

JUN-HYUP KIM & YEON-MIN JUNG

PATCHISTORY

La plus grande des civilisations sera la vôtre

Introduction

Notre Histoire s'est forgée sur une succession de grands moments.

De génération en génération, nous nous sommes transmis toutes ces luttes, toutes ces joies, tous ces instants épiques qui ont fait l'Histoire... et que nous allons maintenant bouleverser.

Il est temps de tout recommencer.

Il est temps de revenir sur ces grands moments et de refaire l'Histoire.

Il est temps d'agencer différemment les événements et de façonner l'Histoire selon vos désirs.

Votre civilisation verra naître des Héros tels qu'Aristote, Gandhi ou Elizabeth I et sortir de terre des Merveilles comme les Jardins Suspendus, la Tour Eiffel, la Grande Muraille de Chine et bien d'autres encore.

Patchistory vous propose de recréer votre propre Histoire en développant la civilisation la plus merveilleuse que le monde ait jamais connue.

Objectif

Sur trois Ères, les joueurs vont se concurrencer pour construire la civilisation la plus impressionnante. La Culture de votre civilisation représente vos Points de Victoire. À la fin de la troisième Ère, le joueur qui aura accumulé le plus de Culture sera déclaré vainqueur.

Chaque Ère est divisée en 5 Manches. Chaque Manche se compose de 5 Phases (occasionnellement 7). En remportant des enchères, vous gagnerez de nouvelles tuiles pour composer votre territoire. Progressivement, votre civilisation deviendra plus puissante et son influence culturelle s'étendra.

Créez des Routes Commerciales avec les territoires voisins, augmentez votre Force Militaire, faites Campagne en prévision des prochaines sessions de Vote, Construisez de nouveaux Bâtiments, Déclarez (ou évitez !) la Guerre, Honorez vos Héros et Merveilles et prenez soin de votre civilisation... il vous faudra tenir compte de tous ces aspects du jeu pour sortir vainqueur d'une partie de Patchistory.

Contenu du jeu

- ❖ **4 Tuiles Capitale**
- ❖ **4 Paravents** (un par joueur)
- ❖ **4 Tableaux de Références**
- ❖ **1 Plateau Temps**
- ❖ **90 Tuiles** (25 Tuiles Terrain par Ère et 15 Cartes Prospérité)
- ❖ **14 Routes Commerciales Principales, 4 Routes Commerciales Alliées**
- ❖ **32 Marqueurs de Statut** (4 de chaque catégorie : Nourriture, Argent, Politique, Culture, Militaire, Défense et Transport)
- ❖ **1 Marqueur Premier Joueur**
- ❖ **32 Pions Ouvriers** (8 par joueur : Rouge, Vert, Bleu, Jaune)
- ❖ **120 Cubes en bois**
 - 20 Cubes Nourriture de valeur 1 et 20 Cubes Nourriture de valeur 3
 - 20 Cubes Ressource de valeur 1 et 20 Cubes Ressource de valeur 3
 - 20 Cubes Vote de valeur 1 et 20 Cubes Vote de valeur 3
- ❖ **36 Tuiles Bâtiment**
- ❖ **50 Jetons Argent**
- ❖ **75 Jetons Culture (Points de Victoire)**
- ❖ **2 Jetons Enchères / Déclaration de Guerre**
- ❖ **1 Marqueur de Manche**
- ❖ **1 Marqueur de Phase**

❖ Symboles

 **Argent** (Marqueur Vert). L'Argent est utilisé durant les Enchères pour miser sur les Tuiles Terrain.

 **Culture** (Marqueur Bleu). Vos Points de Victoire sont représentés par la Culture. En fin de partie, le joueur qui aura accumulé le plus de Culture sera déclaré vainqueur.

 **Nourriture** (Marqueur Jaune). La Nourriture permet de Former de nouveaux Ouvriers, de les placer sur les Routes Commerciales et de les nourrir à la fin d'une Manche. Elle permet aussi d'Honorer les Héros et de les Entretenir à la fin de chaque Ère.

 **Ressource** (Marqueur Noir). Les Ressources permettent de Construire des Bâtiments et des Routes Commerciales, de se Préparer et se renforcer pendant les Guerres, d'Honorer les Merveilles et de les Entretenir à la fin de chaque Ère.

 **Politique** (Marqueur Violet). Vous disposerez d'un nombre défini de Points de Politique à chaque Manche. Vous pourrez les dépenser durant votre Phase de Diplomatie et d'Administration.

 **Transport** (Marqueur Orange). Votre niveau de Transport indique le nombre de Mouvements que chacun de vos Ouvriers peut réaliser à chaque Manche, et joue un rôle dans l'efficacité de vos Echanges.

 **Militaire** (Marqueur Rouge). Votre Force Militaire est capitale lorsque vous entrez en Guerre ou lorsque vous Menacez un autre joueur.

 **Défense** (Marqueur Blanc). La somme de votre Force Militaire et de votre niveau de Défense (Boucliers) forme votre Puissance de Défense. Votre niveau de Défense n'est utilisé que lorsque vous êtes en position de Défenseur dans une Guerre, ou lorsque vous êtes Menacé.

❖ Marqueurs de Statut



❖ Paravents des Joueurs



Présentation

❖ Tuiles Capitale

 Liberté
 Égalité



Chaque joueur commence la partie avec l'une de ces Tuiles, qui représentent les prémices de sa civilisation. Chaque Tuile Capitale est réversible : un côté Égalité () , un côté Liberté () .

Le côté Égalité est identique sur chacune des Tuiles Capitale, permettant à tous les joueurs de disposer de forces identiques en début de partie. Le côté Liberté est différent sur chaque Tuile Capitale, chaque joueur disposant alors de forces spécifiques. Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord pour que tous les joueurs utilisent le même côté (Liberté ou Égalité) de leur Tuile Capitale.

Votre Paravent vous permet de cacher la Culture, la Nourriture, l'Argent, les Ressources et les Votes obtenus tout au long de la partie. C'est aussi une aide de jeu qui récapitule toutes les actions que vous pouvez effectuer durant les Phases de Diplomatie et d'Administration. Il rappelle également les coûts et récompenses en cas de Guerre ainsi que le coût d'Entretien des Héros et des Merveilles.

❖ Tableau de Références



Chaque joueur dispose de son propre Tableau de Références qui reflète à tout moment l'état de ses Tuiles Terrain.

Il est divisé en trois sections, chacune représentant un aspect de la civilisation.

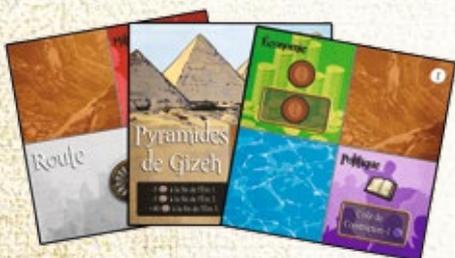
La section de gauche représente votre Piste de Peuple, où sont placés vos Ouvriers disponibles et qui ne sont pas encore Formés.

La section du milieu permet de suivre le niveau de vos capacités permanentes (Points de Politique, Transport, Force Militaire et Défense).

La section de droite (les roues dentées) représente vos niveaux de production de Biens (Nourriture, Ressources, Argent et Culture).

Notez qu'il est autorisé de dépasser 20 sur n'importe laquelle de ces sections.

❖ Tuiles Terrain



I Icône Ère I

II Icône Ère II

III Icône Ère III

Chaque Tuile Terrain est composée d'un ou plusieurs emplacements, répartis sur les 4 "carrés" qui composent la Tuile. Un même emplacement peut ainsi être formé d'1, 2, 3 ou 4 carrés. L'ensemble de vos Tuiles Terrain visibles forme votre territoire.

Chaque Tuile Terrain est réversible. Une icône indique de chaque côté de la Tuile à quelle Ère elle correspond et avec quel type de cartes elle est peut être associée (Blanc ou Noir). Le côté Blanc concerne les Bâtiments Généraux, tandis que du côté Noir se trouvent les Bâtiments Spéciaux, les Merveilles et les Héros.



Voici des Bâtiments Généraux que l'on peut trouver sur le côté Blanc d'une Tuile. Ils vous fournissent un bonus à chaque Manche et peuvent se voir assigner un Ouvrier pour fournir un bonus supplémentaire (cf. symbole ou texte dans le cadre doré) : le Bâtiment est alors dit activé.

❶ Du côté Noir, vous trouverez les Bâtiments Spéciaux, les Héros et les Merveilles.

Bâtiments spéciaux



Merveille



Héros

❖ Routes Commerciales

Les Routes Commerciales ne sont pas ajoutées à votre territoire, elles sont simplement placées sur la table entre les deux joueurs concernés.

Route Commerciale Principale



Route Commerciale Alliée



Les Routes Commerciales ont différentes fonctions. Créer une Route Commerciale avec un autre joueur est le seul moyen d'interagir avec lui (Aide, Menace). Elles vous permettent de collecter des Biens en y assignant des Ouvriers mais forment aussi l'unique chemin vous permettant de déclarer la Guerre à vos voisins.

❖ Cartes Prospérité



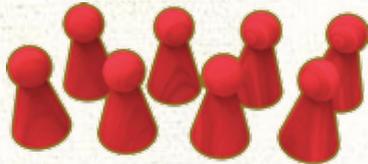
Les Cartes Prospérité sont utilisées à la fin de chaque Ère, durant la Phase de Vote. Elles mettent chacune l'accent sur l'un des aspects de la partie (le plus de Héros, la production de Nourriture la plus importante, le plus grand nombre de Routes Commerciales...). Pendant le Vote, les joueurs vont gagner ou perdre de la Culture en fonction de leur rang, comme indiqué sur la Carte Prospérité.

❖ Marqueur Premier Joueur



Il indique quel joueur jouera en premier lors des Phases d'Enchères et de Diplomatie. Il est transmis au joueur de gauche à la fin de chaque Manche.

❖ Ouvriers



Chaque joueur dispose de 8 Pions Ouvriers à sa couleur. Les Ouvriers sont utilisés pour collecter des Biens, bénéficier des avantages des Routes Commerciales et activer les Bâtiments (cadres dorés).

❖ Cubes en bois



Ces trois Biens sont représentés par des cubes en bois. Petits cubes = 1 unité / Gros cubes = 3 unités.

❖ Marqueur de Manche et Marqueur de Phase



Ils sont utilisés sur le Plateau Temps pour indiquer la Manche et la Phase en cours.

❖ Tuiles Bâtiment



Elles sont utilisées pour effectuer les actions Assainissement et Construction de Bâtiment.

❖ Jetons Argent



Ces Jetons représentent votre argent. Ils seront utilisés pendant la Phase d'Enchères.

❖ Jetons Culture



La grandeur d'une civilisation se mesure par sa capacité à développer sa Culture. Vous pouvez obtenir de la Culture grâce aux Héros, aux Merveilles, aux Bâtiments Généraux, aux Routes Commerciales Alliées, en remportant des Guerres et en apportant votre Aide aux autres civilisations.

❖ Jetons Enchères / Déclaration de Guerre (Gengis Khan & Général Patton)



Ces Jetons sont utilisés pendant la Phase d'Enchères d'une partie à 2 joueurs, et lors d'une Déclaration de Guerre dans toutes les parties.

❖ Plateau Temps

Le Plateau Temps permet d'indiquer, grâce aux Marqueurs de Manche et de Phase, la Manche et la Phase dans lesquelles vous vous trouvez. Il y a 5 Manches par Ère et 3 Ères par partie.



Mise en place de la partie

- ❖ Décidez ensemble quel côté des Tuiles Capitale (Liberté ou Égalité) vous souhaitez utiliser pour cette partie, puis distribuez une Tuile Capitale à chaque joueur.
- ❖ Chaque joueur choisit une couleur et prend le Tableau de Références, le Paravent et les Ouvriers correspondants. Chaque joueur place son Tableau de Références devant son Paravent, pour qu'il soit visible de tous.
- ❖ Placez vos 8 Ouvriers sur les emplacements prévus à cet effet sur votre Piste de Peuple.
- ❖ Prenez 8 Marqueurs de Statut (un de chaque type) et placez-les sur votre Tableau de Références de façon à refléter les niveaux affichés sur votre Tuile Capitale.
Exemple : si votre Tuile Capitale fait apparaître 2 symboles Argent, 1 Politique, 1 Transport et 2 Nourriture, placez les Marqueurs correspondants sur ces valeurs). Vos autres Marqueurs (Militaire, Défense, Ressources et Culture) sont placés sur 0 (zéro). Important : Ne tenez pas compte des symboles présents dans les cadres dorés pour l'instant. Ils ne seront activés que lorsqu'un Ouvrier y sera assigné.
- ❖ Chaque joueur reçoit (et place derrière son Paravent) 4 Nourriture, 3 Argent, 4 Tuiles Bâtiment prises au hasard et 20 Culture.
- ❖ Mélangez les Cartes Prospérité et distribuez-en 3 à chaque joueur.
- ❖ Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, une Route Commerciale Principale est placée entre chaque joueur et son voisin de gauche. Le côté "Départ" de la Route doit être à la gauche des joueurs. Ainsi, chaque joueur doit avoir une Route Commerciale Principale qui débute à sa gauche et une autre Route Commerciale Principale qui se termine à sa droite.
- ❖ Formez une réserve face cachée avec toutes les Tuiles Bâtiment non distribuées (côté Terre en friche vers le haut).
- ❖ Triez les Tuiles Terrain par Ère pour former 3 paquets de Tuiles. Mélangez le paquet de Tuiles de l'Ère I.
- ❖ Formez une Réserve Commune, accessible à tous les joueurs, avec les cubes Ressources, Nourriture, Argent, Vote et Culture.
- ❖ Choisissez parmi vous un premier joueur.

Exemple : Placez vos 8 Ouvriers sur votre Piste de Peuple. Disposez vos Marqueurs de Statut en fonction des symboles présents sur votre Tuile Capitale. Placez votre Argent, Nourriture, Culture et Tuiles Bâtiment derrière votre Paravent. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, placez une Route Commerciale Principale entre vous et votre voisin de gauche (case Départ de votre côté)

❖ Chaque joueur doit avoir reçu :

1. Une Tuile Capitale
2. Une Route Commerciale Principale
3. 8 Ouvriers
4. 8 Marqueurs de Statut
5. Un Tableau de Références
6. Un Paravent
7. 3 Argent
8. 4 Tuiles Bâtiment
9. 4 Nourriture
10. 20 Culture



Principes Généraux

Une partie de Patchistory se déroule sur 3 Ères. Chaque Ère se compose de 5 Manches. Chaque Manche comprend les Phases suivantes :

- ❖ Enchères et Placement des Tuiles Terrain
- ❖ Diplomatie et Administration
- ❖ Mouvement
- ❖ Négociation et Guerre
- ❖ Production et Entretien des Ouvriers

La 5^{ème} Manche de chaque Ère se termine par les Phases supplémentaires suivantes :

- ❖ Entretien des Héros et des Merveilles
- ❖ Vote et Fin de l'Ère

Déroulement de la partie

À ne pas oublier

- ❖ Votre Tableau de Références affiche votre niveau actuel de production de Biens, votre Force Militaire et vos capacités globales. Assurez-vous qu'à tout moment du jeu ce Tableau corresponde bien à vos Tuiles Terrain. Les Marqueurs devront principalement être ajustés pendant les Phases de "Placement des Tuiles Terrain" et de "Mouvement". Il est très important que les autres joueurs puissent faire confiance aux informations présentées sur votre Tableau de Références.
- ❖ Votre Culture (Points de Victoire) ne peut pas descendre en dessous de 0. Si un effet doit faire passer votre Culture en dessous de 0 (si vous perdez par exemple très largement une Guerre alors que vous n'avez que 5 PV), payez ce que vous pouvez jusqu'à atteindre 0.
- ❖ Si une carte ou un point de règle vous demande de "défausser" quelque chose, remettez-la simplement dans la Réserve Commune.
- ❖ Les Biens sont : la Nourriture, les Ressources, la Culture et l'Argent.
- ❖ Tous les Biens et les Votes gagnés pendant la partie doivent être placés derrière votre Paravent.
- ❖ Ce jeu utilise des informations cachées. Comme parfois les joueurs effectueront leurs actions simultanément (Phase d'Administration), faites bien attention lors des manipulations de matériel (paiement pour une action, Echange de Biens...). Il est très facile de tricher accidentellement et souvent difficile de recommencer à zéro votre tour de jeu. Soyez attentifs !
- ❖ Si la capacité d'une Tuile Terrain contredit un point de règle, c'est la Tuile Terrain qui a préséance.
- ❖ Vous trouverez sur de nombreuses Tuiles des cadres dorés. Pour bénéficier de leur effet, il est nécessaire d'y assigner un Ouvrier : il est alors dit "activé". Un effet mentionné en dehors d'un cadre doré est, quant à lui, déclenché automatiquement.
- ❖ Un Ouvrier peut être placé sur n'importe quel emplacement, mais il ne sera utile que sur les Routes Commerciales et les emplacements avec des cadres dorés. Il ne peut y avoir qu'un seul Ouvrier par emplacement, et un seul Ouvrier par Route Commerciale Principale.

1. Enchères et Placement des Tuiles Terrain

(Règles pour les parties à 3 ou 4 joueurs)

Les règles suivantes s'appliquent aux parties à 3 ou 4 joueurs. Pour les parties à 2 joueurs, voir page 15. La première Enchère de la partie est légèrement différente des autres (comme expliqué page 9).

❖ Préparation des Enchères

Mélangez les Tuiles Terrain de l'Ère en cours, puis piochez et placez sur la table autant de Tuiles Terrain que de joueurs. Si la première Tuile piochée est placée côté Blanc, placez la Tuile Terrain suivante côté Noir (et inversement), et ainsi de suite de façon à alterner la couleur des côtés affichés.

Dans une partie à 3 joueurs, mémorisez quelle couleur a été la plus représentée pour que, lors de la Manche suivante, ce soit l'autre couleur qui soit, cette fois-ci, davantage représentée.

Exemple :

Partie à 3 joueurs : Côté Blanc – Côté Noir – Côté Blanc / Côté Noir – Côté Blanc – Côté Noir



Partie à 4 joueurs : Côté Noir – Côté Blanc – Côté Noir – Côté Blanc / Côté Blanc – Côté Noir – Côté Blanc – Côté Noir



❖ Enchères

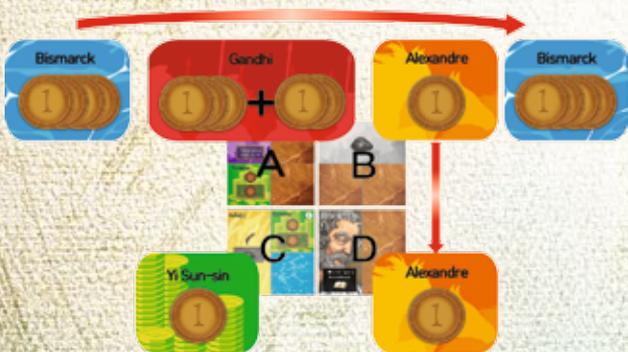
Les Enchères commencent par le Premier Joueur puis se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. L'enchère minimum pour n'importe quelle Tuile est de 1 Argent. Lorsque c'est à votre tour d'enchérir, vous pouvez miser sur n'importe quelle Tuile : S'il n'y a pas encore d'Argent sur la Tuile que vous convoitez, prenez dans votre réserve personnelle la somme d'Argent de votre choix et placez-la sur la Tuile. Si une mise a déjà été placée sur la Tuile que vous convoitez, vous devez dépasser cette mise en plaçant au moins 1 Argent de plus que l'enchère précédente. À votre tour, vous ne pouvez miser que sur une seule Tuile Terrain.
2. Les Enchères continuent jusqu'à ce qu'il y ait exactement une mise sur chaque Tuile Terrain. Lorsque de l'Argent est présent sur toutes les Tuiles Terrain, les Enchères sont terminées. Chaque joueur défausse (remet dans la Réserve Commune) l'Argent qu'il a misé et récupère la Tuile qu'il a gagnée.

3. À votre tour, si votre mise a été dépassée, vous avez trois possibilités : Premièrement : ajouter suffisamment d'Argent à votre mise pour dépasser la plus haute mise de la Tuile que vous convoitiez. Deuxièmement : déplacer votre mise vers une autre Tuile sur laquelle vous aurez la plus haute mise. Troisièmement : déplacer votre enchère sur une autre Tuile et ajouter suffisamment d'Argent pour dépasser la plus haute mise sur cette Tuile.
4. À votre tour, si votre mise n'a pas été dépassée, vous ne pouvez pas y ajouter d'Argent ni la déplacer vers une autre Tuile. Vous ne pouvez agir que si votre mise a été dépassée, si ce n'est pas le cas vous devez passer votre tour et attendre que les autres joueurs aient misé.
5. L'Argent misé ne peut jamais être récupéré. Par exemple, vous ne pouvez pas diminuer votre mise de 5 Argent à 1 Argent pour ensuite la déplacer sur une Tuile non encore convoitée. L'Argent investi dans les Enchères sera dans tous les cas perdu.
6. Tous les joueurs doivent participer aux Enchères. Si vous n'avez pas d'Argent pour miser, vous devez défausser 3 Culture pour gagner 1 Argent. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois par Phase d'Enchères, et uniquement si vous n'avez pas d'Argent au début de la Phase.

Exemple : Les Enchères se déroulent dans l'ordre suivant : Gandhi - Alexandre - Yi Sun-sin - Bismarck

- ❖ Gandhi mise 3 Argent sur la Tuile Terrain A.
- ❖ Alexandre mise 1 Argent sur la Tuile Terrain B, Yi Sun-sin mise 1 Argent sur la Tuile Terrain C.
- ❖ Bismarck convoite la Tuile Terrain A, il mise donc 4 Argent sur cette Tuile, dépassant la mise de Gandhi.
- ❖ Gandhi n'est pas du genre à se laisser faire et ajoute 2 Argent à sa mise sur la Tuile A, qui atteint désormais 5 Argent.
- ❖ Bismarck pense que monter à 6 Argent est une folie, il préfère déplacer son enchère de 4 Argent sur la Tuile B.
- ❖ Alexandre n'a plus d'Argent à miser, et déplace sa mise sur la Tuile D. Il y a désormais exactement une mise sur chaque Tuile, les Enchères sont donc terminées. Chaque joueur défausse l'Argent misé et récupère la Tuile gagnée.



❖ Placement des Tuiles Terrain

À chaque fois que vous gagnez une Tuile Terrain au cours d'une Phase d'Enchères, vous pouvez l'ajouter aux autres Tuiles Terrain constituant votre territoire. Vous n'êtes pas obligé de le faire. Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas, utiliser la Tuile Terrain gagnée, vous devez la défausser.

Pour placer une Tuile Terrain, vous devez respecter les règles suivantes :

- ❖ Vous devez placer au moins un carré de la nouvelle Tuile Terrain au-dessus ou en-dessous d'au moins un carré déjà en place dans votre territoire.
- ❖ Vous pouvez superposer plusieurs carrés, mais toujours en respectant la règle de 1 pour 1, 2 pour 2, etc.
- ❖ Le texte et les images doivent toujours vous faire face. Vous ne pouvez pas faire tourner les Tuiles.
- ❖ Si vous superposez une Tuile sur un carré occupé par un Ouvrier, l'Ouvrier n'est pas retiré, il reste à sa place. Si un cadre doré est présent sur le nouvel emplacement qu'il occupe, il y travaille désormais.
- ❖ Vous ne pouvez pas recouvrir à moitié un Héros, une Merveille ou un Bâtiment Spécial. Vous devez les recouvrir complètement (ou pas du tout).

Exemple :



Une Mer (carré bleu) ne peut pas être placée sous un autre carré, mais peut être placée sur n'importe quel carré (autre qu'une Mer).



Une fois placée, une Mer ne peut plus être recouverte. Il est de plus interdit de placer un carré sous une Mer. Enfin, deux carrés de Mer ne peuvent jamais être adjacents.



Vous ne pouvez pas glisser une Tuile entre un Bâtiment et la Tuile sur laquelle il est construit. Lorsqu'un Bâtiment est construit sur une Tuile, il y reste définitivement rattaché (dans tous les cas).



Important : La taille maximale de votre civilisation est limitée à 5x5 carrés pendant l'Ère I, 6x6 pendant l'Ère II et 7x7 pendant l'Ère III.



1^{ère} Ère



2^e Ère



3^e Ère

Après avoir placé une nouvelle Tuile, n'oubliez pas d'ajuster les Marqueurs de Statut de votre Tableau de Références pour qu'ils correspondent à vos Tuiles Terrain visibles.

Exemple :

La civilisation de Vasco produit 1 Nourriture, 1 Culture, 1 Argent. Il possède 1 de Force Militaire, 1 de Transport et 1 de Politique. À l'issue de la Phase d'Enchères, il remporte la Tuile Terrain ci-dessous, qu'il place sur son carré Industrie – Nourriture. Il produit désormais 1 Culture, 1 Argent, 1 Ressource et possède 1 de Force Militaire, 1 de Transport et 2 de Politique. Il ajuste les Marqueurs sur son Tableau de Références pour refléter ces changements.



❖ Enchères de la première Manche de l'Ère I (Règles pour les parties à 3 ou 4 joueurs)

Comme tous les joueurs disposent de la même somme d'Argent en début de partie, la Phase d'Enchères est différente (pour être plus équitable) :

1. Placez sur la table une Tuile Terrain. Le Premier Joueur peut miser sur cette Tuile, ou attendre (il pourra miser quand le tour lui reviendra).
2. Placez sur la table une seconde Tuile Terrain. Le second joueur peut miser sur l'une des 2 Tuiles Terrain, ou attendre.
3. (Uniquement dans une partie à 4 joueurs) Placez sur la table une troisième Tuile Terrain. Le troisième joueur peut miser sur l'une des 3 Tuiles Terrain, ou attendre.
4. Une dernière Tuile Terrain est placée sur la table. Le dernier joueur doit miser sur l'une des Tuiles Terrain. La Phase d'Enchères continue ensuite de manière classique.

❖ Important

À l'issue de la première Phase d'Enchères, les joueurs peuvent assigner des Ouvriers sur leurs Tuiles Terrain. Si vous jouez avec le côté Égalité de votre Tuile Capitale, chaque joueur prend gratuitement 1 Ouvrier de sa Piste de Peuple et le place sur n'importe quel emplacement de son territoire.

Si vous jouez avec le côté Liberté de votre Tuile Capitale, chaque joueur prend gratuitement 2 Ouvriers

de sa Piste de Peuple et les place sur n'importe quels emplacements (différents) de son territoire.

Si vous placez un Ouvrier dans un cadre doré, n'oubliez pas d'ajuster votre Tableau de Références en conséquence.

N'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un seul Ouvrier assigné par emplacement.

2. Diplomatie et Administration

Diplomatie et Administration sont deux étapes distinctes d'une même Phase. C'est durant cette Phase que les joueurs vont dépenser leurs Points de Politique pour réaliser des actions.

La Phase commence par l'étape de Diplomatie. En suivant l'ordre du tour, chaque joueur décide d'effectuer aucune, une, ou plusieurs actions de Diplomatie. Lorsqu'il a effectué toutes les actions de Diplomatie qu'il souhaitait, le tour passe au joueur suivant.

Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de réaliser des actions de Diplomatie, l'étape d'Administration commence. En général, cette étape est réalisée simultanément par tous les joueurs. Si un joueur le demande, cette étape peut être réalisée chacun son tour, comme l'étape de Diplomatie.

Vous pouvez réaliser plusieurs fois une même action de Diplomatie ou d'Administration, sauf indication contraire, tant que vous avez les Points de Politique et les Biens nécessaires à la réalisation de cette action.

Certaines Tuiles Terrain réduisent le nombre de Points de Politique nécessaires à la réalisation d'une action. Dans tous les cas, le coût d'une action ne peut jamais être inférieur à 1 Point de Politique.

- ❖ Le Marqueur violet sur votre Tableau de Références indique le nombre de Points de Politique que vous pouvez dépenser à chaque Manche.
- ❖ Les chiffres inscrits entre parenthèses indiquent la quantité de Biens nécessaires. Cette quantité varie en fonction de l'Ère en cours (I, II ou III).
- ❖ Les petits ronds violets indiqués ci-dessous avant chaque action représentent le nombre de Points de Politique nécessaires pour réaliser l'action.

❖ Actions de Diplomatie

● ● Aide – Proposez 3 unités de votre choix parmi les Biens suivants : Nourriture, Argent et Ressource à un joueur avec qui vous êtes connecté par n'importe quelle Route Commerciale. Si ce joueur accepte votre Aide, donnez-lui les Biens correspondants et gagnez 5 Culture (de la Réserve Commune). Si ce joueur refuse votre Aide, conservez vos Biens et gagnez 2 Culture de la Réserve Commune.

Un joueur qui accepte une Aide ne peut pas proposer à son tour son Aide lors de la même Manche.

● ● ● Menace – Vous pouvez Menacer n'importe quel joueur avec qui vous êtes connecté par une Route Commerciale Principale. Vous ne pouvez pas Menacer un joueur avec qui vous partagez une Route Commerciale Alliée.

Si votre Force Militaire est supérieure à Puissance de Défense de votre adversaire (la somme de sa Force Militaire et de sa Défense), la Menace est un succès : vous pouvez exiger de recevoir soit 2 Culture, soit 3 Argent. Si la différence (entre votre Force Militaire et sa Puissance de Défense) est de 5 ou plus, vous pouvez exiger de recevoir soit 4 Culture, soit 5 Argent.

Si le joueur Menacé n'a pas assez de Biens pour répondre à vos exigences, il doit payer autant qu'il le peut.

Tous vos Points de Politique de la Manche : Briser une Alliance – Décider de Briser une Alliance vous coûte tous vos Points de Politique de la Manche. Ainsi, lors de la Manche où vous Brisez une Alliance, vous ne pouvez pas réaliser une autre action de Diplomatie avant celle-ci. Défaussez l'une de vos Routes Commerciales Alliées. Cela annule l'Alliance conclue avec le joueur concerné, permettant à chacun de Menacer ou Déclarer la Guerre à son ancien allié. Si des Ouvriers étaient présents sur cette Route, leurs propriétaires les renvoient sur n'importe quel emplacement de leur territoire. Gagnez un Vote pour chaque Point de Politique ainsi dépensé.

❖ Administration

► Actions Générales

● Commerce – Vous pouvez déplacer l'un de vos Ouvriers depuis une Tuile Terrain jusqu'à la case Départ d'une Route Commerciale (Principale ou Alliée), en payant 2/3/4 Nourriture (en fonction de l'Ère). Un seul Ouvrier peut se trouver sur une Route Commerciale Principale. Deux Ouvriers peuvent se trouver en même temps sur une Route Commerciale Alliée (un de chacune des civilisations Alliées).

● Échange – Vous pouvez Échanger un type de Bien en d'autres types de Biens. Les taux de change sont les suivants : 1 Ressource = 2 Nourriture = 2 Argent, et 1 Nourriture = 1 Argent. Chaque action d'Échange vous permet de convertir un type de Bien en un ou plusieurs autres types de Biens, et ce autant de fois que le permet votre niveau de Transport.

Exemple : En dépensant 1 Point de Politique (et avec un niveau de Transport de 3), vous pouvez Échanger jusqu'à 3 Ressources en 6 Nourriture, ou en 2 Argent et 4 Nourriture, ou encore en 5 Argent et 1 Nourriture. Vous pouvez aussi Échanger 3 Nourriture en 1 Ressource et 1 Argent, etc. Un niveau de Transport de 1 limiterait ces Echanges à 1 Ressource pour 2 Nourriture, ou 1 Ressource pour 1 Nourriture et 1 Argent, etc. Votre niveau de Transport définit le nombre d'unités du Bien d'origine que vous pouvez Échanger. Les taux de change déterminent ce que vous pouvez recevoir lors de cet Échange.

●● **Former** – Défaussez (4/5/6) Nourriture (en fonction de l'Ère) pour Former un nouvel Ouvrier. Prenez cet Ouvrier sur votre Piste de Peuple (en commençant toujours par celui le plus en haut et le plus à gauche de la Piste) et déplacez-le sur n'importe quel emplacement non occupé de vos Tuiles Terrain. Si vous placez l'Ouvrier dans un cadre doré, ajustez votre Tableau de Références en conséquence. N'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un seul Ouvrier par emplacement (quelle que soit la taille de cet emplacement).

► Actions d'Honoration

●● **Honorer les Héros** – Défaussez (1/2/3) Nourriture (en fonction de l'Ère) pour gagner 1 Culture pour chaque Héros présent dans votre civilisation.

●● **Honorer les Merveilles** – Défaussez (0/1/2) Ressources (en fonction de l'Ère) pour gagner 1 Culture pour chaque Merveille présente dans votre civilisation.

► Actions de Construction

●● **Construction** – Route Commerciale Principale – Défaussez 2 Ressources pour placer une Route Commerciale Principale entre vous et n'importe quel joueur (case Départ de votre côté).

Vous ne pouvez pas construire plus d'une Route Commerciale Principale par Manche.

- ❖ Vous pouvez établir n'importe quel nombre de Routes Commerciales entre vous et un autre joueur.
- ❖ Vous ne pouvez pas Construire ainsi une Route Commerciale Alliée.
- ❖ Le nombre de Routes Commerciales Principales et Alliées disponibles est limité (14 Principales, 4 Alliées).

●● **Assainissement** – Défaussez 1 Ressource pour Assainir un carré (1x1) de l'une de vos Tuiles Terrain. Vous pouvez Assainir n'importe quel carré, même une Mer, mais pas un emplacement de taille supérieure à 1x1. Recouvrez l'emplacement correspondant avec l'une de vos Tuiles Bâtiment (côté Terre en friche), puis piochez une nouvelle Tuile Bâtiment.

●●● **Construction** – Bâtiment – Défaussez 2 ou 3 Ressources (en fonction du coût indiqué) pour Construire un Bâtiment sur n'importe quel carré 1x1 (autre qu'une Mer), puis piochez une nouvelle Tuile Bâtiment.

Remarques sur l'Assainissement et la Construction de Bâtiment :

- ❖ Pour les actions d'Assainissement et de Construction de Bâtiment, utilisez l'une des 4 Tuiles Bâtiment cachées derrière votre Paravent. Une fois l'action réalisée, piochez une nouvelle Tuile Bâtiment dans la réserve (attention : la réserve de Tuiles Bâtiment est limitée).
- ❖ Si vous recouvrez un carré Assaini ou un Bâtiment, retirez du jeu la Tuile Bâtiment (pour que votre Tuile Terrain reste plate).

► Actions de Campagne

Une fois par Manche, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de Points de Politique pour gagner un nombre équivalent de Votes (Cubes blancs).

Exemple : Gwanggaeto entame la Phase de Diplomatie et d'Administration avec 6 Points de Politique. Pendant l'étape de Diplomatie, il en dépense 3 pour Menacer Aristote. Il lui reste 3 Points de Politique pour l'étape d'Administration. Il commence par Construire une Route Commerciale Principale (pour 2 Points de Politique), puis utilise son dernier Point de Politique pour faire Campagne (il gagne 1 Vote de la Réserve). Comme il n'a plus de Points de Politique, sa Phase de Diplomatie et d'Administration est terminée.

3. Mouvement

Pendant la Phase de Mouvement, vous pouvez déplacer chacun de vos Ouvriers d'un nombre d'emplacements équivalent à votre niveau de Transport. Cette Phase peut être réalisée simultanément par tous les joueurs, à moins qu'il faille résoudre une Guerre, ou si un joueur demande que la Phase de Mouvement soit résolue dans l'ordre du tour. Commencez par déplacer vos Ouvriers présents sur votre territoire, avant de déplacer vos Ouvriers sur les Routes Commerciales.

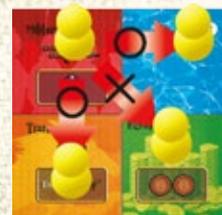
❖ Mouvement sur votre territoire

Chaque Tuile Terrain se compose d'un ou plusieurs emplacements. À la fin de son Mouvement, si un Ouvrier occupe un emplacement avec un cadre doré, cet emplacement est considéré comme "activé", et vous permettra de profiter de ses avantages.

Chaque Ouvrier peut se déplacer d'un nombre d'emplacements égal à votre niveau de Transport. Un Bâtiment Spécial, une Merveille ou un Héros est considéré comme un seul emplacement pendant la Phase de Mouvement. Tous les Mouvements doivent être orthogonaux (pas en diagonale).

À l'issue de votre Phase de Mouvement, assurez-vous de n'avoir qu'un Ouvrier par emplacement. Pendant le Mouvement, il est possible d'avoir plusieurs Ouvriers sur un même emplacement.

Un Ouvrier peut traverser une Mer, et même terminer son Mouvement sur un emplacement de Mer.



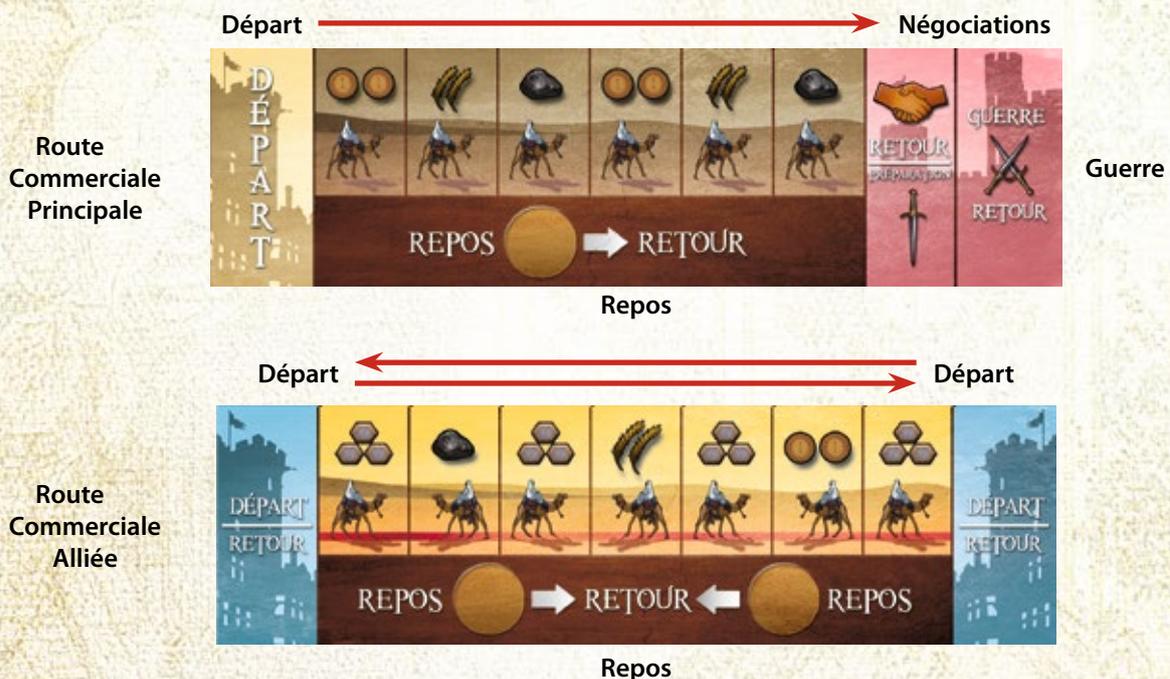
❖ Mouvement sur une Route Commerciale Principale

- ❖ Un Ouvrier sur une Route Commerciale doit se déplacer d'au moins 1 case, et peut se déplacer d'autant de cases que votre niveau de Transport le permet. Un Ouvrier sur une Route Commerciale se déplace toujours vers l'avant.
- ❖ Lorsqu'un Ouvrier atteint la case Retour/Préparation, il doit s'y arrêter. Durant la Phase de Négociation et Guerre, les joueurs connectés par cette Route Commerciale devront alors Négocier. Le sort de l'Ouvrier dépendra du résultat de cette Négociation : soit il restera sur cette case, soit il sera renvoyé sur son territoire.
- ❖ Plutôt que de faire avancer votre Ouvrier sur une Route Commerciale, vous pouvez le déplacer sur la case Repos/Retour. À la fin de votre PROCHAINE Phase de Mouvement, vous replacerez cet Ouvrier dans votre territoire (sur l'emplacement de votre choix). Vous ne pouvez pas déplacer un Ouvrier sur la case Retour/Préparation de cette façon.
- ❖ Si votre niveau de Transport est de 0 au début de votre Phase de Mouvement, tous vos Ouvriers sur

les Routes Commerciales doivent être placés sur la case Repos/Retour. À la fin de votre PROCHAINE Phase de Mouvement, vous replacerez ces Ouvriers dans votre territoire (sur les emplacements de votre choix).

❖ Mouvement sur une Route Commerciale Alliée

- ❖ Un Ouvrier sur une Route Commerciale doit se déplacer d'au moins 1 case, et peut se déplacer d'autant de cases que votre niveau de Transport le permet. Un Ouvrier sur une Route Commerciale se déplace toujours vers l'avant.
- ❖ Lorsque votre Ouvrier atteint la case opposée Départ/Retour, remplacez immédiatement cet Ouvrier dans votre territoire.
- ❖ Contrairement aux Routes Commerciales Principales, plusieurs Ouvriers peuvent se trouver en même temps sur une Route Commerciale Alliée : un de chaque civilisation Alliée. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un Ouvrier placé sur une Route Commerciale, Principale ou Alliée.



4. Négociation et Guerre

Une fois que chaque joueur a finalisé sa Phase de Mouvement, vérifiez si un ou plusieurs Ouvriers se trouvent sur les cases Retour/Préparation et/ou Guerre/Retour de n'importe quelle Route Commerciale. S'il y en a, continuez avec la Phase de Négociation et Guerre. Sinon, passez cette Phase pour aller directement à la Phase de Production et Entretien des Ouvriers.

La Phase de Négociation et Guerre est résolue en suivant l'ordre du tour, en commençant par résoudre toutes les Négociations pour ensuite résoudre toutes les Guerres. Si un joueur est impliqué dans plusieurs Guerres à son tour de jeu, il peut choisir quelle Guerre résoudre en premier.

❖ Négociation

Une Négociation intervient lorsqu'un Ouvrier se trouve sur la case Retour/Préparation d'une Route Commerciale. Pendant une Négociation, les deux joueurs concernés vont décider s'ils entrent en Guerre, s'ils concluent une Alliance ou s'ils ne font rien. Pour résoudre une Négociation, un des joueurs prend le Jeton Général Patton et l'autre joueur le Jeton Gengis Khan.

Chaque joueur choisit secrètement un côté, Rouge (1) ou Bleu (2) et le révèle. Rouge est assimilé à "Agression", Bleu à "Défenseur" ou "Alliance".



▶ Les deux joueurs ont choisi le côté Bleu

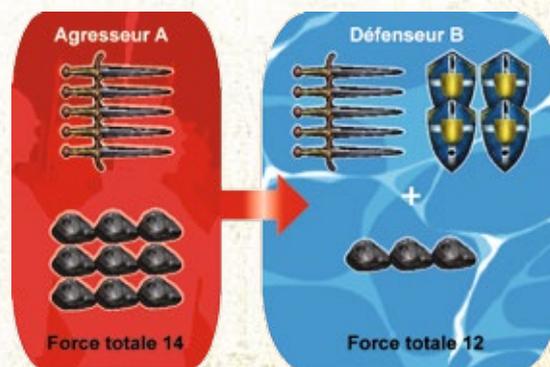
- ❖ Les deux joueurs ne rentrent pas en Guerre. Ils peuvent même conclure une Alliance. Aucun joueur n'est obligé de conclure une Alliance. Si les deux joueurs se mettent d'accord pour conclure une Alliance, placez une Route Commerciale Alliée entre les deux joueurs. Le joueur dont l'Ouvrier se trouve sur la case Retour/Préparation choisit le sens de la Route Commerciale.
- ❖ Deux joueurs Alliés ne peuvent plus se Menacer ou se déclarer la Guerre.
- ❖ Qu'une Alliance ait été conclue ou non, le joueur remplace son Ouvrier dans son territoire, sur l'emplacement de son choix.
- ❖ Conclure une Alliance est la seule façon d'établir une Route Commerciale Alliée. Comme les Routes Commerciales Principales, les Routes Commerciale Alliées sont en nombre limité. Lorsqu'elles sont toutes établies, aucune nouvelle Alliance ne peut être conclue.

▶ Au moins un joueur a choisi le côté Rouge

- ❖ Une Guerre est déclarée. Elle sera résolue lors de la PROCHAINE Manche, lorsque l'Ouvrier sera déplacé pendant la prochaine Phase Mouvement sur la case Guerre/Retour.
- ❖ Chaque joueur qui a choisi le côté Rouge est considéré comme étant l'Agresseur. Les deux joueurs peuvent donc être considérés comme l'Agresseur lors d'une même Guerre. Chaque Agresseur défause (0/1/2) Ressources en fonction de l'Ère, c'est le Coût de Préparation de la Guerre.
- ❖ Un joueur qui a choisi le côté Bleu est considéré comme étant le Défenseur, et pourra ajouter son niveau de Défense à sa Force Militaire pendant la Guerre.
- ❖ L'Ouvrier demeure sur la case Retour/Préparation. Lors de la prochaine Manche, il sera déplacé sur la case Guerre/Repos et la Guerre sera résolue.

❖ Guerre

1. L'Agresseur annonce sa Puissance d'Attaque, égale à sa Force Militaire (nombre de). Le Défenseur annonce sa Puissance de Défense, égale à la somme de sa Force Militaire (nombre de) et de sa Défense (nombre de).
 2. Chaque joueur peut défause n'importe quel nombre de Ressources pour augmenter sa Puissance totale lors de cette Guerre. Chaque joueur choisit secrètement la quantité de Ressources qu'il souhaite défause. Chaque Ressource défausée augmente de 1 la Puissance totale durant cette Guerre.
 3. Le joueur avec la plus grande Puissance totale remporte la Guerre. En cas d'Égalité, c'est le Défenseur qui l'emporte. S'il n'y a pas de Défenseur (les deux joueurs sont Agresseurs), les deux joueurs sont considérés comme vaincus en cas d'Égalité.
- ❖ Si l'Agresseur remporte la Guerre, il reçoit (5/10/15) Culture de la Réserve Commune, en fonction de l'Ère.
 - ❖ Si le Défenseur remporte la Guerre, il reçoit (3/6/9) Culture de la Réserve Commune, en fonction de l'Ère.
 - ❖ Si l'un des joueurs remporte la Guerre avec au moins 5 de différentiel de Puissance, c'est une Victoire Mémorable : il gagne 7 Culture (qu'il prend chez son adversaire vaincu), en complément de la Culture reçue de la Réserve Commune pour l'avoir emporté.
 - ❖ Quel que soit le résultat de la Guerre, le joueur remplace son Ouvrier dans son territoire, sur l'emplacement de son choix. (Il générera un bonus ce tour s'il est placé sur un cadre doré.)



5. Production et Entretien des Ouvriers

❖ Production

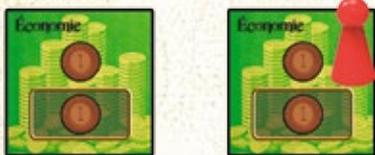
Pendant cette étape, vous allez gagner des Biens grâce à vos Tuiles Terrain et vos Ouvriers placés sur les Routes Commerciales.

1. Assurez-vous que vos Marqueurs de Statut sur votre Tableau de Références sont bien le reflet de vos Tuiles Terrain. Les Marqueurs les plus importants pour cette Phase sont ceux placés sur les roues dentées de votre Tableau de Référence.

2. Chaque joueur reçoit de la Réserve Commune les Biens (Culture, Ressources, Nourriture, Argent) correspondant à ses Marqueurs de Statut. (Tous les Biens sont considérés comme illimités. Si un Bien particulier est malheureusement épuisé, trouvez une méthode pour mémoriser les gains, sur papier par exemple.)
3. Ensuite, chaque joueur reçoit les Biens correspondant au placement de ses Ouvriers sur les Routes Commerciales.

Rappel : Les Bâtiments Généraux génèrent leur production "de base" automatiquement et à chaque Manche. Par contre, pour se procurer les avantages indiqués dans les cadres dorés et activer le Bâtiment, il faut y avoir assigné un Ouvrier.

Exemple : Le Bâtiment de gauche génère 1 Argent chaque Manche. Le Bâtiment de droite génère 2 Argent chaque Manche, grâce à l'Ouvrier assigné.



- ❖ Les Bâtiments Spéciaux, les Héros et les Merveilles n'ont généralement pas d'emplacement prévu pour les Ouvriers. Vous avez le droit d'y placer un Ouvrier, mais il ne vous rapportera pas d'avantage supplémentaire.
- ❖ Avant de les cacher derrière votre Paravent, disposez bien en vue des autres joueurs tous les Biens gagnés, afin que chacun puisse voir ce que vous avez produit.



- ❖ Ne modifiez pas votre Tableau de Références pour refléter vos gains sur les Routes Commerciales. Votre Tableau de Références ne doit faire apparaître que les gains liés à vos Tuiles Terrain.

Exemple : Dans l'exemple ci-dessus, vos Tuiles Terrain vous procurent 2 Nourriture, 1 Ressource (grâce à votre Ouvrier placé près du cadre doré Ressources), 2 Argent et 2 Culture. Vous gagnez ensuite 2 Argent grâce à votre Ouvrier placé sur la Route Commerciale.

❖ Entretien des Ouvriers

Pendant cette étape, vous devez défausser de la Nourriture pour nourrir vos Ouvriers.

- ❖ Défaussez autant de Nourriture que la plus grande valeur indiquée sur votre Piste de Peuple.

- ❖ Vous devez toujours défausser la totalité de la Nourriture requise, si vous pouvez le faire. Si vous n'avez pas suffisamment de Nourriture, défaussez ce que vous pouvez, puis défaussez 3 Culture pour chaque Nourriture manquante.



Exemple : L'Entretien des Ouvriers coûte ici 5 Nourriture.

À la fin de chaque Manche, le Premier Joueur transmet le Marqueur Premier Joueur à son voisin de gauche. Le Marqueur de Manche est déplacé sur la nouvelle Manche et le Marqueur de Phase revient sur la Phase "Enchères et Placement des Tuiles Terrain".

Les Manches 1, 2, 3, 4 et 5 de chaque Ère se déroulent comme indiqué ci-dessus. Lors de la dernière Manche de chaque Ère, les 2 Phases additionnelles suivantes doivent être résolues.

6. Entretien des Héros et des Merveilles

- ❖ Chaque joueur défausse 2 Nourriture pour chaque Héros et 1 Ressource pour chaque Merveille de son territoire.
- ❖ Vous devez toujours défausser la totalité des Biens requis, si vous pouvez le faire. Si vous n'avez pas suffisamment de Biens, défaussez ce que vous pouvez, puis défaussez 3 Culture pour chaque Nourriture manquante et 6 Culture pour chaque Ressource manquante.

7. Vote et Fin de l'Ère

La Phase de Vote permet aux joueurs de gagner de la Culture supplémentaire en fonction de certains aspects de la partie (plus grande Force Militaire, plus grande production de Nourriture, etc.).

1. Chaque joueur choisit l'une de ses Cartes Prospérité et la place face cachée au centre de l'aire de jeu.
2. Une fois que tous les joueurs ont choisi une Carte Prospérité, mélangez-les et révélez toutes les Cartes, l'une après l'autre.
3. Les joueurs déterminent quel est le rang de chacun en fonction de l'aspect de la partie mis en avant par chacune des Cartes Prospérité.
4. Le Vote commence ensuite par la première Carte Prospérité révélée. Tous les joueurs misent secrètement dans leur main un certain nombre de leurs Votes (cubes blancs). Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, les Votes sont révélés et tous les cubes placés sur la Carte Prospérité. On passe ensuite à la seconde Carte Prospérité, et ainsi de suite jusqu'à la dernière Carte.

5. Une fois que toutes les Cartes ont été soumises au Vote, la Carte Prospérité qui comporte le moins de Votes est défaussée. Elle ne sera pas décomptée.
6. Chaque joueur gagne alors de la Culture en fonction du nombre de Votes sur les Cartes et de son rang sur l'aspect mis en avant par chacune d'elles. Voir "Décompte des Points de Vote" ci-dessous, ainsi que l'exemple ci-contre.
7. Tous les joueurs défaussent les Votes non utilisés. Les Votes sur les Cartes sont eux-aussi défaussés, ainsi que les Cartes Prospérité utilisées.

- ❖ Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, si plusieurs Cartes Prospérité sont à Égalité pour le plus petit nombre de Votes, défaussez TOUTES les Cartes Prospérité. Aucune Carte ne sera décomptée.
- ❖ Dans une partie à 2 joueurs, ne défaussez pas la Carte Prospérité avec le plus petit nombre de votes. Les deux Cartes doivent être systématiquement décomptées.

❖ Décompte des Points de Vote

Partie à 2 joueurs – La Carte Prospérité avec le plus grand nombre de Votes procure 1 Culture par Vote au joueur qui remporte cette catégorie, et 0 à l'autre joueur. La Carte Prospérité avec le plus petit nombre de Votes procure une quantité de Culture équivalente à la moitié du nombre de Votes (arrondi à l'inférieur) au joueur qui remporte cette catégorie, et 0 à l'autre joueur. Si les deux Cartes Prospérité ont reçu un nombre équivalent de Votes, chaque Carte procure 1 Culture par Vote au joueur qui remporte sa catégorie.

Partie à 3 joueurs – Chaque Carte Prospérité procure 1 Culture par Vote au joueur qui remporte cette catégorie, et la moitié (arrondi à l'inférieur) au joueur arrivant second dans cette catégorie. La troisième place ne rapporte pas de Culture.

Partie à 4 joueurs – Chaque Carte Prospérité procure 1 Culture par Vote au joueur qui remporte cette catégorie, et la moitié (arrondi à l'inférieur) au joueur arrivant second dans cette catégorie. La troisième place ne rapporte pas de Culture. Le quatrième joueur défausse une quantité de Culture équivalente à la moitié des Votes sur cette Carte (arrondi à l'inférieur).

Lorsque plusieurs joueurs sont à Égalité, leur rang est diminué d'une ou plusieurs places, comme expliqué ci-dessous.

Exemple : 7 Votes ont été placés sur une Carte Prospérité : la première place rapporte 7 Culture, la seconde 3 Culture, la troisième place 0 Culture, et la quatrième coûte 3 Culture.

En cas d'Égalité entre deux joueurs, leur rang est diminué d'un (exemple : deux joueurs sont seconds -> ils sont considérés comme étant troisièmes).

En cas d'Égalité entre trois joueurs, leur rang est diminué de deux (exemple : trois joueurs sont seconds -> ils sont considérés comme étant quatrièmes).

❖ Vote - Exemple Complet

Durant une partie à 4 joueurs, Gandhi, Napoléon, Homère et Elizabeth choisissent chacun une Carte Prospérité et la place face cachée au centre de l'aire de jeu. Gandhi mélange les Cartes et les révèlent une à une.

Les Cartes Prospérité mettent en avant les aspects suivants : **Force Militaire** – **Production de Nourriture** – **Production de Culture** – Terres en friche.

Chaque joueur regarde à quel rang il se place sur chacune de ces catégories.

Pour la plus grande Force Militaire, Napoléon arrive en tête, suivi d'Elizabeth, de Gandhi et d'Homère.

Pour la plus grande production de Nourriture, Homère arrive en tête, Elizabeth et Gandhi troisièmes Égalité, Napoléon quatrième.

Pour la plus grande production de Culture, Napoléon est en tête, Elizabeth, Gandhi et Homère sont à Égalité (donc tous quatrièmes).

Pour le plus grand nombre de Terres en friche, Elizabeth est première, Napoléon, Gandhi et Homère quatrièmes.

Le Vote commence avec la première Carte Prospérité révélée (la Force Militaire).

Les joueurs choisissent secrètement et simultanément le nombre de Votes qu'ils veulent assigner à cette Carte. Les mises sont relevées : 15 Votes sont placés sur cette Carte (Napoléon, qui dispose de la plus grande Force Militaire, a mis ses 10 Votes sur cette Carte).

10 Votes sont ensuite révélés et placés sur la Carte Production de Nourriture.

1 Vote est révélé et placé sur la Carte Production de Culture.

11 Votes sont révélés et placés sur la Carte Terres en friche.

La Carte Culture, qui a reçu le moins de Vote, est alors défaussée.

Napoléon gagne 15 Culture de la Réserve Commune puisqu'il est premier en Force Militaire. Elizabeth arrive seconde, et gagne donc 7 Culture (15 divisé par 2, arrondi inférieur). La troisième place rapporte 0 Culture à Gandhi, et c'est Homère, dernier, qui doit défausser 7 Culture.

Homère est par contre le plus grand producteur de Nourriture, il gagne 10 Culture de la Réserve Commune. Elizabeth et Gandhi sont à Égalité pour la deuxième place, ils sont donc classés troisièmes et gagnent 0 Culture. Napoléon, dernier, doit défausser 5 Culture.

Pour finir, Elizabeth possède le plus de Terres en friche. Elle gagne 11 Culture. Napoléon, Gandhi et Homère sont tous les trois à Égalité et donc classés quatrièmes. Ils doivent défausser 5 Culture.

8. Fin d'une Ère

À la fin de chaque Ère, les actions suivantes sont réalisées :

- ❖ Les joueurs gagnent ou défaussent de la Culture en fonction de leurs Héros et Merveilles, si applicable (comme pour les Pyramides de Gizeh, ou la Ziggurat d'Ur).
- ❖ Remplacez le Marqueur de Manche sur la case Première Manche.
- ❖ Les Tuiles Terrain de l'Ère qui se termine et qui n'ont pas été utilisées sont retirées du jeu. Les Tuiles Terrain de la nouvelle Ère sont mélangées.

La partie se termine à la fin de l'Ère III. La Nourriture, les Votes, l'Argent, les Ressources, etc. non utilisés ne rapportent pas de Culture.

Le joueur qui possède le plus de Culture est déclaré vainqueur !



Règles additionnelles pour les parties à 2 joueurs

❖ Enchères

1. Révélez deux Tuiles Terrain et assignez un numéro à chacune : Tuile 1 et Tuile 2.
2. Chaque joueur prend connaissance des deux côtés de chaque Tuile. Lorsqu'un joueur gagnera une Tuile, il pourra la placer du côté de son choix.
3. Pour miser, chaque joueur prend l'un des Jetons Enchères (Gengis Khan et Patton). Chacun choisit secrètement une certaine somme d'Argent et le côté du Jeton Enchères qui correspond au numéro de la Tuile Terrain qu'il convoite (côté 1 pour la Tuile 1, côté 2 pour la Tuile 2).
4. Chaque joueur révèle l'Argent misé et le numéro de la Tuile convoitée. Si les deux joueurs ont choisi la

même Tuile, celui qui a misé le plus gagne cette Tuile et son adversaire doit se contenter de l'autre Tuile. En cas d'Égalité, le Premier Joueur prend la Tuile sur laquelle il a misé.

Exemple : Les deux joueurs ont choisi la Tuile 1. Le joueur avec le Jeton Patton a misé plus que son adversaire, il remporte la Tuile 1 et la place sur son territoire, du côté de son choix. Le joueur avec le Jeton Gengis Khan prend l'autre Tuile et la place du côté de son choix.

❖ Placement d'une Tuile Terrain à 2 joueurs

Contrairement aux parties à 3 et 4 joueurs (durant laquelle tous les joueurs placent leur Tuiles simultanément), il est conseillé, dans une partie à 2 joueurs, de placer les Tuiles Terrain en suivant l'ordre du tour.

**Un jeu de KIM JUN HYUP (Noda)
& JUNG YEON MIN (Rotten)**

Développement : Noda & Rotten

Direction : KIM JUN HYUP

Société de production : DEINKO & STUNTKITE PUBLISHING

Illustrations : RYU DU YEOL (MAIN), KIM JUNG HYUN

Illustration de la boîte de jeu : LEE YOUNG GON

Design des cartes et composants : KIM JUN HYUP

Graphisme : KIM JUN HYUP, JUNG EUN HYE, JUNG YEON MIN

Design calligraphique : LEE JUNG EUN

Police de caractère : Juan Casco

Corrections : JI HYE RIM, KIM JUN HYUP

Design des règles : JUNG EUN HYE, SUNG YU JUNG

Direction vidéo : PARK JONG KUK

Testeurs principaux : GOO HYUN MIN, SHIM SUNG WOO, AHN JONG HYUN, 3355 MEMBERS

Traduction française : www.MeepleRules.fr

Édition française, adaptation, relecture : IELLO



Précisions sur les Merveilles et Héros

Le gain indiqué par le symbole  sur certaines cartes Merveilles et Héros s'applique à chaque phase de Production.

Ère I

❖ Merveilles

LA GRANDE MURAILLE DE CHINE – Vous gagnez +1 Défense pour chaque Ouvrier que vous contrôlez (sur votre territoire ou sur une Route Commerciale).

JARDINS SUSPENDUS DE BABYLONE – L'Ouvrier renvoyé peut venir de vos Tuiles Terrain ou de vos Routes Commerciales.

PETRA – Vous gagnez +1 Argent pour chaque Route Commerciale Principale qui part de votre territoire et pour chaque Route Commerciale Alliée que vous partagez.

❖ Héros

CONSTANTIN 1^{ER} – Vous pouvez établir une Route Commerciale Alliée gratuitement entre vous et n'importe quel joueur. Celui-ci ne peut pas refuser. Si vous alliez entrer en Guerre contre ce joueur lors de ce tour, la Guerre est annulée, et l'Ouvrier est renvoyé sur son territoire, sur n'importe quel emplacement choisi par son propriétaire.

CYRUS LE GRAND – Vous gagnez +1 Culture chaque fois que vous gagnez de la Nourriture, des Ressources, de l'Argent ou de la Culture depuis un Ouvrier placé sur une Route Commerciale.

MOÏSE – Prenez immédiatement et gratuitement un Ouvrier de votre Piste de Peuple et placez-le sur n'importe quel emplacement de vos Tuiles Terrain.

Ère II

❖ Merveilles

ANGKOR WAT – Chaque fois que vous devez décompter vos Terres en friche, vous comptabilisez également vos Mers. Cette capacité ne vous dispense pas de respecter la contrainte liée aux emplacements de Mer.

CHICHEN ITZA – Avant le Vote, vous pouvez renvoyer n'importe quel nombre d'Ouvriers sur votre Piste de Peuple. Vous gagnez 5 Culture pour chaque Ouvrier ainsi renvoyé.

KREMLIN – L'Ouvrier renvoyé peut venir de vos Tuiles Terrain ou de vos Routes Commerciales.

❖ Héros

CHRISTOPHE COLOMB – L'Ouvrier renvoyé peut venir de vos Tuiles Terrain ou de vos Routes Commerciales.

GENGIS KHAN – Le coût de votre action Commerce est fixé à 1 Nourriture, et ne peut pas être augmenté ou réduit. Vous gagnez +1 Force Militaire pour

chaque Route Commerciale Principale qui part de votre territoire, et pour chaque Route Commerciale Alliée que vous partagez.

JEANNE D'ARC – Vous pouvez défausser des Ressources et/ou des Votes pendant une Guerre.

VASCO DE GAMA – Avant que les Enchères ne commencent, prenez gratuitement l'une des Tuiles Terrain mises aux Enchères. Vous ne participez pas à cette Phase d'Enchères.

YI SUN-SIN – L'Ouvrier renvoyé peut venir de vos Tuiles Terrain ou de vos Routes Commerciales.

Ère III

❖ Merveilles

APOLLO 11 – Vous gagnez +1 Culture pour chaque Route Commerciale Principale qui part de votre territoire, et pour chaque Route Commerciale Alliée que vous partagez.

SCHEWERER GUSTAV – Vous pouvez défausser une Route Commerciale Principale qui part de votre territoire ou une Route Commerciale Alliée que vous partagez. Un Ouvrier qui était placé sur la Route défaussée est renvoyé sur un emplacement au choix de son propriétaire. Si vous défaussez ainsi une Route Commerciale Alliée, vous n'êtes plus Allié avec le joueur concerné.

STATUE DE LA LIBERTÉ – Vous ne pouvez pas superposer de Tuile sur la Statue de la Liberté. La capacité d'ignorer la surface maximale de votre territoire n'est activée qu'après avoir placé cette Merveille. Vous ne gagnez de Culture que pour les Terres en friche que vous avez volontairement Assainies, par pour les Terres en friche apparues naturellement dans votre territoire.

BOMBARDIER FURTIF – Vous pouvez utiliser l'une de vos Tuiles Bâtiment pour Assainir gratuitement l'un des emplacements (carré 1x1) de votre adversaire. Piochez ensuite une nouvelle Tuile Bâtiment de la réserve.

WALL STREET – Wall Street ne s'applique qu'à l'Argent que vous possédez à la fin de la partie, pas à votre production.

❖ Héros

CHE GUEVARA – Le nombre de vos Points de Politique est fixé à 6, et ne peut pas être augmenté ou réduit. Les symboles POL sur vos Tuiles Terrain sont ignorés.

KARL MARX – Le coût d'Entretien de vos Ouvriers est de 5, quel que soit le plus haut chiffre visible sur votre Piste de Peuple.

MAHATMA GANDHI – Lorsque vous Menacez un joueur, vous implorez son soutien et il n'a pas le droit de refuser (sa Puissance de Défense est de 0). A la fin de la partie, gagnez 1 Culture pour chaque emplacement Industriel produisant de la Nourriture dans votre territoire.

OTTO VON BISMARCK – Les 5 Culture gagnées sont prises dans la Réserve Commune. Vous les gagnez quelle que soit la nature de votre Menace (Culture ou Argent).