Technologie, vous gagnez immédiatement un nombre de Points égal au nombre de Cartes Action encore à venir sur la Piste Temporelle.

Par exemple, si vous la gagnez au 4^{ème} round, vous gagnez 2 Points puisqu'il reste 2 Cartes Action à venir.

Voile, Exploitation Minière, Ingénierie et Poudre à Canon :

Ces Technologies ont 2 Capacités. LES DEUX capacités sont effectives.

LES CIVILISATIONS


Cette section fournit les exemples pour clarifier les effets des Civilisations.

Capacité Principale de la Chine : Quand vous effectuez l'Action "Ferme", vous gagnez 1 Ouvrier de la réserve si vous en avez moins de 4. Cet Ouvrier est prêt à être assigné immédiatement. Soyez attentif au fait que cet Ouvrier assigné à un Lieu d'Action Rouge sera sacrifié (ira à la réserve) lors de la résolution des Ouvriers, il n'est donc pas possible de regagner l'Ouvrier assigné grâce à la Capacité de la Chine dans le même tour.

Capacité Principale de l'Inde : Vous avez un Lieu d'Action supplémentaire de "Culture" qui ne peut être utilisé que par vous. Il existe un paquet d'effets similaires sur d'autres Civilisations, telles que les Aztèques, les Celtes et l'Indonésie. Ces Actions sont exactement les mêmes que les Actions correspondantes sur le Piste Temporelle, et toutes vos Capacités modifiant les Actions sont effectives comme d'habitude.

Capacité Principale de Rome : Pour chaque 2 Technologies que vous avez, vous gagnez 1  supplémentaire.

Capacité Principale de l'Arabie : Quand VOTRE tour est fini, pour chaque Technologie que vous possédez, vous gagnez 1 Pièce. Maximum de 3 Pièces à chaque fois.

Capacité Principale de la Mongolie : Quand vous effectuez l'Action "Conquérir", TOUS les autres joueurs doivent sacrifier 1 de ses Ouvriers. (Il n'est pas nécessaire d'avoir le plus de  pour effectuer l'Action "Conquérir".)

Capacité Principale des Vikings : AUCUN des autres joueurs ne peut effectuer l'Action "Commercer", y compris l'Action "Commercer" fournie par les Capacités.

Capacité Principale des Hittites : Quand vous effectuez l'Action "Rechercher" et que vous gagnez Travail du Fer, le coût de l'Action est réduit à 0\$. L'assignation d'Ouvrier sur le Lieu d'Action "Rechercher" est toujours nécessaire.

Capacité Principale de Carthage : Quand vous Érigez Carthage comme votre nouvelle Civilisation, les Pièces bonus sur la Carte de Carthage sont triplées.

Capacité Principale des Aztèques : Quand vous effectuez l'Action "Merveille", vous payez 5 Pièces de moins, mais vous DEVEZ placer 1 Ouvrier de plus sur le Lieu d'Action, qui sera également sacrifié lors de la résolution des Ouvriers.

Capacité Principale de Babylone : Quand VOTRE tour est fini, vous gagnez une Technologie disponible. Attention, vous ne gagnez pas le 1 Point de la "Recherche" puisque vous n'effectuez pas l'Action "Recherche".

Capacité Principale du Japon : Quand vous effectuez l'Action "Culture", vous payez X Pièces de moins, où X = la valeur de votre Force Militaire.

Capacité Principale de la Polynésie : Elle a deux Capacités Principales. LES DEUX sont effectives. La Capacité du dessus : Vous ne sacrifierez jamais d'Ouvrier par l'effet de Guerre. La Capacité du dessous : Quand vous effectuez l'Action "Pêcher", vous gagnez 1 Pièce en plus.

Capacité Principale des Mayas : Ils ont deux Capacités Principales. LES DEUX sont effectives. La Capacité du dessus : Vous pouvez effectuer les Actions des cartes futures (Les Actions non encore disponibles pour la partie). La Capacité du dessous : Quand vous effectuez l'Action "Ferme", vous gagnez 1 Pièce en plus.

Capacité Principale du Congo : Quand vos Ouvriers sont sacrifiés (pour quelle que raison que ce soit), vous gagnez 2 Pièces. Attention, les Ouvriers assignés aux Lieux d'Action Rouges seront sacrifiés lors de la résolution des Ouvriers, par conséquent, les 2 Pièces gagnées par ce sacrifice ne sont obtenues que lors de la résolution des Ouvriers également. Quand vous Érigez une autre Civilisation, les Ouvriers du Congo ne sont pas considérés comme étant sacrifiés.

PARTIE DRAFTÉE

La Partie Draftée est une variante du jeu de base. Vous devriez connaître les règles de base avant de lire ceci. Nous recommandons aux joueurs expérimentés d'essayer cette variante car elle propose une planification plus stratégique et moins de hasard.

Concept Clé d'une Partie Draftée :

Au début, chaque joueur a une main de Cartes Civilisation composée de "Cartes Draftées". Les Joueurs pourront Ériger ou Annexer les Cartes Civilisation de leur main OU celles du Marché.

Varie dans la MISE EN PLACE :

Après la Mise en Place de la partie selon les règles de base (*Mise en Place*, P.3), chaque joueur reçoit une main de 4 Cartes Civilisation, distribuées au hasard. Chaque joueur regarde sa main sans la montrer aux autres joueurs et choisit une Carte avant de la placer face cachée devant lui. Les Cartes restantes sont placées entre la main gauche du voisin et lui. Dès que chaque joueur a choisi sa Carte, chaque joueur prend la main de Cartes tendue par son voisin. Puis le processus se répète.

Après avoir choisi la 3^{ème} Carte, chaque joueur prend la 4^{ème} carte donnée par son voisin. Ces 4 cartes seront les mains de Civilisations des joueurs tout au long de la Partie.

Varie dans le DÉROULEMENT :

Jouez la partie selon les règles de base (*Déroulement de la Partie*, P.4), mais avec les variantes suivantes :

1. Quand vous Érigez ou Annexez une Civilisation, vous pouvez choisir une Carte de votre main OU du Marché Civilisation. Peu importe l'origine de la Carte, NE placez PAS de Pièce bonus sur les Cartes Civilisation du Marché et NE piochez PAS de nouvelle Carte Civilisation du paquet pour le Marché.
2. Quand vous Érigez votre Civilisation au 1^{er} round, vous ne prenez aucune Pièce bonus. Quand vous Érigez ou Annexez une Civilisation, peu importe l'origine de la Carte, vous prenez 2 Pièces bonus.
3. Vous ne piocherez jamais de nouvelle Carte dans votre main.
4. Si toutes les Cartes du Marché Civilisation ont été prises, les joueurs ne peuvent choisir que parmi les Civilisations de sa main pour Ériger ou Annexer.
5. Au cours de la partie, les joueurs ne doivent pas montrer leur main aux autres joueurs.

Capacité Principale de Carthage dans une partie draftée :

Quand vous Érigez Carthage en tant que nouvelle Civilisation, vous prenez 6 Pièces bonus.

PARTIE SOLO

La Partie solo est une variante du jeu de base. Vous devriez connaître les règles de base avant de lire ceci.

BUT d'une Partie Solo :

Essayer d'obtenir le score le plus élevé pour débloquer les Succès (*Succès*, P.16).

Varie dans la MISE EN PLACE :


Installez la Partie selon les règles de base (*Mise en Place*, P.3), mais avec les variantes suivantes :

1. Enlevez les Cartes Civilisation de la **Mongolie**, des **Vikings** et de la **Germanie** avant de mélanger le paquet de Cartes Civilisation. Elles ne sont pas adaptées à une Partie Solo.
2. Le nombre de Cartes dans le Marché des Merveilles est de 4.
3. En préparant la Piste Temporelle, enlevez la Peste avant de mélanger les Cartes Action. En commençant par la gauche, la Peste est placée en 5^{ème} position. Remplissez les autres positions par les Cartes Action mélangées au hasard. Cela signifie que la Peste arrivera toujours au 3^{ème} round.
4. Comme dans une partie multi-joueurs, vous prenez 3 Pièces de la réserve mais le Pion 1^{er} Joueur n'est pas nécessaire.


Varie dans le DÉROULEMENT :

Jouez la partie selon les règles de base (*Déroulement de la Partie*, P.4), mais avec les variantes suivantes :

1. Quand vous Érigez ou Annexez une Civilisation, NE placez PAS de Pièce bonus sur les autres Cartes Civilisation et NE piochez PAS de nouvelle Carte pour le Marché.
2. Quand un round se termine (directement après la fin de votre tour dans une partie solo), placez 1 Pièce bonus sur chaque Carte Civilisation du Marché. Ensuite, piochez et placez 1 nouvelle Carte Civilisation au Marché. À la différence d'une partie multi-joueurs, le nombre de Cartes Civilisation au Marché peut varier d'un round à l'autre.

Quand une comparaison de Force Militaire est demandée (e.g. pour la Guerre, Conquérir), vous luttez contre un unique adversaire virtuel. Quand un round se termine, avant de déplacer la Carte Actions Permanentes et d'effectuer toute Guerre/Sacrifice, prenez 1 Pion Technologie de la réserve et placez-la près de la Piste Temporelle. Le nombre de Pions est la Force Militaire actuelle de l'adversaire virtuel. Par exemple, s'il y a une Guerre à la fin du 2^{ème} round, il y aura 2 Pions Technologie près de la Piste Temporelle, par conséquent, la Force de l'adversaire est de 2 .

3. Quand la Partie se termine (et après l'activation des Capacités de Fin de Partie), vérifiez si vous pouvez compléter les Succès suivants. Essayez différentes stratégies pour bâtir des Civilisations enchantées et uniques afin de réaliser tous les Succès !

Succès	Prérequis	Achevé
Clan Remarquable	Obtenir 20 Points ou +	
Grand Royaume	Obtenir 25 Points ou +	
Empire Puissant	Obtenir 30 Points ou +	
Civilisation Éternelle	Obtenir 35 Points ou +	
Royaume Technologique	Obtenir 25 Points ou + avec 9 Technologies	
Royaume Primitif	Obtenir 25 Points ou + sans Technologie	
Super Puissant	Obtenir 25 Points ou + avec 3 Technologies ou moins, et 9  ou +	
Monde des Merveilles	Obtenir 25 Points ou + avec 4 Merveilles	
Grande Unité	Obtenir 25 Points ou + avec au moins 2 Civilisations de population 4	
Petit mais Glorieux	Obtenir 25 Points ou + avec au moins 2 Civilisations de population 2	

CREDITS

Concepteur du Jeu : Jeffrey CCH

Producteur et Développement du Jeu : Jeffrey CCH et Kenneth YWN

Conception Graphique : Vincci lala

Illustration de la Couverture et des Merveilles : Rubens Ma

Traduction Française : Pascal Borms

2019 ICE Makes Limited. Tous droits réservés. Fait en Chine.

Website : www.icemakesboardgame.com

Email : jeffrey@icecreate.co