Code des Lois

Vlaada Chvátil

Through the Ages

L'Histoire vous appartient

Ce livret se destine aux joueurs qui auraient besoin de retrouver rapidement un point de règle. Il présente toutes les règles de *Through the Ages* point par point. Il n'est pas recommandé pour découvrir et apprendre les règles du jeu.

Nous conseillons aux joueurs qui découvrent le jeu de commencer avec le Manuel qui introduit les concepts du jeu dans l'ordre de leur apparition au cours de votre première partie, complétés d'explications thématiques et d'exemples détaillés.

La première moitié de ce livret décrit ce qui se passe dans une partie. La deuxième moitié définit les termes et concepts utilisés dans le jeu.

Déroulement

- Installez le jeu (*Mise en Place* p. 2).
- La partie se décompose en manches successives. Lors de chaque manche, les joueurs jouent chacun leur tour, l'un après l'autre, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur (*Votre Tour* p. 3).
  - La première manche est différente des autres (*Premier Tour* p. 3).
  - Remarque : Généralement, rien de spécial ne se passe au début ou à la fin d'une manche.
- Le jeu se déroule à travers plusieurs âges, en commençant avec l'Âge A, puis en continuant avec les Âges I, II, III et IV. (*Compléter la Rangée de Cartes* p. 3).
  - Si l'Âge III se termine pendant le tour du premier joueur, ce sera la dernière manche.
  - Si l'Âge III se termine pendant le tour d'un autre joueur, la manche suivante sera la dernière.
- La partie se termine à la fin de la dernière manche. Chaque joueur aura donc joué le même nombre de tours. Il est alors temps de procéder au décompte final :
  - Tous les évènements de l'Âge III du paquet actuel et du paquet futur sont résolus dans n'importe quel ordre. (*Résoudre un Événement* p. 7).
  - Tous les bonus de fin de partie sont décomptés (*Bill Gates*).
  - Le joueur ayant le plus de points de culture est déclaré vainqueur.
    - En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Mise en Place

Plateaux de Jeu

Placez les différents plateaux de jeu au centre de la table, de façon à ce qu'ils soient visibles et accessibles pour tous les joueurs.

Paquets de Cartes

Les Âges A, I, II et III disposent chacun d'un paquet civil et d'un paquet militaire. Il y a donc 8 paquets distincts ayant tous un dos différent.

paquets civils

paquets militaires

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous devez écarter certaines cartes qui ne seront pas utilisées pour la partie.
  - Avant de débuter une partie à 3 joueurs :
    - 4 Écartez les 3 cartes possédant ce symbole (de chacun) des paquets I, II et III.
  - Avant de débuter une partie à 2 joueurs :
    - 3+ 4 Écartez les 9 cartes possédant ces symboles (de chacun) des paquets I, II et III.
    - Écartez les 2 cartes Pacte du paquet militaire I et les 4 cartes Pacte des paquets militaires II et III.

Matériel des Joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments suivants:

Plateau de joueur

Sur le plateau de chaque joueur sont représentées les 6 technologies de départ : *Guerriers*, *Agriculture*, *Bronze*, *Philosophie*, *Religion* et *Despotisme*. Elles sont considérées comme des cartes de technologie.

- Placez un cube bleu sur chacune des 16 cases de la réserve bleue.
- Placez un cube jaune sur chacune des 18 cases de la réserve jaune, sur les 6 cases des cartes de technologie ainsi que sur la réserve d'ouvriers (l'emplacement "Ouvriers Inutilisés" sur le plateau).
- Votre carte de gouvernement de départ, *Despotisme*, vous octroie 4 actions civiles et 2 actions militaires. Placez donc 4 cubes blancs et 2 cubes rouges à côté de la carte (pas dessus).

Marqueurs de niveau

Vous disposez de 4 marqueurs de niveau à votre couleur.

- Placez votre marqueur de science sur la case 1 de la piste de niveau de science.
- Placez votre marqueur de culture sur la case 0 de la piste de niveau de culture.
- Placez votre marqueur de force sur la case 1 de la piste de niveau de force.
- Placez votre marqueur de bonheur sur la case 0 de la piste de niveau de bonheur de votre plateau de joueur.

Remarque : Ces paramètres correspondent à ceux indiqués par les ouvriers sur vos cartes de technologie de départ. (*Vos niveaux* p. 10).

Marqueurs de score

- Placez votre marqueur de points de science sur la case 0 de la piste de points de science.
- Placez votre marqueur de points de culture sur la case 0 de la piste de points de culture.

Drapeau de tactique

- Placez votre drapeau de tactique dans la zone des tactiques communes du plateau militaire. Cela indique que vous n'avez aucune tactique pour l'instant.

Dans la Boîte

Une fois la mise en place terminée, il restera des cubes bleus, jaunes, rouges et blancs non utilisés. Ils pourront être nécessaires pendant la partie, mais très occasionnellement. Ils sont considérés comme étant « dans la boîte ».

Préparation de la pioche d'Événements

- Mélangez le paquet militaire de l'Âge A.
  - Prenez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus 2. Placez ces cartes, face cachée, sur le plateau militaire : elles forment la pioche d'événements actuels.
  - Placez les cartes restantes dans la boîte, sans les consulter.

Premier Joueur

Déterminez un premier joueur comme vous le souhaitez. Il ne changera pas pour toute la durée de la partie. Vous pouvez identifier ce joueur en glissant une des cartes militaires inutilisées de l'Âge A sous son plateau, face cachée.

Actions Initiales

- Le premier joueur disposera d'1 action civile à son premier tour. Pour indiquer cela, il place l'un de ses cubes blancs sur sa carte *Despotisme*.
- Dans le sens horaire, chaque autre joueur disposera d'1 action civile de plus que le joueur précédent. Ils placent donc respectivement 2, 3 ou 4 de leurs cubes blancs sur leur carte *Despotisme*.
- Les joueurs ne disposent pas d'action militaire à leur premier tour. Tous les cubes rouges restent donc à côté du plateau de chaque joueur.

Préparation de la Rangée de Cartes

- Mélangez le paquet civil de l'Âge A.
  - Piochez 13 cartes et placez-les, face visible, sur les emplacements de la rangée de cartes.
  - Placez le paquet de cartes restantes sur la moitié claire du plateau de l'âge actuel.
- Placez les autres paquets de cartes à proximité de la zone de jeu. Vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.

Votre Tour ...

Déroulement d'un Tour

Votre tour comprend plusieurs phases et étapes :

- ⊳ Phase de Début de Tour :
  - Compléter la rangée de cartes.
  - Résoudre une guerre, si nécessaire.
  - Rendre disponibles des tactiques exclusives, si nécessaire.
- ⊳ Phase Politique
- ⊳ Phase d'Actions
- ⊳ Phase de Fin de Tour :
  - Défausser les cartes militaires en excès.
  - Phase de Production (ignorée pendant une révolte).
  - Piocher des cartes militaires.
  - Réinitialiser les actions civiles et militaires.

Premier Tour

Votre premier tour se déroule différemment :

- ⊳ Vous débutez avec un nombre limité d'actions civiles, en fonction de votre position dans l'ordre du tour (*Actions initiales* p. 2).
- ⊳ Vous ignorez la Phase de Début de Tour et la Phase Politique.
- ⊳ Lors de votre Phase d'Actions, vous pouvez soit :
  - Prendre une carte, autre qu'une merveille, de la rangée de cartes et l'ajouter à votre main.
  - Prendre une merveille de la rangée de cartes et la mettre en jeu comme une merveille inachevée (tournée à 90°).

Phase de Début de Tour

Complétez la Rangée de cartes

Remarque : La rangée de cartes n'est pas complétée lors du premier tour.

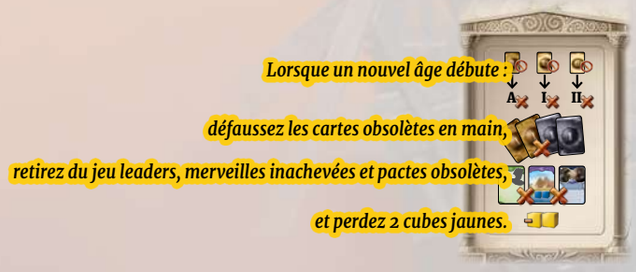
Vous commencez votre tour en complétant la rangée de cartes :

- ⊳ En partant de la gauche de la rangée de cartes, défaussez les éventuelles cartes restantes :
  - sur les 3 premiers emplacements pour une partie à 2 joueurs,
  - sur les 2 premiers emplacements pour une partie à 3 joueurs,
  - sur le premier emplacement pour une partie à 4 joueurs,
  - si un joueur a abandonné (p. 4), ne tenez compte que des joueurs encore en jeu et non des joueurs ayant commencé la partie pour déterminer le nombre de cartes à défausser.
- ⊳ Décalez toutes les cartes restantes vers la gauche de façon à ne laisser aucun emplacement vide.
- ⊳ Piochez et placez des cartes du paquet civil de l'âge actuel pour compléter les emplacements vides, de gauche à droite (ignorez cette étape à l'Âge IV, qui ne dispose d'aucun paquet).

Fin d'un Âge

Compléter la rangée de cartes déclenche parfois la fin d'un âge :

- ⊳ **L'Âge A se termine** lorsque la rangée de cartes est complétée pour la première fois.
  - Remarque : Cela se produit au deuxième tour du premier joueur.
  - Après avoir placé autant de cartes civiles de l'Âge A que possible, retirez de la partie le reste du paquet de l'Âge A.
  - Mélangez séparément les paquets civil et militaire de l'Âge I et placez-les sur le plateau de l'âge actuel. Ils deviennent alors les paquets civil et militaire actuels.
  - Si toutes les cartes civiles de l'Âge A ont été placées sur la rangée de cartes et qu'il y reste des emplacements vides, complétez-les avec des cartes du paquet civil de l'Âge I.
- ⊳ **Les Âges I, II et III se terminent** lorsque la dernière carte du paquet de l'âge actuel est placée dans la rangée de cartes. L'âge suivant débute immédiatement :
  - Les cartes de l'âge antérieur à celui qui vient de se terminer deviennent obsolètes (ex : à la fin de l'Âge I, les cartes de l'Âge A deviennent obsolètes) :
    - Les joueurs défaussent toutes les cartes obsolètes de leur main.
    - Tous les leaders obsolètes sont retirés de la partie.
    - Toutes les merveilles inachevées obsolètes sont retirées de la partie.
    - Tous les pactes obsolètes sont retirés de la partie.
    - Remarque : Toutes les autres cartes en jeu (technologies, colonies, merveilles achevées, tactiques communes ou exclusives, guerres déclarées) restent en jeu quel que soit leur âge.
  - Chaque joueur perd 2 cubes jaunes.
  - Mélangez le paquet civil de l'âge qui vient de débuter. Placez-le sur le plateau de l'âge actuel. Il devient le paquet civil actuel.
    - Continuez de compléter la rangée de cartes s'il reste des emplacements vides.
    - Si l'Âge IV a débuté, il n'y a pas de nouveau paquet civil et les emplacements vides le restent.
  - Retirez le paquet militaire de l'âge précédent. Mélangez le paquet militaire du nouvel âge et placez-le sur le plateau de l'âge actuel.
    - Si l'Âge IV a débuté, il n'y a pas de nouveau paquet militaire. Piocher des cartes militaires n'est pas possible pendant l'Âge IV.
  - L'Âge IV est le **dernier âge de la partie**. Lorsque l'Âge IV débute, déterminez quelle manche sera la dernière.
    - La manche en cours est la dernière si l'Âge IV débute pendant le tour du premier joueur.
    - La manche suivante sera la dernière si l'Âge IV débute pendant le tour d'un autre joueur.



Résoudre une Guerre

Si vous n'avez aucune carte de guerre dans votre zone de jeu, ignorez cette étape. Si vous en possédez une, vous devez la résoudre lors de cette phase.

- ⊳ Comparez votre force avec celle de l'adversaire à qui vous avez déclaré la guerre.
  - Si une carte en jeu vous octroie un bonus lorsque vous attaquez cet adversaire, ajoutez ce bonus.
- ⊳ Si l'un des deux joueurs a une force supérieure à celle de l'autre, ce joueur est le **vainqueur** et l'autre joueur est la **civilisation vaincue**. La différence entre leurs forces respectives est **l'avantage de force**. Appliquez les effets de la carte.
  - Si le vainqueur **vole une technologie spéciale**, il prend la carte de la zone de jeu de la civilisation vaincue et la place dans sa propre zone de jeu.
  - Un joueur ne peut pas voler une technologie spéciale identique à celles qu'il a en jeu ou dans sa main.
  - Si vous volez une technologie spéciale du même type qu'une technologie que vous avez en jeu, vous conservez la carte de plus haut niveau et vous défaussez l'autre.
- ⊳ Si les joueurs ont une force identique, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu : la guerre est sans effet.
- ⊳ Dans tous les cas, défaussez la carte de guerre.

Remarque : Aucun camp ne peut utiliser de carte de bonus militaire pour augmenter sa force lors d'une guerre.

Rendre Disponibles des Tactiques

Si vous avez une carte de tactique exclusive dans votre zone de jeu, vous devez la rendre disponible lors de cette phase.

- ⊳ Placez votre carte de tactique dans la zone des tactiques communes sur le plateau militaire.
  - Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être placées dans la zone des tactiques communes.
  - Si une carte identique est déjà présente dans la zone des tactiques communes, vous pouvez les fusionner en les plaçant l'une sur l'autre, ou en retirer une de la partie. Attention cependant à ne pas la placer dans la pile de défausse (*Défausser ou Retirer de la Partie* p. 8).
  - Remarque : Votre drapeau de tactique reste sur la carte et elle continue d'être votre tactique actuelle.

Phase Politique

Lors de la Phase Politique, vous pouvez, si vous le souhaitez, réaliser une unique action politique, parmi les suivantes :

- Planifier un Événement
- Jouer une Agression
- Déclarer une Guerre (sauf lors de la dernière manche)
- Proposer un Pacte (sauf lors d'une partie à 2 joueurs)
- Annuler un Pacte (sauf lors d'une partie à 2 joueurs)
- Abandonner (sauf lors de l'Âge IV)

Ce symbole présent sur certaines cartes militaires indique qu'elles peuvent être jouées comme une action politique.

Planifier un Événement

Un **événement** est une carte militaire verte possédant un symbole dans son coin supérieur droit. Pour planifier un événement, procédez ainsi :

- Placez votre carte d'événement, face cachée, sur le dessus du paquet des événements futurs (ou sur la zone correspondante si ce paquet est vide).
- Marquez autant de points de culture que le niveau de la carte.
- Révélez la première carte du paquet des événements actuels et résolvez-la. Si c'est un territoire, résolvez la colonisation (*Événements Actuels* p. 7).
- Si cette carte était la dernière du paquet des événements actuels :
  - Mélangez le paquet des événements futurs.
  - Classez les cartes par âge, face cachée, afin que les âges les plus anciens soient au-dessus des âges les plus récents.
  - Placez ce nouveau paquet sur la zone des événements actuels : il devient le nouveau paquet des évènements actuels.

Remarque : Un événement que vous planifiez maintenant ne sera révélé et résolu que lors d'un tour ultérieur.

Jouer une Agression

Une **agression** est une carte militaire brune. Son nom débute par « Agression : ». Procédez ainsi pour jouer l'une de ces cartes :

- Révélez la carte.
- Payez le coût en actions militaires indiqué à côté du symbole de couronne.
- Déclarez quel joueur vous attaquez. Ce joueur devient votre **rival**.
  - Vous ne pouvez pas attaquer un joueur avec lequel vous avez conclu un pacte indiquant que vos deux civilisations ne peuvent pas s'attaquer.
  - Vous ne pouvez pas attaquer un joueur ayant une force égale ou supérieure à la vôtre.
    - Pensez à inclure tous les bonus se déclenchant lorsque vous attaquez un autre joueur.
    - N'incluez pas les bonus des pactes qui sont annulés si vous attaquez.
- Si vous et votre rival êtes liés par un pacte indiquant qu'il s'annule si vous attaquez, retirez ce pacte de la partie.
- Votre rival peut se défendre contre votre agression en jouant des bonus de force temporaires afin d'égaler ou dépasser votre force :
  - Votre rival peut jouer une ou plusieurs cartes de bonus militaire. La **valeur de défense** indiquée dans la moitié supérieure de la carte est ajoutée à sa force (ces cartes sont défaussées une fois le bonus décompté).

  - Votre rival peut gagner un bonus de +1 en force pour chaque carte militaire qu'il défausse, face cachée.
  - Restriction : Le nombre total de cartes que votre rival peut jouer ou défausser pour des bonus ne peut pas dépasser son nombre total d'actions militaires.
- Si votre rival égale ou dépasse votre force, l'agression est un échec. Défaussez-la sans résoudre son effet.
- Si votre rival ne peut pas ou ne souhaite pas égaler ou dépasser votre force, il ne joue ni ne défausse aucune carte. L'agression est donc un succès :
  - Résolvez l'effet indiqué sur la carte.
    - Si l'effet fait référence au coût d'une carte, il correspond au coût imprimé sur la carte, sans tenir compte d'éventuels modificateurs.
  - Défaussez la carte d'agression.

Déclarer une Guerre

Une **guerre** est une carte militaire grise dont le nom débute par « Guerre pour ». Procédez ainsi pour déclarer une guerre :

- Révélez la carte.
- Payez le coût en actions militaires indiqué à côté du symbole de couronne.
- Déclarez quel joueur vous attaquez. Ce joueur devient votre **rival**.
  - Si une carte indique que vous ne pouvez pas attaquer un joueur, vous ne pouvez pas déclarer une guerre contre ce joueur.
- Si vous et votre rival êtes liés par un pacte qui indique qu'il s'annule si vous attaquez, retirez ce pacte de la partie.
- Placez la guerre dans votre zone de jeu en orientant le haut de la carte en direction de votre rival.
- La guerre sera résolue au début de votre prochain tour.
- Restriction : Vous ne pouvez pas déclarer de guerre lors de la dernière manche.

Proposer un Pacte

Un **pacte** est une carte militaire bleue avec le symbole d'une poignée de main au-dessus de son nom. Les pactes ne sont pas possibles dans une partie à deux joueurs. Procédez ainsi pour proposer un pacte :

- Révélez la carte.
- Déclarez à quel joueur vous proposez le pacte.
- Si le pacte dispose d'un côté A et d'un côté B, précisez si vous tenez le rôle de la civilisation A ou de la B.

Ensuite, le joueur partenaire décide s'il accepte ou s'il décline votre offre.

- S'il décline votre proposition, replacez le pacte dans votre main. Vous avez quand même consommé votre action politique du tour.
- S'il accepte votre offre, le pacte entre en jeu :
  - Tout autre pacte de votre zone de jeu prend immédiatement fin, que le partenaire de ce précédent pacte soit le joueur choisi ou un autre joueur. Retirez-le de la partie.
    - Remarque : Vous pouvez toujours être impliqué dans des pactes présents dans les zones de jeu des autres joueurs.
  - Placez le pacte nouvellement accepté dans votre zone de jeu en l'orientant vers votre partenaire (les côtés A et B, s'il y a lieu, doivent faire face à chaque partenaire selon les rôles précédemment définis).
  - Le nouveau pacte prend effet immédiatement.
    - Remarque : Un pacte empêchant les attaques ou une déclaration de guerre n'annule pas les guerres déjà déclarées.

Annuler un Pacte

Cette action vous permet d'annuler un pacte dans lequel vous êtes impliqué. Certaines des actions politiques décrites précédemment peuvent avoir comme effet secondaire l'annulation d'un pacte. Procédez ainsi pour annuler un pacte :

- Choisissez un pacte en jeu dans lequel vous êtes impliqué. Ce pacte peut être dans votre zone de jeu ou dans celle de votre partenaire.
- Retirez ce pacte de la partie. Son effet s'arrête immédiatement pour vous et pour votre ancien partenaire.

Abandonner

Vous pouvez utiliser votre action politique pour abandonner.

- Votre civilisation quitte immédiatement le jeu. Vous avez perdu.
- Défaussez votre main et retirez du jeu toutes les cartes présentes dans votre zone de jeu. Si vous êtes impliqué dans un pacte placé dans la zone de jeu d'un autre joueur, retirez également ce pacte de la partie.
- Si des guerres sont déclarées contre vous, les joueurs les ayant déclarées retirent de la partie leurs cartes de guerre et marquent 7 points de culture.
- S'il ne reste qu'un seul joueur dans la partie, la partie s'achève et ce joueur est le gagnant.
- S'il reste deux joueurs ou plus, ils poursuivent la partie sans vous :
  - Ils ne modifient pas les paquets actuels (des cartes prévues pour davantage de joueurs peuvent donc apparaître lors de cet âge).
  - Avant de passer à l'Âge II ou à l'Âge III, ils ajustent les paquets des nouveaux âges en fonction du nombre de joueurs encore en jeu (*Paquets de Cartes* p. 2).
  - S'ils ne restent plus que deux joueurs, les règles pour des parties à deux joueurs s'appliquent lors de la résolution des événements (*Résoudre un Événement* p. 7).
- Exception : **Vous ne pouvez pas abandonner lors de l'Âge IV.**

Phase d'Actions

Lors de la Phase d'Actions, vous pouvez dépenser vos actions civiles et militaires pour réaliser les actions décrites dans ce chapitre, dans l'ordre de votre choix.

- **Lors de votre premier tour**, vous ne pouvez rien faire d'autre que prendre des cartes de la rangée de cartes (si vous prenez une merveille, vous la placez en jeu).
- Vous ne pouvez faire une action que si vous êtes en mesure de réaliser toutes les étapes requises et d'en payer tous les coûts.
- Vous pouvez décider de mettre fin à votre Phase d'Actions même s'il vous reste des actions civiles ou militaires disponibles.

Certaines des actions décrites dans ce chapitre peuvent également être réalisées comme effet de certaines cartes. **Si l'action est l'effet d'une carte :**

- L'action ne vous coûte aucune action civile ou militaire à moins que la carte ne l'indique. (Exception : *Déclarer une Révolution* p. 5)
- L'action peut avoir d'autres coûts (généralement de la nourriture, des ressources ou des points de science), que vous devez payer à moins que la carte n'indique que vous pouvez réaliser gratuitement cette action.

Prendre une Carte autre qu'une Merveille dans la Rangée de Cartes

- Choisissez n'importe quelle carte de la rangée de cartes qui n'est pas une merveille.
- Payez 1, 2 ou 3 actions civiles, selon ce qui est indiqué sous l'emplacement de la carte dans la rangée de cartes.
- Ajoutez la carte à votre main.
- Restrictions :
  - Vous ne pouvez pas prendre une carte autre qu'une merveille si le nombre de cartes civiles de votre main est égal ou supérieur à votre total d'actions civiles.
  - Vous ne pouvez pas prendre une carte de technologie si vous avez déjà une carte du même nom dans votre main ou dans votre zone de jeu.
  - Si vous avez pris un leader, vous ne pouvez pas prendre un nouveau leader de cet âge. Cette restriction s'applique même si le leader que vous avez pris a déjà quitté le jeu.

Prendre une Merveille de la Rangée de Cartes

Une **merveille** est une carte violette possédant une ligne de chiffres au-dessous de sa description, représentant le coût de construction de chaque étape de la merveille. Elle est mise en jeu dès que vous la prenez :

- Choisissez une merveille de la rangée de cartes.
- Payez autant d'actions civiles qu'indiqué sous l'emplacement de la carte plus une action civile supplémentaire pour chaque merveille que vous avez achevée (cela inclut les merveilles tombées en ruines suite aux *Affres du Temps*).
- Placez la merveille en jeu, tournée de 90°, afin d'indiquer qu'il s'agit d'une **merveille inachevée**.
- Restriction : Vous ne pouvez pas prendre une merveille si vous avez déjà une merveille inachevée en jeu.
- Remarque : Vous pouvez prendre une merveille même si vous avez atteint votre limite de cartes en main.
- Remarque : Les effets d'une merveille ne s'appliquent pas tant que celle-ci est inachevée.

Accroître votre Population

- Payez 1 action civile.
- Payez la nourriture indiquée par le chiffre blanc figurant sous l'emplacement occupé le plus à droite de votre réserve jaune.
- Prenez le cube jaune le plus à droite de votre réserve jaune et ajoutez-le à votre réserve d'ouvriers (il devient un ouvrier inutilisé).
- Remarque : Vous ne pouvez pas accroître votre population s'il ne reste plus aucun cube jaune dans votre réserve jaune.

Construire une Ferme, une Mine ou un Bâtiment Urbain

- Payez 1 action civile.
- Choisissez une de vos cartes de ferme, de mine ou de bâtiment urbain en jeu.
- Payez le coût en ressources indiqué sur la carte.
  - Remarque : Les technologies spéciales de construction réduisent uniquement le coût des bâtiments urbains.
- Placez l'un de vos ouvriers inutilisés sur cette carte.
- Ajustez vos niveaux, si nécessaire.
- Restriction : Votre **limite de bâtiments urbains** est indiquée dans le coin inférieur droit de votre carte de gouvernement. Si vous possédez déjà autant ou davantage de bâtiments urbains d'un type particulier que cette limite, vous ne pouvez plus construire de bâtiment urbain de ce type.

Améliorer une Ferme, une Mine ou un Bâtiment Urbain

- Payez 1 action civile.
- Choisissez une de vos fermes, une de vos mines ou un de vos bâtiments urbains (représenté par un ouvrier sur la carte de technologie correspondante).
- Choisissez une autre carte de technologie du même type et d'un niveau supérieur que vous avez déjà mise en jeu.
- Payez autant de ressources que la différence entre les coûts en ressources de ces deux cartes.
  - Si le coût d'une ou de ces deux cartes est modifié, appliquez ces modificateurs avant de calculer la différence de coûts.
- Déplacez l'ouvrier vers la carte de plus haut niveau.
- Ajustez vos niveaux, si nécessaire.

Détruire une Ferme, une Mine ou un Bâtiment Urbain

- Payez 1 action civile.
- Choisissez une de vos fermes, une de vos mines ou un de vos bâtiments urbains (représenté par un ouvrier sur le sur la carte de technologie correspondante).
- Déplacez l'ouvrier de cette carte vers votre réserve d'ouvriers (il devient un ouvrier inutilisé).
- Ajustez vos niveaux, si nécessaire.

Jouer un Leader

Un **leader** est une carte civile verte avec, dans son coin supérieur droit, le portrait d'un personnage célèbre ayant marqué l'Histoire.

- Payez 1 action civile.
- Choisissez un leader de votre main.
- Placez ce leader dans votre zone de jeu.
- Si vous aviez déjà un leader en jeu, il est **remplacé**.
  - Défaussez l'ancien leader.
  - Récupérez 1 action civile.
- Les effets du leader s'appliquent immédiatement. Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire.

Construire une Étape d'une Merveille

- Vous pouvez faire cette action uniquement si vous avez une merveille inachevée en jeu.
- Payez 1 action civile.
- Payez les ressources indiquées par le chiffre non recouvert le plus à gauche sur la merveille.
- Couvrez le coût correspondant avec un cube bleu de votre réserve bleue.
  - S'il n'y a aucun cube dans votre réserve bleue, utilisez l'un des cubes de vos cartes de technologie.
- Si tous les coûts d'une merveille sont payés, la merveille est **achevée**.
  - Replacez tous les cubes bleus de la merveille dans votre réserve bleue.
  - Faites pivoter la carte afin de la remettre droite.
  - Les effets de la merveille s'appliquent. Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire.
- **Si une carte vous permet de construire plusieurs étapes d'une merveille en une seule action**, la procédure demeure la même. Vous additionnez tous les coûts de toutes les étapes que vous souhaitez construire, vous payez tous ces coûts en une fois et vous recouvrez les coûts payés par des cubes bleus.

Développer une Technologie

Les cartes de technologie sont identifiables par leur coût en points de science, indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Les différents types de technologie sont décrits dans le chapitre *Cartes de Technologie en jeu* (p. 9).

- Payez 1 action civile.
- Choisissez une carte de technologie de votre main.
- Payez le coût en science indiqué sur la carte.
  - Pour les technologies de gouvernement, payez le coût indiqué le plus élevé.
- Placez la carte de technologie dans votre zone de jeu.
  - Si la carte est une technologie spéciale (bleue) du même type que l'une des technologies spéciales que vous avez déjà en jeu, seule la carte de plus haut niveau reste en jeu.
    - Généralement, la carte la plus ancienne est remplacée par la nouvelle.
    - Dans de rares cas, c'est la carte que vous venez de jouer qui est retirée. Cela compte toutefois comme le fait de jouer une technologie au regard des effets des autres cartes (comme *Einstein*).
  - Si la technologie est un gouvernement, le gouvernement précédent est remplacé. Retirez l'ancienne carte de la partie ou placez la nouvelle carte sur l'ancienne.
- Les effets des technologies spéciales et des gouvernements s'appliquent immédiatement. Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire.

Déclarer une Révolution

Déclarer une révolution est une autre façon de développer une technologie de gouvernement.

- Choisissez une carte de technologie de gouvernement de votre main.
- Payez autant d'actions civiles que votre total d'actions civiles.
  - Si un événement (*Développement de la Civilisation*) vous permet de développer une technologie, vous pouvez déclarer une révolution en payant votre total d'actions civiles.

- Si une carte d'action (*Percée scientifique*) vous permet de développer une technologie, vous pouvez déclarer une révolution en payant votre total d'actions civiles plutôt que de payer le coût de la carte d'action.
- Remarque : Vous ne pouvez déclarer de révolution que si toutes vos actions civiles sont disponibles.

▷ Payez le coût en science le plus faible indiqué sur la carte de gouvernement.

▷ Placez la carte de gouvernement dans votre zone de jeu. Remplacez votre gouvernement précédent en le retirant de la partie ou en le recouvrant par la nouvelle carte.

▷ Appliquez tous les effets du nouveau gouvernement.
- Ajustez vos caractéristiques, si nécessaire.
- Si vous augmentez votre total d'actions civiles, placez les nouveaux cubes blancs à côté de la carte : ces nouvelles actions ne sont pas disponibles immédiatement.

▷ Les effets qui se déclenchent lorsque vous développez une technologie (*De Vinci*, *Newton*, *Einstein*) sont résolus à cette étape (donc, dans le cas de *Newton*, vous terminez avec 1 action civile disponible).

Jouer une Carte d'Action

Une **carte d'action** est une carte civile jaune.

▷ Payez 1 action civile.

▷ Choisissez une carte d'action de votre main, à l'exception de celles que vous venez de récupérer lors de cette Phase d'Actions.

▷ Révélez la carte et résolvez son effet :
- Si l'effet de la carte implique de réaliser une autre action, suivez les règles normales pour cette nouvelle action, sans payer le coût en action civile ou militaire pour cela.
  - Si une carte réduit un coût en dessous de 0, le coût est alors de 0.
  - Si une carte indique de « développer une technologie », vous pouvez déclarer une révolution. Au lieu de payer 1 action civile pour utiliser la carte, vous devrez payer le coût de la révolution (*Déclarer une Révolution* p. 5).
  - Si la carte indique de « construire une nouvelle étape d'une merveille », vous ne pouvez construire qu'une seule étape même si d'autres cartes en jeu vous autorisent à construire plusieurs étapes « pour 1 action civile ».
  - Si vous ne pouvez pas réaliser l'action indiquée sur la carte, la carte ne peut pas être jouée.
- Si la carte vous octroie quelque chose « pour ce tour », ce bonus ne compte pas dans vos caractéristiques et n'est représenté par aucun élément matériel.
  - Remarque : Une action militaire supplémentaire peut être utilisée pour piocher une carte militaire à la fin de votre tour (*Piocher des Cartes Militaires* p. 6).

▷ Défaussez la carte une fois son effet résolu.

Construire une Unité Militaire

▷ Payez 1 action militaire.

▷ Choisissez une des cartes de technologie d'unité militaire de votre zone de jeu.

▷ Payez le coût en ressources indiqué sur la carte.

▷ Déplacez un de vos ouvriers inutilisés sur la carte.

▷ Ajustez vos niveaux.

Améliorer une Unité Militaire

▷ Payez 1 action militaire.

▷ Choisissez l'une de vos unités militaires (représentée par un ouvrier sur une carte de technologie d'unité militaire).

▷ Choisissez l'une de vos technologies d'unité militaire du même type et d'un niveau supérieur.

▷ Payez autant de ressources que la différence entre les coûts en ressources de ces deux cartes.
- Si le coût d'une ou de ces deux cartes est modifié, appliquez ces modificateurs avant de calculer la différence de coûts.

▷ Déplacez l'ouvrier vers la carte de plus haut niveau.

▷ Ajustez vos niveaux.

Démanteler une Unité Militaire

▷ Payez 1 action militaire.

▷ Choisissez une de vos unités militaires (représentée par un ouvrier sur une carte de technologie d'unité militaire).

▷ Déplacez l'ouvrier de cette carte vers votre réserve d'ouvriers (il devient un ouvrier inutilisé).

▷ Ajustez vos niveaux.

Jouer une Tactique

Une **tactique** est une carte militaire rouge présentant des icônes d'unités militaires dans sa moitié inférieure.

▷ Payez 1 action militaire.

▷ Choisissez une carte de tactique de votre main.

▷ Placez-la dans votre zone de jeu en tant que carte de tactique exclusive.

▷ Placez votre drapeau de tactique dessus : c'est désormais votre **tactique actuelle**.

▷ Ajustez vos niveaux (*Cartes de Tactique* p. 9).

▷ Restriction : Vous ne pouvez jouer ou copier une tactique qu'une seule fois par tour.

Copier une Tactique

▷ Payez 2 actions militaires.

▷ Choisissez une tactique commune du plateau militaire.

▷ Placez votre drapeau de tactique dessus : c'est désormais votre tactique actuelle.

▷ Ajustez vos niveaux (*Cartes de Tactique* p. 9).

▷ Restriction : Vous ne pouvez jouer ou copier une tactique qu'une seule fois par tour.

Phase de Fin de Tour

Une fois que vous avez déclaré la fin de votre Phase d'Actions, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre.

Seules les premières étapes demandent au joueur de prendre des décisions. Une fois que vous avez choisi les cartes militaires que vous défaussez, le reste est automatique. Pour maintenir le rythme de la partie, le joueur suivant peut commencer son tour dès que vous avez fini de défausser.

Défausser les Cartes Militaires en Excès

▷ Si le nombre de cartes militaires que vous avez en main est supérieur à votre total d'actions militaires, défaussez les cartes en excès, face cachée.

Vérifier la Révolte

▷ Si vos ouvriers mécontents sont plus nombreux que vos ouvriers inutilisés, vous faites face à une révolte et vous ignorez la Phase de Production (*Ouvriers Mécontents* p. 10).

Phase de Production

Si vous ne faites pas face à une révolte, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre.

▷ **Marquez des points de science et de culture**
- Marquez autant de points de science que votre niveau de science.
- Marquez autant de points de culture que votre niveau de culture.

▷ **Corruption**
- La case la plus à gauche de chaque section de votre réserve bleue indique un nombre négatif :
  - Si tous ces nombres sont recouverts de cubes bleus, vous ne souffrez d'aucune corruption.
  - Dans le cas contraire, le nombre non recouvert le plus à gauche indique votre **corruption**.
- Perdez autant de ressources que votre corruption.
- Si vous avez perdu toutes vos ressources, mais que cela ne suffit pas à compenser votre niveau de corruption, perdez la nourriture nécessaire pour couvrir la différence.

▷ **Production de nourriture**
- Pour chaque ouvrier sur vos cartes de technologie de ferme, déplacez un cube bleu de votre réserve bleue vers la carte correspondante.
  - Si vous n'avez pas assez de cubes, déplacez tous ceux que vous pouvez sur les cartes de technologie de ferme, en commençant par celles de plus haut niveau.

▷ **Consommation de nourriture**
- La case la plus à gauche de chaque section de votre réserve jaune indique un nombre négatif.
  - Si tous ces nombres sont recouverts de cubes jaunes, vous n'avez aucune consommation.
  - Dans le cas contraire, le nombre non recouvert le plus à gauche indique votre **consommation**.
- Perdez autant de nourriture que votre consommation.
- Si vous avez perdu toute votre nourriture, mais que cela ne suffit pas à compenser votre niveau de consommation, perdez 4 points de culture pour chaque unité de nourriture nécessaire pour couvrir la différence.

▷ **Production de ressources**
- Pour chaque ouvrier sur vos cartes de technologie de mine, déplacez un cube bleu de votre réserve bleue vers la carte correspondante.
  - Si vous n'avez pas assez de cubes, déplacez tous ceux que vous pouvez sur les cartes de technologie de mine, en commençant par celles de plus haut niveau.

Piocher des Cartes Militaires

▷ Pour chaque action militaire disponible, piochez une carte militaire du paquet militaire de l'âge actuel.
- Restriction : Vous ne pouvez pas piocher plus de 3 cartes de cette façon.
- À l'Âge IV, il n'y a pas de paquet militaire et vous ne piochez donc pas de cartes.
- Remarque : Lors de la première manche, les joueurs n'ont pas d'actions militaires, ils ne piochent donc pas de cartes.

▷ Si vous piochez la dernière carte militaire, mélangez les cartes militaires de la pile de défausse militaire de l'âge actuel (p. 8) et placez-les sur le plateau de l'âge actuel : cela devient le nouveau paquet militaire.
- Continuez à piocher dans le nouveau paquet si vous n'aviez pas pioché toutes les cartes que vous deviez.

Réinitialisation des Actions

▷ Replacez les cubes rouges et blancs sur votre carte de gouvernement. Toutes vos actions militaires et civiles sont de nouveau disponibles. Certains événements peuvent vous demander de dépenser certaines d'entre elles avant votre prochain tour.

Événements actuels

Lorsqu'un joueur utilise son action politique pour placer un événement dans le paquet des événements futurs, la première carte du paquet des événements actuels est révélée et résolue. Certains événements représentent la découverte de nouveaux **territoires**. Leur nom commence par « Territoire ». Les autres événements ont un effet indiqué sur leur carte.

- ⊳ Si l'événement actuel a un effet indiqué sur sa carte, résolvez cet effet.
- ⊳ S'il correspond à la découverte d'un nouveau territoire, les joueurs peuvent essayer de le coloniser.

Résoudre un Événement

Suivez le texte indiqué sur la carte.

- ⊳ Si plusieurs joueurs doivent prendre une décision, ils se décident dans le sens horaire, en commençant par le joueur ayant révélé l'événement.
- ⊳ Si la carte demande aux joueurs de comparer leurs niveaux, les égalités sont résolues ainsi :
  - Le joueur actif, ou le joueur le plus proche de lui dans le sens horaire, est considéré comme ayant la valeur la plus élevée.
    - Remarque : Dans certains cas (comme *Terrorisme* ou *Barbares*), cela peut être un désavantage.
  - Si un événement est résolu à la fin de la partie, le premier joueur est considéré comme étant le joueur actif pour résoudre des égalités.
  - Si une carte s'applique à « toutes les civilisations » ayant le plus ou le moins d'un élément (comme dans *Immigration*), les égalités ne sont pas départagées.
- ⊳ **Dans une partie à deux joueurs :** Si une carte indique qu'elle s'applique aux 2 civilisations ayant le plus ou le moins d'un élément, elle ne s'applique effectivement qu'à une seule civilisation. Par exemple, « Les deux civilisations les plus fortes » doit être lu comme « La civilisation la plus forte ».
- ⊳ Si l'effet permet à un joueur de réaliser une action qui peut être choisie lors de la Phase d'Actions, le joueur suit les règles normales de cette action, sauf qu'il n'a pas à payer d'actions civiles ou militaires, à moins que la carte n'indique le contraire.
  - Exception : Si la carte indique « développez une technologie », un joueur peut déclarer une révolution. Cette révolution utilise toutes les actions civiles du joueur. (*Déclarer une Révolution* p. 5).
- ⊳ Une fois l'effet de la carte résolu, placez-la dans la pile des événements passés. Elle ne retourne pas dans la pile de défausse des cartes militaires et ne peut donc plus être piochée.

Colonisation

Si l'événement actuel est un nouveau territoire, tous les joueurs ont une chance de le coloniser. Les joueurs enchérissent afin de définir celui qui va envoyer la force de colonisation la plus importante pour coloniser ce territoire.

- ⊳ Une enchère consiste toujours en un nombre entier supérieur à zéro et supérieur à l'enchère précédente (s'il y en a).
  - Aucun joueur ne peut faire une enchère impliquant une force de colonisation supérieure à ce qu'il peut réellement envoyer.
- ⊳ Les joueurs enchérissent chacun leur tour, dans le sens horaire, en commençant par le joueur ayant révélé le territoire.
  - À son tour, un joueur peut enchérir ou passer. Un joueur qui passe quitte définitivement l'enchère.
  - Si aucun joueur n'enchérit, la carte événement du nouveau territoire est placée dans la pile des événements passés et la colonisation s'achève.
  - Si un joueur enchérit sur le territoire, les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un passent. Ce joueur doit alors coloniser le territoire.
- ⊳ Le gagnant doit regrouper une **force de colonisation** supérieure ou égale à son enchère.
  - Le joueur doit envoyer une ou plusieurs unités militaires. Le total de leurs forces correspond à la valeur de base de la force de colonisation.
  - Les unités peuvent être organisées en armées selon la tactique actuelle du joueur. La force tactique des armées est ajoutée à la force de colonisation du joueur (*Cartes de Tactique* p. 9).
    - La façon dont elles sont groupées pour le calcul de la force de la civilisation n'importe pas pour le moment.
  - Le modificateur de colonisation de la civilisation est appliqué à la force de colonisation (*Modificateur de Colonisation* p. 10).
  - Le joueur peut jouer n'importe quel nombre de cartes de bonus militaire et ajouter la ou les valeurs indiquées dans la moitié inférieure de ces cartes à la force de colonisation.

  - Remarque : Il est impossible de former une force de colonisation uniquement avec des bonus et des modificateurs. Le joueur doit envoyer au minimum une unité militaire.
  - Remarque : Les effets modifiant la force d'une civilisation, comme ceux octroyés par *Napoléon* ou *Alexandre*, ne s'appliquent pas à la force de colonisation.
- ⊳ Une fois que le joueur a annoncé la composition de sa force de colonisation :
  - Les unités envoyées sont **sacrifiées**. Leurs cubes jaunes sont replacés dans la réserve jaune du joueur.
  - Toutes les cartes de bonus militaire utilisées sont défaussées.
- ⊳ Le joueur prend la carte et la place dans sa zone de jeu. C'est désormais une **colonie** du joueur.
  - Le joueur ajuste ses caractéristiques et notamment :
    - Les effets permanents indiqués au bas de la nouvelle colonie sont résolus.
    - La force du joueur est recalculée (après la perte des unités sacrifiées).
  - Ensuite, le joueur résout l'effet immédiat indiqué au milieu de la carte :
    - Gagnez le nombre de ressources indiqué.
    - Gagnez la quantité de nourriture indiquée.
    - Marquez les points de science indiqués.
    - Marquez les points de culture indiqués.
    - Gagnez une population pour chacun de ces symboles.
    - Piochez le nombre indiqué de cartes militaires du paquet militaire de l'âge actuel. Ignorez toutes les limites. Ne piochez rien à l'Âge IV.
  - Remarque : L'ordre est important. L'effet permanent peut donner au joueur des cubes jaunes ou bleus lui permettant de réaliser l'effet immédiat.

Vos Cartes

Ce chapitre présente les règles générales s'appliquant lorsque vous piochez, jouez ou défaussez des cartes. Les fonctions de base de certains types de cartes sont détaillées dans les pages suivantes.

Niveau d'une Carte

Le **niveau** d'une carte est la valeur correspondant à l'âge de la carte : Âge A = 0, Âge I = 1, Âge II = 2 et Âge III = 3.

Le niveau d'une unité militaire, d'une ferme, d'une mine ou d'un bâtiment urbain est le niveau de la technologie sur laquelle l'ouvrier se trouve. Si une carte fait référence à **votre meilleur(e) mine, laboratoire, bibliothèque**, etc., cela correspond à l'ouvrier de plus haut niveau parmi tous les ouvriers de ce type.

Votre Main

Votre main contient à la fois des cartes civiles et des cartes militaires.

Cartes civiles

Les cartes civiles sont piochées dans la rangée de cartes (*Prendre une Carte autre qu'une Merveille dans la Rangée de Cartes* p. 5).

Comme les cartes civiles sont piochées face visible (contrairement aux cartes militaires), les joueurs peuvent décider que les cartes civiles en main sont publiques tout au long de la partie.

Le nombre de cartes civiles dans votre main est limité par votre total d'actions civiles. Lorsque vous atteignez ou dépassez cette limite, vous ne pouvez plus ajouter de cartes civiles à votre main, quel que soit le moyen utilisé. Cependant, si vous êtes au-dessus de cette limite, quelle qu'en soit la raison, vous n'avez pas à vous défausser des cartes civiles en excès.

Cartes militaires

Les cartes militaires sont piochées secrètement dans le paquet militaire de l'âge actuel. Les autres joueurs ne les voient pas avant qu'elles ne soient révélées.

Le nombre de cartes militaires dans votre main est limité par votre total d'actions militaires. Vous pouvez piocher des cartes pour dépasser cette limite, mais vous devrez défausser les cartes en excès lors de votre Phase de Fin de Tour (*Défausser les Cartes Militaires en Excès* p. 6).

Cartes en jeu

Une carte en jeu est une carte posée face visible sur la table, soit comme un élément de la zone de jeu d'une civilisation, soit comme une tactique commune du plateau militaire.

Les autres cartes (dans la main des joueurs, dans les piles de défausse, dans les paquets, dans la rangée de cartes) ne sont pas en jeu.

À moins que cela ne soit précisé, si une règle ou un effet fait référence aux leaders, colonies, merveilles ou technologies, cela concerne les cartes en jeu.

Défausser ou Retirer de la partie

Défausser indique généralement défausser une carte de votre main. **Retirer de la partie** signifie défausser une carte qui était en jeu. Dans les deux cas, les cartes sont placées au même endroit.

Si une carte civile est défaussée ou retirée de la partie, elle ne reviendra jamais en jeu.

Lorsqu'une carte militaire est défaussée ou retirée de la partie, elle est placée, face cachée, dans la **pile de défausse** de l'âge correspondant. Les cartes qui sont défaussées sans avoir été jouées ne sont pas montrées aux autres joueurs.

Si le paquet militaire de l'âge actuel est épuisé, la pile de défausse de l'âge actuel est mélangée afin de former un nouveau paquet militaire de l'âge actuel.

Remarque : Les événements qui ont été résolus sont placés dans la pile des événements passés, qui est différente de la pile de défausse des cartes militaires.

Votre Zone de Jeu

Disposition Recommandée de votre Zone de Jeu

Cartes de Technologie en Jeu

La plupart des cartes que vous mettez en jeu sont des cartes de technologie. Elles incluent :

- Toutes les cartes ayant un coût en science dans leur coin supérieur gauche.
- Vos **technologies initiales**, imprimées sur votre plateau de joueur. Pour tous les aspects du jeu, elles sont considérées comme étant des cartes en jeu.

Le **type** de technologie est illustré dans le coin supérieur droit des cartes.

Technologies de Ferme ou de Mine

ferme

mine

Elles permettent de construire des fermes ou des mines et de stocker de la nourriture et des ressources.

Ferme ou **Mine** : Chaque ouvrier sur une carte de technologie de ferme ou de mine en jeu représente une ferme ou une mine du niveau correspondant. Il n'y a pas de limite au nombre de fermes et de mines que vous pouvez posséder.

Les fermes et les mines n'ont pas d'influence sur vos niveaux. Lors de la Phase de Production, chaque ferme et mine produit respectivement de la nourriture et des ressources (*Phase de Production* p. 6).

Les technologies de ferme et de mine vous permettent de stocker **de la nourriture et des ressources**. Chaque cube bleu sur ces cartes équivaut au nombre de nourriture ou de ressources indiqué au bas de la carte. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes pouvant être présents sur une carte (*Nourriture et Ressources* p. 11).

Remarque : Une carte de technologie de ferme ou de mine permet de stocker de la nourriture ou des ressources même si plus aucun ouvrier n'est présent.

Technologies de Bâtiment Urbain

laboratoire

temple

bibliothèque

spectacle

arène

Elles vous permettent de construire des bâtiments urbains.

Bâtiment urbain : Chaque ouvrier sur une carte de technologie de bâtiment urbain en jeu représente un bâtiment urbain du niveau et du type correspondant.

Votre gouvernement impose une **limite au nombre de bâtiments urbains** du même type que vous pouvez posséder.

Chaque bâtiment urbain (c'est-à-dire chaque ouvrier sur une carte de technologie de bâtiment urbain) contribue à vos niveaux comme illustré par les symboles au bas de la carte (*Vos caractéristiques* p. 10).

Technologies d'Unités Militaires

infanterie

cavalerie

artillerie

forces aériennes

Elles vous permettent de construire des unités militaires.

Unité militaire : Chaque ouvrier sur une carte de technologie d'unité militaire représente une unité militaire du niveau et du type correspondant. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités militaires que vous pouvez posséder.

Chaque unité militaire (c'est-à-dire chaque ouvrier présent sur une carte de technologie d'unité militaire) dispose d'une force, valeur indiquée au bas de la carte, qui contribue au niveau de votre force. Les unités militaires peuvent être regroupées en armée en fonction de votre tactique actuelle (*Cartes de Tactiques* p. 9).

Technologies Spéciales

loi

guerre

exploration

construction

Ces technologies ne nécessitent pas d'ouvriers pour produire leurs effets.

Les effets de chaque technologie sont illustrés sur la carte. Les symboles sont décrits dans le chapitre *Vos caractéristiques* (p. 10).

Restriction : Vous ne pouvez pas avoir en jeu deux technologies spéciales du même type. Si cela arrive, vous devez immédiatement défausser la carte de plus bas niveau.

Gouvernements

Les gouvernements vous fournissent la majorité de vos actions civiles et militaires. Aucun ouvrier ne peut être placé sur une carte de gouvernement.

À tout moment de la partie, vous ne pouvez avoir qu'une seule carte gouvernement en jeu. Vous commencez la partie avec le *Despotisme*. Chaque fois que vous mettez en jeu un nouveau gouvernement, il remplace le précédent. En plus de vous donner des actions, certains gouvernements ont également d'autres effets (*Vos caractéristiques* p. 10).

3 Le chiffre indiqué dans le coin inférieur droit de la carte définit votre **limite de bâtiments urbains**. Elle correspond au nombre maximum de bâtiments urbains du même type que vous pouvez posséder.

Autres Cartes de Civilisation en Jeu

Merveille

Les merveilles doivent être construites en plusieurs étapes (*Construire une Étape d'une Merveille* p. 5).

Une merveille est mise en jeu inclinée afin d'indiquer qu'elle est inachevée. Elle n'aura pas d'effet tant qu'elle ne sera pas achevée. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une merveille inachevée en jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de merveilles achevées que vous pouvez posséder (*Prendre une Merveille de la Rangée de Cartes* p. 5).

Une fois une merveille achevée, faites pivoter sa carte pour la mettre droite et appliquez ses effets.

- Les merveilles de l'Âge III indiquent « Vous marquez immédiatement ». C'est un effet qui ne s'applique qu'une fois, dès que la merveille est achevée.
- Exception : L'effet du Taj-Mahal s'applique lorsqu'il est dans la rangée de cartes.

Leaders

Un leader donne à votre civilisation une capacité spéciale. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un leader en jeu. Prendre un leader de la rangée de cartes vous empêche de prendre tout autre leader du même âge (*Prendre une Carte autre qu'une Merveille de la Rangée de Cartes* p. 5).

Lorsque vous mettez un leader en jeu, son effet s'applique immédiatement (*Jouer un Leader* p. 5).

Cartes d'Action

Les cartes d'action ne sont jamais mises en jeu. Elles ont un effet unique et immédiat, la carte étant défaussée dès que son effet a été résolu (*Jouer une Carte d'Action* p. 6). Elles ne peuvent pas être jouées au tour où elles ont été prises.

Cartes Militaires en Jeu

Colonies

Certains événements représentent la découverte d'un nouveau territoire. Si vous colonisez ce territoire, il est placé dans votre zone de jeu et devient votre colonie (*Colonisation* p. 7).

Une colonie dispose d'un effet immédiat illustré au centre de la carte. Il est résolu uniquement la première fois où elle est colonisée (*Colonisation* p. 7).

Elle dispose également d'un effet permanent illustré au bas de la carte (*Vos caractéristiques* p. 10).

Cet effet permanent est transféré en même temps que la colonie. Si vous **perdez votre colonie**, vous la retirez du jeu et perdez l'effet permanent associé. Si un autre joueur vous **vole votre colonie**, placez la carte dans sa zone de jeu. Vous perdez l'effet permanent associé au profit du nouveau propriétaire. En revanche, l'effet immédiat de la colonie est ignoré lorsqu'elle est perdue ou volée.

Cartes de tactique

Les tactiques permettent de former des armées.

Votre **tactique actuelle** est indiquée par votre drapeau de tactique. Il peut s'agir d'une **carte de tactique exclusive** (dans votre zone de jeu) ou d'une **carte de tactique commune** (dans la zone des tactiques communes du plateau militaire). Au début de la partie, vous n'avez aucune tactique actuelle (*Jouer une Tactique* p. 6, *Copier une Tactique* p. 6, *Rendre Disponibles des Tactiques* p. 3).

Former des armées : Différents types d'unités militaires sont illustrés sur votre tactique actuelle. Pour former une armée, vous devez posséder toutes les unités militaires des types indiqués (Remarque : Les armées sont formées virtuellement. Vos jetons ouvriers ne sont pas déplacés).

Le chiffre au bas de la carte définit la **force tactique** de chaque armée. La force tactique de chaque armée que vous formez contribue au niveau de force de votre civilisation. Chaque armée peut également inclure une **unité de forces aériennes**. Cela double alors sa force tactique.

Remarque : Chaque unité ne peut pas appartenir à plus d'une armée.

Armées obsolètes : Les tactiques de l'Âge II et de l'Âge III possèdent également une petite valeur de force tactique. Si au moins une unité de l'armée est inférieure de deux niveaux (ou plus) par rapport au niveau de la carte tactique, l'armée est considérée comme obsolète et sa force tactique est amoindrie (c'est la petite valeur qui s'applique). Les armées obsolètes possédant des forces aériennes doublent leur petite valeur de force tactique.

Vos armées sont toujours formées afin de maximiser votre niveau de force. Vous ne pouvez pas choisir de les organiser différemment (*Niveau de Force* p. 10).

Pactes

Les pactes vous permettent de coopérer avec les autres civilisations. Vous ne pouvez avoir, au maximum, qu'un pacte dans votre zone de jeu. Cependant, vous pouvez être impliqué dans d'autres pactes, situés dans les zones de jeu des autres joueurs (*Proposer un Pacte* p. 4, *Annuler un Pacte* p. 4).

Guerres

Lorsque des guerres sont mises en jeu, elles n'ont aucun effet immédiat. Elles disposent d'un effet unique lorsqu'elles sont résolues, une manche plus tard. Elles sont alors retirées du jeu (*Déclarer une Guerre* p. 4, *Résoudre une Guerre* p. 3).

Autres Cartes Militaires

Les autres cartes militaires ne sont jamais mises en jeu. Elles ont uniquement un effet immédiat.

Agressions

Les agressions sont résolues lorsqu'elles sont jouées et sont ensuite défaussées (*Jouer une Agression* p. 4).

Événements

Les événements sont résolus lorsqu'ils sont révélés du paquet des événements actuels. Ils sont ensuite placés dans la pile des événements passés (*Planifier un Événement* p. 4, *Résoudre un Événement* p. 7).

Cartes de bonus militaire

Les cartes de bonus militaire sont jouées comme un bonus immédiat pour se défendre contre une agression ou lors de la colonisation d'un territoire. Elles sont ensuite défaussées (Jouer une Agression p. 4, Colonisation p. 7).

Vos Caractéristiques

Vos caractéristiques sont déterminées par les cartes que vous avez en jeu et sont rappelées par la position de vos marqueurs.

Les **symboles au bas d'une carte** indiquent comment elle participe à vos caractéristiques :

- Si la carte nécessite des ouvriers, les symboles au bas de la carte représentent la contribution de chaque ouvrier présent sur la carte (la carte n'apporte aucune contribution si aucun ouvrier n'est présent).
- Si la carte ne nécessite pas d'ouvrier, les symboles au bas de la carte représentent la contribution intrinsèque de la carte.
  - Exception : Une carte de tactique indique la contribution de chaque armée (*Cartes de Tactique* p. 9).
  - Une merveille n'apporte aucune contribution tant qu'elle n'est pas achevée (*Construire une Étape d'une Merveille* p. 5).

Vos caractéristiques peuvent également être **modifiés** par les effets de certaines cartes en jeu.

À chaque fois qu'une règle de ce livret vous rappelle **d'ajuster vos caractéristiques**, cela indique que vous devez vous assurer que tout changement est bien reflété par vos marqueurs de niveau ainsi que par votre nombre de cubes.

Niveaux

Votre civilisation est évaluée selon 4 indices dont les évolutions sont suivies par les marqueurs de niveau correspondants (*Marqueurs de niveau* p. 2). Ce système de suivi est uniquement informatif. À tout moment de la partie, vos niveaux peuvent être calculés à partir de vos ouvriers et des cartes en jeu.

Niveau de Science

Ce symbole représente la quantité de science produite par une carte ou par chaque ouvrier présent sur la carte. Additionnez toute la science produite, en incluant les éventuels modificateurs : c'est votre niveau de science (à moins que le résultat ne soit négatif ; dans ce cas, votre niveau de science est de 0). Il n'y a pas de limite haute à ce niveau.

Niveau de Culture

Ce symbole représente la quantité de culture produite par une carte ou par chaque ouvrier présent sur la carte. Additionnez toute la culture produite, en incluant les éventuels modificateurs : c'est votre niveau de culture. Il ne peut pas être inférieur à 0. Il n'y a pas de limite haute à ce niveau.

Remarque : Un effet ponctuel vous permettant de marquer des points de sous certaines circonstances n'est pas pris en compte dans votre niveau.

Niveau de Force

Sur une carte de tactique, ce symbole représente la force tactique apportée par chaque armée (*Cartes de Tactique* p. 9). Sur toute autre carte, elle représente la force apportée par la carte ou par chaque ouvrier présent sur la carte. Additionnez toutes les contributions à votre force, en incluant les éventuels modificateurs : c'est le niveau de force de votre civilisation. Il ne peut pas être inférieur à 0. Il n'y a pas de limite haute à ce niveau.

Remarque : Une unité militaire apporte toujours sa force, même si elle est incluse dans une armée.

Niveau de Bonheur

Chacun de ces symboles représente un bonheur produit par une carte ou par chaque ouvrier présent sur une carte.

De même, ce symbole représente un bonheur annulé par une carte ou par chaque ouvrier présent sur la carte (Remarque : Une carte ayant ce symbole ne compte pas comme une carte produisant du bonheur).

Additionnez tous les bonheurs produits (sans oublier de déduire les bonheurs annulés) : c'est votre niveau de bonheur. Si ce total est inférieur à 0, votre niveau de bonheur est de 0. S'il est supérieur à 8, votre niveau de bonheur est de 8.

Modificateur de Colonisation

Les cartes possédant ce symbole vous apportent un modificateur de colonisation. Le modificateur est spécifié dans le texte de la carte. Si vous n'avez aucune carte de ce type, votre modificateur de colonisation est de zéro. Ce modificateur ne s'applique que lors de la colonisation d'un nouveau territoire (*Colonisation* p. 7).

Actions Civiles et Militaires

Total d'actions

Votre **total d'actions civiles** est égal au nombre de ces symboles présents sur vos cartes en jeu, incluant les symboles de votre carte de gouvernement ainsi que tous ceux au bas des autres cartes.

Votre **total d'actions militaires** est égal au nombre de ces symboles présents sur vos cartes en jeu, incluant les symboles de votre carte de gouvernement ainsi que tous ceux au bas des autres cartes.

Dépenser des actions

Vous devez avoir autant de cubes blancs que votre total d'actions civiles et autant de cubes rouges que votre total d'actions militaires. Lorsque ces cubes sont sur votre carte de gouvernement, ils représentent des actions **disponibles** qui peuvent être dépensées. Lorsque vous **dépensez** ou **payez** une action, déplacez le cube correspondant en dehors de la carte. Il n'est plus disponible.

Si vous devez payer des actions pour faire quelque chose et que vous n'avez plus suffisamment d'actions correspondantes disponibles, vous ne pouvez pas le faire.

Certains effets vous permettent de **regagner une action**. Dans ce cas, vous replacez sur votre carte gouvernement un cube que vous avez précédemment dépensé : il est de nouveau disponible. Si vous n'aviez pas dépensé d'action avant d'en regagner, rien ne se passe.

Actions temporaires : Si un effet vous donne une action supplémentaire « pour ce tour », vous devez dépenser cette action temporaire dès que vous réalisez une action de ce type. Cela n'affecte pas votre total d'actions.

Changement de votre total d'actions

Votre total d'actions ne change que lorsqu'une carte entre ou quitte le jeu. Cela va affecter vos actions disponibles et dépensées :

- Si votre total d'actions augmente, prenez les cubes blancs et rouges nécessaires dans la boîte et placez-les sur votre carte gouvernement. Ce sont de nouvelles actions disponibles.
- Si votre total d'actions diminue, remettez dans la boîte les cubes blancs et rouges nécessaires. Commencez par rendre les cubes dépensés. Les cubes disponibles ne sont remis dans la boîte qu'une fois tous les cubes dépensés rendus.

Si une carte quitte le jeu car elle a été remplacée par une autre carte entrant en jeu, ajustez vos cubes une fois le changement finalisé. Vous ne pouvez pas résoudre cela en deux étapes séparées.

Cubes Bleus et Jaunes

Vous commencez la partie avec un certain nombre de cubes bleus et jaunes sur votre plateau de joueur, la plupart étant dans vos réserves bleues et jaunes.

Vos réserves sont toujours remplies de gauche à droite. Chaque cube est placé dans une case. Si toutes les cases sont pleines, les cubes excédentaires peuvent être stockés dans la zone la plus à droite. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes pouvant y être stockés.

La plupart des manipulations affectant les cubes bleus et jaunes consistent à les déplacer entre le plateau de joueur et les cartes en jeu. Il y a cependant quelques exceptions :

- Si une carte ayant l'un ou l'autre de ces symboles est placée dans votre zone de jeu, vous gagnez le nombre de cubes bleus ou jaunes indiqué. Si elle quitte votre zone de jeu, vous perdez ce même nombre de cubes.
- Si une carte ayant l'un ou l'autre de ces symboles est placée dans votre zone de jeu, vous perdez le nombre de cubes bleus ou jaunes indiqué. Si elle quitte votre zone de jeu, vous gagnez ce même nombre de cubes.
- Certaines cartes peuvent faire gagner aux joueurs de nouveaux cubes, leur en faire perdre, ou permettre à un joueur d'en voler à un autre joueur, selon le texte indiqué sur la carte.

Si vous **gagnez des cubes bleus ou jaunes**, ils sont placés dans votre réserve bleue ou jaune, respectivement.

Si vous **perdez des cubes bleus**, vous placez dans la boîte des cubes bleus pris dans votre réserve bleue. S'il n'y en a pas assez dans votre réserve bleue, vous placez également dans la boîte des cubes bleus pris dans vos mines et fermes de votre choix.

Si vous **perdez des cubes jaunes**, vous placez dans la boîte des cubes jaunes pris dans votre réserve jaune. S'il n'y en a pas assez, vous rendez tous ceux de votre réserve jaune, mais pas davantage.

Si vous **volez des cubes jaunes** à un autre joueur, prenez ceux de sa réserve jaune et ajoutez-les à la vôtre. S'il n'y en a pas assez dans sa réserve jaune, prenez tous ceux disponibles dans sa réserve jaune, mais pas davantage.

Ouvriers et Population

Tout cube jaune de votre zone de jeu qui n'est pas dans votre réserve jaune est un **ouvrier**.

Un **ouvrier inutilisé** est un cube jaune qui n'est sur aucune carte. Il peut être soit dans votre réserve d'ouvriers soit indiquer un bonheur manquant, comme expliqué ci-dessous.

Si un effet vous demande de **gagner 1 population**, vous déplacez un cube jaune de votre réserve jaune vers votre réserve d'ouvriers. Ce cube est désormais un ouvrier inutilisé. Cela ne nécessite aucune nourriture.

Si un effet vous demande **d'accroître votre population**, vous appliquez les règles de l'action correspondante (*Accroître la Population* p. 5). Accroître votre population nécessite généralement de la nourriture.

Si un effet vous demande de **perdre 1 population**, vous déplacez un ouvrier inutilisé vers votre réserve jaune. Si vous n'avez pas d'ouvrier inutilisé, vous devez le retirer d'une de vos cartes. Cet effet équivaut à **perdre un ouvrier**.

Ouvriers mécontents

Votre réserve jaune est divisée en sous-sections, indiquant chacune un chiffre à côté d'un symbole de bonheur. Le chiffre indiqué au-dessus de la sous-sections vide la plus à gauche définit le niveau de bonheur requis pour votre civilisation. Si votre niveau de bonheur est inférieur, la différence correspond au **nombre d'ouvriers mécontents**. Si votre niveau de bonheur est égal ou supérieur, vous n'avez aucun ouvrier mécontent (*Niveau de Bonheur* p. 10).

Si, à la fin de votre tour, votre nombre d'ouvriers mécontents dépasse votre nombre d'ouvriers inutilisés, vous faites face à une révolte et devez ignorer votre Phase de Production (*Vérifier la Révolte* p. 6).

Astuce de comptable : Vous ne devriez pas avoir de sections vides à gauche de votre marqueur de bonheur. Si cela se produit, placez un ouvrier inutilisé au-dessus de chaque sous-section. Si vous n'en avez pas assez, vous devrez faire face à une révolte si vous ne corrigez pas ce problème. Les ouvriers employés ainsi sont toujours considérés comme disponibles.

Remarque : Le jeu ne permet pas de savoir quels ouvriers sont mécontents. Seul leur nombre est pris en compte pour des événements comme la Rébellion, les Troubles Civils, l'Émigration et l'Impact de la Population, peu importe qu'ils soient utilisés pour masquer des symboles de bonheur manquants ou pas.

Nourriture et Ressources

Votre nourriture et vos ressources sont représentées par des cubes bleus sur les technologies de ferme et de mine que vous avez en jeu. Chaque cube bleu représente la quantité indiquée au bas de la carte.

Gagner de la Nourriture ou des Ressources

Généralement, vous produisez de la nourriture et des ressources pendant la Phase de Production (p. 6) même si certaines cartes ont un effet vous permettant d'en gagner immédiatement.

Si un effet vous indique de **gagner de la nourriture ou des ressources**, déplacez un ou plusieurs cubes bleus de votre réserve bleue vers vos cartes de technologie de ferme ou de mine. Le total obtenu doit correspondre exactement à la quantité de nourriture ou de ressources que vous devez gagner.

S'il n'y a pas suffisamment de cubes bleus dans votre réserve bleue pour couvrir la quantité nécessaire, vous gagnez la valeur inférieure la plus proche que vous pouvez gagner. Si votre réserve bleue est vide, vous ne pouvez pas gagner de nourriture ou de ressources. Si un effet vous demande de gagner de la nourriture et des ressources en même temps, gagnez-les dans l'ordre indiqué sur la carte.

Perdre de la Nourriture ou des Ressources

Lorsque vous devez **payer** ou **dépenser** de la nourriture ou des ressources, vous avez trois options :

- Replacer dans votre réserve bleue un cube bleu présent sur une carte de technologie de ferme ou de mine : vous payez ainsi la valeur indiquée sur cette carte.
- Déplacer un cube bleu d'une technologie ferme ou mine vers une technologie du même type et d'un niveau inférieur : vous payez alors la différence entre les valeurs indiquées sur ces deux cartes.
- Procéder comme ci-dessus puis regagner de la nourriture et des ressources (d'une valeur inférieure) : vous payez ainsi la différence entre la valeur payée et la quantité gagnée.

Combinez ces options comme vous le souhaitez, autant de fois que nécessaire. La valeur totale de ces paiements doit correspondre à la quantité que vous êtes supposé payer.

Si la valeur totale de tous vos cubes est inférieure au montant requis, le paiement est impossible et vous ne pouvez pas réaliser l'action nécessitant le paiement.

Dans de rares cas, vous êtes en mesure de payer **plus** que nécessaire sans pouvoir égaler précisément le montant demandé. Vous pouvez alors payer le surplus tant que le résultat laisse votre réserve bleue vide.

Remarque : Vous ne pouvez jamais déplacer des cubes bleus depuis une technologie de niveau inférieur vers une technologie de niveau supérieur.

Ressources temporaires : Si un effet vous donne des ressources pour un tour ou dans un but défini, vous dépensez ces ressources en priorité dès que vous payez un coût auquel elles s'appliquent.

Perdre de la nourriture ou des ressources fonctionne de la même manière qu'en gagner, exception faite que si vous devez en perdre plus que vous n'en possédez, vous perdez simplement tout ce que vous avez.

Voler de la nourriture ou des ressources à un autre joueur signifie qu'il perd ces ressources et que vous les gagnez. Vous ne pouvez en gagner plus qu'il n'en a réellement perdues. (Remarque : Chaque joueur procède au décompte de son côté, les cubes bleus ne sont pas échangés entre les joueurs).

Points de Science et de Culture

Vous suivez la progression de vos points de science et de culture grâce à vos marqueurs placés sur les pistes de points de science et de points de culture. Vous marquez des points lors de votre Phase de Production (p. 6). Certaines cartes peuvent avoir un effet immédiat vous permettant de marquer ponctuellement des points. Il n'y a pas de limite haute au nombre de points de science ou de culture que vous pouvez avoir.

Marquer et : Lorsque vous marquez des points, faites avancer le marqueur adéquat du nombre de cases correspondant.

Perdre et : Lorsqu'un effet vous fait perdre des points, reculez le marqueur adéquat du nombre de cases correspondant, mais arrêtez-vous si vous atteignez la case 0. Vos points de science et de culture ne peuvent pas descendre au-dessous de zéro.

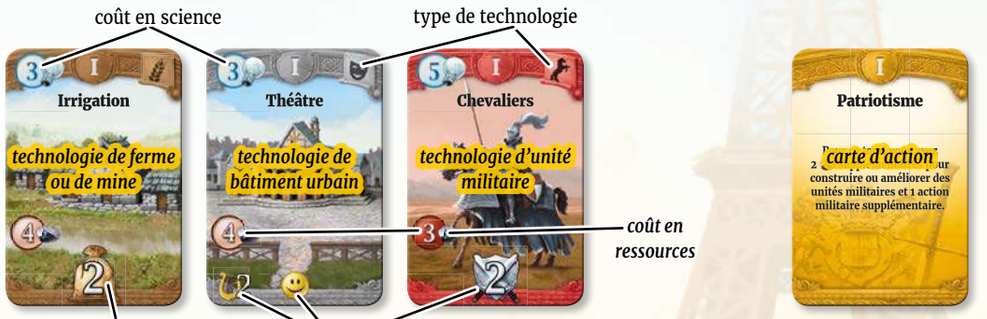
Payer des points de science : « Payer » est identique à « perdre » à une exception près : vous ne pouvez pas payer plus que vous n'avez. Si vous n'avez pas suffisamment de points, vous ne pouvez pas effectuer l'action requérant ce paiement.

Points de science temporaires : Si un effet vous donne des points de science pour un tour ou dans un but défini, vous dépensez ces points en priorité dès que vous payez un coût auquel ils peuvent s'appliquer.

Voler des points de culture ou de science à un autre joueur : Votre adversaire perd les points et vous les gagnez. Si votre adversaire a moins de points que ce que vous êtes autorisé à lui voler, vous ne lui volez que les points dont il dispose.

Description des Cartes

Cartes Civiles



Cartes Militaires

LEADERS

HOMÈRE

Considérez que la merveille disposant du symbole de bonheur d'*Homère* comporte un symbole de bonheur supplémentaire. (*Michel-Ange* profite de ce bonheur. *La Basilique Saint-Pierre* ajoute un bonheur à cette merveille, mais pas deux bonheurs supplémentaires si la merveille en avait déjà un.)

Si la merveille est retournée face cachée suite aux *Affres de Temps*, le symbole de bonheur apporté par *Homère* n'est pas retourné. Les ruines de la merveille continuent donc de produire un bonheur.

GENGHIS KHAN

Dans une partie à deux joueurs, « l'une des deux civilisations les plus fortes » devient « la civilisation la plus forte ». (Vous gagnez toujours les égalités.)

Lorsque vous formez des armées, chaque unité d'infanterie peut être soit une cavalerie, soit une infanterie (mais pas les deux) pour maximiser le niveau de la force totale de votre civilisation. Les unités d'infanterie sont toujours considérées comme des infanteries pour les autres cartes, comme la *Grande Muraille*, quel que soit leur rôle dans l'armée à laquelle ils appartiennent.

Remarque : La capacité de *Ghengis Khan* n'affecte pas votre niveau de culture.

MAXIMILIEN DE ROBESPIERRE

Lorsque *Robespierre* est votre leader, vous devez payer toute révolution que vous déclarez avec des actions militaires. La révolution se déroule normalement, exception faite que vous devez payer autant d'actions militaires que votre total d'actions militaires et que si vous augmentez votre total d'actions militaires dans ce changement, les nouveaux cubes sont placés à côté de la carte gouvernement afin de n'avoir aucune action militaire disponible. Il est néanmoins toujours possible de gagner des actions militaires supplémentaires plus tard dans le tour en jouant certaines cartes. L'action militaire supplémentaire octroyée par *Patriotisme* n'est pas dépensée par la révolution car elle ne compte pas dans votre total d'actions militaires. Si vous utilisez une *Percée Scientifique* pour déclarer une révolution, vous payez toutes vos actions militaires pour la révolution, mais vous ne payez aucune action civile pour la *Percée Scientifique*.

ISAAC NEWTON

Il vous permet de récupérer une action civile dépensée même si vous avez développé la technologie comme un effet d'une carte telle que *Percée Scientifique*. Déclarer une révolution compte également comme le fait de développer une technologie, donc *Newton* vous permet d'avoir une action civile disponible après une révolution.

JEAN-SÉBASTIEN BACH

Utilisez les règles normales pour faire une amélioration (décomptez les coûts et payez autant de ressources que la différence entre ces coûts), exception faite que les deux technologies de bâtiments urbains n'ont pas à être obligatoirement du même type et qu'elles peuvent être du même niveau. Si le bâtiment que vous améliorez a un coût égal ou supérieur au spectacle en lequel vous le transformez, le coût de cette amélioration sera de 0 ressource.

BILL GATES

Utilisez vos laboratoires d'Âge I et plus comme des mines : ajoutez 1 cube bleu par ouvrier lorsque les mines produisent des ressources. Ce cube vaut autant de ressources que le niveau du laboratoire. Vous pouvez même utiliser vos laboratoires pour stocker des et faire l'appoint.

Si *Bill Gates* quitte le jeu, vos laboratoires ne produisent plus de ressources, mais vous pouvez continuer à utiliser les ressources présentes sur vos laboratoires jusqu'à la fin de la partie.

La production de vos laboratoires n'est pas prise en compte lors de l'évaluation de l'événement *Impact de l'Industrie*.

MERVEILLES

BASILIQUE SAINT-PIERRE

Considérez que toutes vos autres cartes en jeu possédant un ou plusieurs symboles de bonheur disposent d'un symbole de bonheur supplémentaire.

HOLLYWOOD

Les effets modifiant la production de culture des spectacles et des bibliothèques (*William Shakespeare*, J. S. *Bach*, *Charlie Chaplin*) s'appliquent également.

INTERNET

Les effets modifiant la production de culture (*William Shakespeare*, J. S. *Bach*, *Charlie Chaplin*), la production de science (*Isaac Newton*, *Albert Einstein*) ou les deux (*Sid Meier*) des spectacles et des bibliothèques s'appliquent également.

ÉVÉNEMENTS

DÉVELOPPEMENT DE LA CIVILISATION

Vous ne payez aucune action civile, mais vous payez tous les autres coûts avec une réduction de 1. Vous pouvez également déclarer une révolution pour 1 science de moins, mais cela consommera alors toutes vos actions civiles.

AFFRES DU TEMPS

Une merveille en ruines compte comme une merveille achevée de l'âge correspondant pour tous les effets. Cela signifie que vous payez une action civile supplémentaire lorsque vous prenez une nouvelle merveille, qu'elle est décomptée lors de l'événement *Impact des Merveilles*, qu'un autre joueur peut en bénéficier par l'intermédiaire d'un pacte de *Tourisme International*, etc.

ACCORDS INTERNATIONAUX

Les règles normales de prise de cartes s'appliquent. Si le joueur actif est celui qui prend des cartes, il peut utiliser dès ce tour toute carte d'action prise par ce biais.

Complétez la rangée de cartes normalement, mais ne défaussez pas les cartes des premiers emplacements. Si cela met fin à l'Âge III, cela déclenche également la fin de partie. Si cela se produit lors du tour du premier joueur, ce sera la dernière manche de la partie.

La civilisation la plus forte peut utiliser cette option même lors de la dernière manche.

UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

Illustration : Milan Vavroň
Design de l'interface : Jakub Politzer
Design graphique : Filip Murmak
Conception 3D : Radim Pech
Traduction française : MeepleRules.fr
Testeur en chef : Vít Vodička
Édition française, adaptation et relecture : Iello

Remerciements aux relecteurs : Achno, Cyril Le Bris, Christophe Brun, Cyriac Benoit, DoM, Fabrice Gadoux, François Gérard, François PSN, Guillaume Siaudeau, Julien Bourdin, Matthieu Lilla, Nicolas Vautrey, Olivier Hennebert-Thierry, Seb Viriot, Stéphane Marchal, Sylvain Trevisiol, Xavier Delligne, Yoann Burban

Testeurs plateau : Vítek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matúš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon, et bien d'autres.

Testeurs en ligne : Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widłak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, charles clairet, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D.,Rafal Szczepkowski, T Bow, et beaucoup d'autres.

Remerciements : Vítek Vodička, Filip Murmak, Václav Žídek, et Jiří Hofírek pour ces formidables parties en ligne comme autour d'une table ainsi que pour ces heures de discussions sans fin, Milan Vavroň pour ces sublimes illustrations, Jason Holt pour son formidable travail sur les règles et les textes, et Petr Murmak et toutes les personnes de CGE pour avoir rendu cette nouvelle version possible.

Remerciements tout particulier à : Nicolas d'Halluin pour la création d'un formidable prototype en ligne sur la plateforme www.boardgaming-online.com, ainsi qu'à tous les joueurs qui ont joué, apprécié et soutenu le jeu original au fil des années.

© Czech Games Edition, octobre 2015, www.CzechGames.com

@2015 IELLO pour la version française - www.iello.info