

Vlaada Chvátil THROUGH the AGES

L'HISTOIRE VOUS APPARTIENT

Nouveaux Horizons



Chères joueuses, chers joueurs,

Cette extension était prévue de longue date et a été développée pendant de nombreuses années. L'idée d'origine était d'ajouter simplement de nouveaux leaders et de nouvelles merveilles. Au cours du développement, de nombreuses cartes ont donc été proposées, la plupart dans différentes versions. Les cartes qui ont finalement été choisies sont celles qui, à notre avis, améliorent le plus l'expérience de jeu, celles qui sont les plus amusantes et les plus intéressantes à jouer. Parfois, pour privilégier l'aspect ludique, il nous a fallu laisser de côté des éléments qui avaient plus de sens sur le plan historique. Nous avons par la suite décidé qu'il serait dommage de ne pas toucher à la partie politique du jeu. Nous avons donc ajouté quelques nouvelles cartes militaires pour pimenter cet aspect du jeu, sans pour autant le transformer en profondeur.

La tâche la plus ardue a consisté à équilibrer toutes ces nouveautés. Heureusement, de nombreux joueurs à travers le monde connaissent notre jeu par cœur. Nous avons donc intégré les cartes de cette extension dans la version numérique de Through the Ages, et nous avons invité les meilleurs joueurs en ligne à jouer plusieurs milliers de parties incluant les cartes de cette extension. Les résultats de ces parties et les retours des joueurs nous ont aidés à équilibrer toutes ces nouvelles cartes. Nous leur en sommes vraiment reconnaissants, car sans eux il aurait été impossible d'équilibrer aussi finement cette extension.

Pour finir, comme nous avions à notre disposition énormément de données et de retours sur le jeu de base, la dernière pièce logique de ce puzzle a consisté à ajuster les cartes exceptionnellement fortes ou faibles afin de les rééquilibrer. Nous avons aussi légèrement modifié la durée des parties.

Honnêtement, tout cela a pris bien plus de temps que prévu. Mais Through the Ages est un projet qui nous tient particulièrement à cœur. Nous ne regrettons donc pas les efforts supplémentaires que nous avons déployés pour cette extension. Nous espérons que vous apprécierez le résultat autant que nous avons aimé œuvrer à sa réalisation.

Vlaada & l'équipe CGE

DANS CETTE EXTENSION...

Les cartes disposant de cette icône sont ajoutées au jeu de base :



24 nouvelles cartes de leaders
(six pour chaque Âge)



16 nouvelles cartes de merveilles
(quatre pour chaque Âge)



19 nouvelles cartes militaires
(une pour l'Âge A et six pour les Âges suivants)



21 cartes alias pour les leaders
(sept pour les Âges I, II et III)



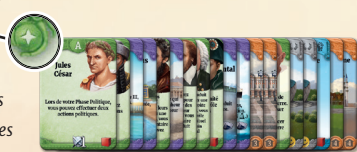
15 cartes alias pour les merveilles
(cinq pour les Âges I, II et III)



6 cartes d'action supplémentaires marquées (3+)
(une pour l'Âge I, deux pour l'Âge II et trois pour l'Âge III)

Les cartes avec ce symbole remplacent les cartes du même nom dans le jeu de base :

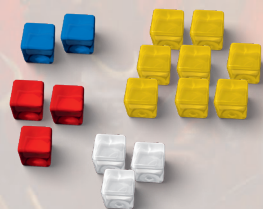
- 7 cartes de leaders rééquilibrées
- 5 cartes de merveilles rééquilibrées
- 7 cartes de technologie rééquilibrées



Utilisez les nouveaux paquets militaires à la place des paquets du jeu de base.

Plateau des merveilles

Plateau des leaders



Nous avons ajouté quelques cubes, car certaines cartes peuvent en avoir besoin. Les cubes sont aussi utilisés pour résoudre de nouveaux effets, comme expliqué dans l'Annexe.



Utilisez ce jeton pour indiquer qui est le premier joueur (pour savoir qui a joué un tour de plus et qui commencera la dernière manche).

MODULES DE L'EXTENSION

Trois modules distincts composent cette extension et peuvent être utilisés indépendamment :

Cartes du jeu de base rééquilibrées

Nouvelles cartes militaires

Nouveaux leaders et nouvelles merveilles

Chacun de ces trois modules est détaillé dans ce livret de règles.

RÉÉQUILIBRAGE DU JEU DE BASE

Pour rééquilibrer le jeu, nous nous sommes appuyés sur les retours de joueurs expérimentés et sur les statistiques de milliers de parties en ligne. Voici les ajustements effectués :

CARTES RÉÉQUILIBRÉES

Certaines cartes étaient tellement fortes que les joueurs expérimentés les prenaient systématiquement dans la rangée de cartes, même pour le coût maximum. Nous avons légèrement réduit leur puissance. Ce sont toujours de bonnes cartes, mais il faut désormais réfléchir et évaluer leur pertinence.

À l'opposé, certaines cartes étaient trop faibles, et les prendre pouvait réduire vos chances de remporter la partie. D'autres cartes n'étaient intéressantes que dans certaines situations. Les joueurs expérimentés le savaient, et elles n'étaient que très rarement jouées. Nous avons donc renforcé ces cartes pour qu'elles fassent davantage partie du jeu. Certaines sont peut-être désormais les plus puissantes de leur Âge.

AJUSTEMENT DE LA DURÉE DE LA PARTIE

Nos données ont montré que les parties avec plus de joueurs (et particulièrement les parties à 3 joueurs) duraient, en moyenne, une manche de moins que les parties à 2 joueurs. Les joueurs avaient le sentiment que l'Âge III passait très vite, sans leur laisser le temps de profiter pleinement de la civilisation qu'ils avaient développée.

De plus, un problème évident se posait pour les cartes d'action : le même nombre de cartes était en jeu, quel que soit le nombre de joueurs, ce qui rendait les cartes d'action plus difficiles à récupérer dans les parties à 3 ou 4 joueurs.

Nous avons pris en compte ces deux problèmes en ajoutant six cartes d'action (elles disposent d'une icône 3+). Nous avons aussi décalé trois cartes de technologie de 4 à 3+. Il y a donc désormais légèrement plus de cartes dans les parties à 3 et 4 joueurs.

COMPATIBILITÉ ENTRE L'APPLICATION ET LES NOUVELLES CARTES

Les versions plateau et numérique du jeu de base ont été développées ensemble, mais elles comportaient tout de même quelques différences. Nous avons clarifié cela dans cette extension :

- Les cartes *Territoire Riche* et *Sports Professionnels* utilisent désormais les valeurs de la version numérique.
- *Chemin de Fer Transcontinental* a été modifiée pour rendre le texte davantage homogène vis-à-vis des nouvelles cartes de cette extension.
- **Remarque** : *Sports Professionnels* a été modifiée pour trois raisons ! Elle était quelque peu différente dans la version numérique, sa puissance devait être augmentée, et nous voulions ajouter une autre carte *Sports Professionnels* dans les parties à 3 joueurs.

COMMENT RÉÉQUILIBRER LE JEU DE BASE

Si vous souhaitez rééquilibrer le jeu de base, voici les étapes à suivre :

- Pour chaque leader et chaque merveille portant l'icône 3+, cherchez la carte correspondante dans le jeu de base et remplacez-la par sa nouvelle version.
- Faites de même pour les 7 cartes de technologie :
 - *Communisme* et *Fondamentalisme* ne sont qu'en un seul exemplaire dans le jeu de base. Remplacez-les par les nouvelles cartes.
 - *République* et *Sports Professionnels* sont en deux exemplaires dans le jeu de base. Remplacez chacune de ces cartes (un des deux exemplaires était 4, et sera désormais 3+).
 - Attention avec *Théorie Militaire*. Le jeu de base contenait deux exemplaires de cette carte. Remplacez la carte 4 par la nouvelle carte 3+. L'autre carte *Théorie Militaire* reste en jeu normalement.
- Ajoutez les six cartes d'action (jaunes) comportant l'icône 3+. Elles seront intégrées aux parties à 3 et 4 joueurs (icône 3+).
- La nouvelle version de la carte *Territoire Riche* est incluse dans le nouveau paquet militaire de l'Âge I. Plus d'informations en page suivante.

CONSERVER LES ANCIENNES CARTES

Nos changements se basent sur les données d'un grand nombre de parties. Cependant, il se peut que votre groupe de joueurs trouve que nous avons renforcé des cartes déjà puissantes, ou affaibli des cartes qui étaient rarement jouées. Vous pouvez choisir de nous faire confiance et d'utiliser les cartes rééquilibrées, ou décider de conserver les anciennes cartes. C'est à vous de voir !

Dans tous les cas, utilisez les nouvelles cartes *République* et *Sports Professionnels*, augmentant ainsi le nombre de cartes dans les parties à 3 joueurs.

DÉCOMPTÉ DES CARTES

Le tableau ci-dessous résume les changements effectués :

	Marquées 3+	Marquées 4	Pour 3 (4) joueurs
JEU DE BASE			
Âges I à III	6 technologies	3 technologies	→ ajout de 6 (9) cartes
JEU RÉÉQUILIBRÉ			
Âge I	6 technologies, 1 action	3 technologies	→ ajout de 7 (10) cartes
Âge II	7 technologies, 2 actions	2 technologies	→ ajout de 9 (11) cartes
Âge III	8 technologies, 3 actions	1 technologie	→ ajout de 11 (12) cartes

Ce n'est plus aussi simple qu'avant, mais nous avons préservé une certaine symétrie.

NOUVELLES CARTES MILITAIRES

Les nouveaux paquets militaires contiennent 16 nouvelles cartes pour ajouter un brin de variété à vos parties. La carte *Territoire Riche* a été rééquilibrée pour correspondre à la version numérique. 3 cartes militaires bonus ont également été ajoutées pour conserver la même proportion de cartes. C'est le module le plus simple de cette extension. Laissez les paquets militaires d'origine dans la boîte de base et utilisez seulement les nouveaux.

Le fait d'utiliser de nouveaux paquets entiers permet d'assurer que les cartes du jeu de base ne peuvent pas être différenciées de celles de l'extension lorsque vous regardez leur dos. *L'Annexe* vous précisera comment certaines cartes militaires fonctionnent.

Astuce : Si vous ne lisez pas *L'Annexe* avant votre première partie, piocher des cartes militaires et révéler des événements vous réservera de belles surprises !

NOUVEAUX LEADERS ET NOUVELLES MERVEILLES

Et voici le module le plus excitant de cette extension : 40 nouvelles cartes de leaders et de merveilles !

Certains effets s'avèrent plus complexes que dans le jeu de base. Toutes les explications sont compilées dans *L'Annexe*. Le fonctionnement est cependant très intuitif, et vous n'aurez rapidement plus besoin de vous référer à *L'Annexe*. (Doublé le nombre de cartes accroît considérablement le nombre de combinaisons et d'interactions !)

Si vous faites découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, nous vous conseillons de vous limiter au jeu de base. Mais si tout le monde sait déjà jouer, vous êtes certainement impatients de découvrir ces nouvelles cartes. Il y a plusieurs manières de les utiliser :

EXTENSION TOTALE

La manière la plus simple de vous familiariser avec les nouvelles cartes est de **remplacer les anciennes cartes de leaders et de merveilles par les nouvelles**. Le nombre de leaders et de merveilles ne changera pas, et les règles du jeu resteront les mêmes.

Astuce : Si vous ajoutez les cartes sans en prendre connaissance, votre partie sera un plongeon rafraîchissant dans l'inconnu !

TIRAGE SECRET

En mixant les cartes du jeu de base et celles de l'extension, le nombre de combinaisons est très élevé. Vous pouvez aussi choisir d'augmenter le nombre de cartes dans vos parties à 3 ou 4 joueurs pour les rendre moins difficiles à prendre dans la rangée de cartes.

Récupérez tous les leaders et toutes les merveilles du jeu de base et de l'extension, et triez-les selon leur Âge. Mélangez chaque pile de cartes séparément et **piochez** (aléatoirement donc) **des leaders et des merveilles :**

- Dans une partie à 2 joueurs, piochez 6 leaders et 4 merveilles par Âge.
- Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, piochez 7 leaders et 5 merveilles par Âge.

Sans les consulter, **ajoutez ces cartes aux paquets de cartes civiles correspondants**. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.

La partie se déroule ensuite selon les règles habituelles. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous disposerez alors d'un choix de cartes légèrement plus grand à mesure que les Âges passeront.

TIRAGE PUBLIC

Nous **conseillons de réserver ce mode de jeu aux joueurs expérimentés**. Il offre une grande variété de combinaisons tout en permettant une planification stratégique.

CARTES ALIAS

Une fois l'Âge A passé, les cartes de leaders et de merveilles ne seront plus glissées dans les paquets civils. **Dans les paquets civils des Âges I, II et III, remplacez les leaders et les merveilles par les cartes alias correspondantes.**

- Dans une partie à 2 joueurs, utilisez pour chaque Âge les cartes alias leaders numérotées de 1 à 6 et les cartes alias merveilles numérotées de 1 à 4.

- Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, utilisez toutes les cartes alias (1 à 7 pour les leaders et 1 à 5 pour les merveilles).

(Autrement dit, dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez pas les cartes alias marquées ③-.)

Mélangez chacun des paquets séparément.

PLATEAUX DES LEADERS ET DES MERVEILLES

Ces plateaux vous permettent de visualiser les cartes disponibles pour votre partie. Chaque plateau est recto verso : la face « 2 joueurs » dispose d'emplacements pour 6 leaders et 4 merveilles, alors que la face « 3-4 joueurs » en propose pour 7 leaders et 5 merveilles.

Choisissez les faces correspondant au nombre de joueurs et placez les deux plateaux sur la table, visibles de tous (l'idéal est de les placer juste au-dessus de la rangée de cartes).



CHOIX DES LEADERS ET DES MERVEILLES

Récupérez toutes les cartes de leaders et toutes les cartes de merveilles du jeu de base et de l'extension, et **triez-les en huit paquets** – un paquet des merveilles et un paquet des leaders pour chaque Âge.

Mélangez chaque paquet séparément et piochez, aléatoirement et pour chaque Âge, le nombre approprié de leaders (6 pour 2 joueurs, 7 pour 3 et 4 joueurs) ainsi que le nombre approprié de merveilles (4 pour 2 joueurs, 5 pour 3 et 4 joueurs). Seules ces cartes seront utilisées dans votre partie, les autres cartes sont rangées dans la boîte.

Mélangez les leaders et les merveilles de l'Âge A dans le paquet civil de l'Âge A. On retrouve ici le mode « Tirage secret » présenté à la page précédente, sauf que là, vous pouvez prendre connaissance des cartes sélectionnées.

Placez les leaders et les merveilles de l'Âge I sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau des leaders et le plateau des merveilles. Il y a un emplacement prévu pour chaque carte. Leur ordre n'a pas d'importance, il sera fixé plus tard lorsque vous révélez les cartes alias.

Les paquets des leaders et des merveilles des Âges II et III sont conservés face visible à côté des plateaux. Les joueurs peuvent consulter ces paquets à tout moment. Si vous avez de la place sur la table, vous pouvez même étaler ces cartes pour qu'elles soient visibles de tous les joueurs. Lorsque vous connaîtrez suffisamment les cartes, il vous suffira de lire leur nom pour les identifier.

PREMIÈRE MANCHE

- Lors de la première manche de jeu, **les leaders et les merveilles de l'Âge A sont placés dans la rangée de cartes**, comme d'habitude.
- Si un joueur le souhaite, il peut **consulter les cartes restantes** dans le paquet de l'Âge A.
- Avant de compléter de nouveau la rangée de cartes avec des cartes de l'Âge A, **mélangez ce paquet** (les joueurs ne sont pas censés connaître l'ordre d'apparition des cartes).

MANCHES SUIVANTES

- Dès que vous commencerez à piocher des cartes dans le paquet civil de l'Âge I, des cartes alias pourront être révélées et placées dans la rangée de cartes. **Lorsqu'une carte alias apparaît, remplacez-la par la carte correspondante du plateau des leaders ou du plateau des merveilles.** Par exemple, lorsque la carte alias leader n° 4 est placée dans la rangée de cartes, remplacez-la par le leader positionné sur l'emplacement n° 4 du plateau des leaders. Ainsi, les cartes des plateaux des leaders et des merveilles entreront en jeu dans un ordre aléatoire.

- **Défaussez la carte alias dans la défausse de son Âge.**



Par exemple, une carte alias de l'Âge I sera placée dans la défausse de cartes civiles de l'Âge I.

FIN DE L'ÂGE I

- À la fin de l'Âge I, toutes les cartes alias ont été piochées, et les plateaux des leaders et des merveilles sont vides. **Placez les leaders et les merveilles de l'Âge II sur leurs plateaux respectifs.**

FIN DE L'ÂGE II

- À la fin de l'Âge II, **placez les leaders et les merveilles de l'Âge III sur leurs plateaux respectifs.**

Les cartes alias sont remplacées dès qu'elles sont placées sur la rangée de cartes. À votre tour, vous avez devant vous les leaders et les merveilles accessibles, comme dans une partie classique. Les plateaux des leaders et des merveilles vous indiquent simplement quelles cartes sont à venir pour l'Âge en cours.

Astuce : Vous pouvez prévoir des défausses spécifiques pour les cartes de leaders et de merveilles. Ainsi, elles ne se mélangeront pas avec les cartes alias qui, pour leur part, sont défaussées comme des cartes civiles classiques. Cela permettra une mise en place plus rapide lors de vos prochaines parties.

AUTRES VARIANTES

Vous pouvez bien entendu utiliser les nouveaux leaders et les nouvelles merveilles selon vos envies.

Vous aimez le mode « Tirage public », mais pas la quantité d'informations disponibles dès le début de la partie ? Gardez secrets les futurs leaders et ne les révélez qu'au début de leur Âge.

Vous souhaitez utiliser l'ensemble des nouveaux leaders et des nouvelles merveilles, tout en ajoutant un leader et une merveille supplémentaires à chaque Âge ? Vous disposez d'un large choix pour ce faire, et l'apparition de vieilles connaissances au milieu des nouvelles cartes sera une surprise bienvenue.

Vous voulez choisir quelles cartes seront en jeu ? Plutôt que d'effectuer un tirage aléatoire, vous pouvez vous mettre d'accord sur les cartes sélectionnées. Ou distribuer deux merveilles et trois leaders à chaque joueur (pour chaque Âge), et les laisser choisir (chaque joueur sélectionne un leader et une merveille par Âge, et les cartes manquantes sont piochées aléatoirement). Si vous jouez en mode « Tirage secret », cela donnera à chaque joueur une bribe d'information.



Exemple de mise en place pour 3 ou 4 joueurs

NOUVELLES RÈGLES

Cette extension n'apporte pas de nouveaux mécanismes de jeu, mais les nouvelles cartes proposent de nouveaux effets et combinaisons. Pour que ces nouvelles cartes fonctionnent, il est nécessaire de clarifier quelques points :

BONUS DE PRODUCTION



Certaines nouvelles cartes produisent des ressources supplémentaires. Elles sont reconnaissables grâce au symbole  au bas de la carte et, sur certaines cartes, clarifiées par un texte. Ce n'est pas un nouveau mécanisme. Il a déjà été utilisé sur les pactes *Commerce International* et *Acceptation de la Suprémie*.

À chaque fois que vous produisez des ressources (à la fin de votre tour de jeu ou lorsque la résolution d'un événement vous permet de produire), **commencez par produire de manière classique** – ajoutez un cube bleu pour chaque cube jaune présent sur chaque carte de technologie de mine (et les laboratoires avec *Bill Gates*). Profitez dès à présent des avantages de *Chemin de Fer Transcontinental* et de *Machu Picchu*.

Ensuite, **ajoutez tous vos bonus de production** (procurés par le symbole  et les pactes du jeu de base) et déduisez, le cas échéant, la pénalité du pacte *Acceptation de la Suprémie*. **Vous gagnez toutes les ressources simultanément**. Ainsi, si vous disposez de trois cartes qui vous procurent chacune un bonus , vous n'avez pas à placer trois cubes bleus sur une carte *Bronze* ; vous pouvez placer un cube bleu sur une carte *Charbon*. (Si votre total est négatif, vous perdez des ressources au lieu d'en gagner.)

Les bonus de production sont aussi comptabilisés lorsqu'une carte vous demande d'évaluer votre production de ressources. Par exemple, ils comptent pour *l'Empire State Building* et *l'Impact de l'Équilibre*. *l'Impact de l'Industrie* est une exception, car la carte se réfère explicitement à la production de vos mines.

Astuce : Pour ne pas oublier vos bonus de production, vous pouvez placer des cubes rouges au pied de vos cartes de mines. Chaque cube rouge représente le nombre de cubes bleus que vos bonus vous allouent. Par exemple, si vous avez bâti les *Voies Romaines*, placez un cube rouge sur une carte *Bronze* durant l'Âge I. Si par la suite *Isabelle de Castille* guide votre civilisation, vous pouvez ajouter un second cube rouge ou déplacer le cube rouge sur *Fer*, si vous avez développé cette technologie. À la fin de l'Âge I, lorsque les *Voies Romaines* arrêtent de produire , ajoutez vos cubes rouges afin d'être en adéquation avec votre nouveau niveau de production.

Consultez l'*Annexe* pour des conseils relatifs au décompte des bonus de *Machu Picchu* et de *Chemin de Fer Transcontinental*.

RESSOURCES ACCORDÉES DANS UN BUT PRÉCIS



Dans le jeu de base, des ressources temporaires peuvent être octroyées pour construire ou améliorer les unités militaires (grâce à des cartes d'action ou *Churchill*). Cette extension inclut de nouvelles cartes vous procurant des ressources temporaires dans un but précis.

Même si vous jouez certainement correctement, les règles du jeu de base ne sont pas aussi claires que nous le souhaitons. Voici les règles complètes :

Les ressources octroyées dans un but précis sont toujours des ressources temporaires. Cela signifie que :

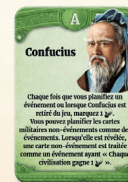
- Vous ne les représentez pas par des cubes bleus. Vous les comptez juste dans votre tête.
- Au moment de payer, vous commencez par dépenser automatiquement ces ressources, jusqu'à ce qu'elles soient épuisées.
- Les ressources temporaires non utilisées disparaissent à la fin de votre tour.



Dans cette annexe, vous trouverez des précisions sur un certain nombre de cartes, ainsi que des conseils pour mieux tracer certains effets.

Pour une liste complète des cartes, des explications encore plus détaillées, des informations intéressantes sur leur développement et leur justification historique, rendez-vous sur www.throughtheages.com/expansion (en anglais).

CARTES DE L'ÂGE A



CONFUCIUS

Confucius vous permet de jouer n'importe quelle carte militaire comme un événement. Vous le faites exactement de la même manière que pour préparer un événement classique (les autres joueurs ne le sauront pas tant que la carte ne sera pas révélée).

Lorsqu'une carte militaire non-événement est révélée, l'événement à résoudre est « Chaque civilisation gagne 1  » même si Confucius n'est plus en jeu.



SUN TZU

Lorsque vous devez piocher des cartes militaires, vous en piochez toujours 2, même si vous n'avez plus d'actions militaires. Vous piochez ensuite jusqu'à 3 cartes militaires, en fonction de vos actions militaires non utilisées, comme d'habitude.

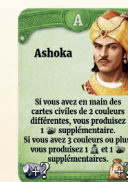
Tant que Sun Tzu est en jeu, votre tactique exclusive ne rejoint pas la zone des tactiques communes. Si vous changez de tactique, votre ancienne tactique demeure dans votre aire de jeu, à côté de votre nouvelle tactique exclusive. Personne ne peut la copier, pas même vous ! (Seules les tactiques communes peuvent être copiées.)

Au début de votre premier tour sans Sun Tzu, toutes les cartes tactiques de votre aire de jeu sont déplacées dans la zone des tactiques communes... comme si quelqu'un venait de les publier dans un ouvrage de stratégie militaire.

Sun Tzu a aussi un effet qui va traverser les Âges : lorsqu'il quitte la partie, placez sa carte sous votre carte tactique actuelle. (Si vous n'en avez pas, il est défaussé normalement.)

La tactique à laquelle Sun Tzu est associé reçoit un +1  de manière permanente, jusqu'à la fin de la partie. C'est la tactique spéciale de Sun Tzu. Lorsqu'elle rejoint la zone des tactiques communes, elle peut être copiée en suivant les règles habituelles.

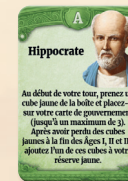
Remarque : Tant que Sun Tzu est en jeu, votre tactique n'est pas encore spéciale. Si votre drapeau de tactique est placé sur une carte de la zone commune, les tactiques du même nom peuvent être réunies. Ce n'est que lorsque Sun Tzu quitte la partie que votre tactique reçoit le bonus de +1 (et doit donc être distinguée des tactiques du même nom).



ASHOKA

Les « couleurs » sont marron (fermes et mines), gris (technologies de bâtiments urbains), rouge (technologies militaires), orange (gouvernements), vert (leaders) et jaune (cartes d'action). Les merveilles (violet) ne sont pas dans votre main.

Nous considérons que la main de cartes de chaque joueur est visible de tous. Si vous ne jouez pas avec vos cartes civiles face visible, vous devrez révéler le nombre approprié de cartes de couleurs différentes au moment d'utiliser l'effet d'Ashoka. Si votre groupe n'aime pas cette idée, ne jouez pas avec Ashoka.



HIPPOCRATE

Les cubes jaunes placés sur votre carte de gouvernement ne sont pas affectés par les mécanismes ou effets qui s'appliquent aux cubes jaunes ou aux ouvriers.

Si vous n'avez plus de cubes jaunes dans votre réserve jaune à la fin d'un Âge, vous n'en perdez pas, mais vous pouvez tout de même en gagner un grâce à Hippocrate.



VOIES ROMAINES

Imaginez que les Voies Romaines ont une icône supplémentaire imprimée au bas de la carte, et que cette icône change en fonction de l'Âge.

Utilisez un cube rouge pour ne pas oublier la production supplémentaire de l'Âge I, comme expliqué à la page précédente. Actualisez vos niveaux de production à la fin de chaque Âge.



COLOSSE (RÉÉQUILIBRÉ)

Vous piochez les cartes au début de l'Âge, même si ce n'est pas à votre tour de jouer. En général, vous commencerez donc votre première Phase Politique du nouvel Âge avec 3 cartes de cet Âge.

CARTES DE L'ÂGE I



SALADIN

À la fin de votre premier tour de jeu avec Saladin, prenez un cube blanc dans la boîte. Pour indiquer votre décision, placez ce cube blanc sur votre carte de gouvernement (pour l'utiliser comme action civile), ou placez-le sur votre marqueur de niveau de force militaire (et avancez ce marqueur de 2 cases). À la fin de chacun de vos tours de jeu, vous pouvez modifier cette décision. N'oubliez pas de reculer le marqueur de niveau de force militaire de 2 cases lorsque vous retirez le cube blanc. Tant que le cube blanc est placé sur votre carte de gouvernement, il vous procure, comme tout autre cube blanc, une action civile. Ce cube compte dans votre nombre total d'actions civiles et doit être dépensé pendant une révolution. Lorsque Saladin quitte la partie, son cube blanc est aussitôt retiré. Si vous retirez le cube blanc de votre marqueur de niveau de force, n'oubliez pas de reculer le marqueur de 2 cases. Si le cube était utilisé comme action civile supplémentaire, vous pouvez retirer du jeu un cube blanc déjà utilisé lors de ce tour.

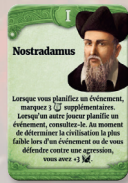


JAN ŽIŽKA

Les fermiers ne comptent que pour valoriser une tactique. Ils n'ont pas de force militaire et ne peuvent pas être envoyés pour coloniser (même au sein d'une armée). La Grande Muraille ne les concerne pas.

Quel que soit leur niveau, les fermiers sont considérés comme des unités de l'Âge A. S'ils sont intégrés dans une tactique de l'Âge II, ils sont donc considérés comme une unité obsolète.

Vous n'avez pas à choisir si vos fermiers sont des unités d'infanterie ou des unités d'artillerie, ils forment automatiquement les armées qui maximisent votre puissance militaire.



NOSTRADAMUS

Nostradamus vous permet de prendre connaissance des événements préparés par vos adversaires. Inclinez de 90° les événements que vous avez vus lorsque vous les placez dans le paquet des événements futurs. Vous pourrez regarder de nouveau ces événements à tout moment, même si Nostradamus a quitté la partie.

Les événements préparés avant l'arrivée de Nostradamus ne sont pas inclinés de 90°, pour vous rappeler que vous ne pouvez pas en prendre connaissance.

Lorsque le paquet des événements futurs devient le paquet des événements actuels, vous pouvez regarder une dernière fois les cartes inclinées. Elles sont ensuite redressées et mélangées pour former le paquet des événements futurs. Pour indiquer le gain conditionnel de force +3, placez un cube 3 cases devant votre marqueur de niveau de force. (Le mieux est d'utiliser un cube de la couleur de votre civilisation. Pour le vert, prenez un cube blanc.) Tout joueur

qui tentera une agression contre vous devra dépasser ce niveau de force augmenté.

Le bonus de force de Nostradamus ne compte que pour se défendre d'une agression ou lorsqu'il faut identifier la civilisation la plus faible. Il n'est pas pris en compte pour Boadicée ni pour résoudre la partie d'un événement qui concerne les civilisations les plus fortes.

Remarque : Lors de la résolution de certains événements, Nostradamus fera peut-être de votre adversaire la civilisation la plus faible ET la plus forte. Dans ce cas, les deux effets s'appliquent. Parfois, rien ne se passera (la civilisation volera ses propres cubes jaunes, ou gagnera des points de culture avant de les perdre...). Dans d'autres cas, ce sera plus intéressant, une civilisation étant obligée de détruire ses propres bâtiments pour obtenir des ressources. Si une civilisation doit voler des ressources ou de la nourriture à elle-même, il faut considérer qu'elle commence par les perdre avant de les gagner (cela peut engendrer une réorganisation de ses cubes bleus).



JOHANNES GUTENBERG

L'action civile de Gutenberg n'est pas représentée par un cube et ne fait pas partie du nombre total de vos actions civiles. Elle n'est pas dépensée lors d'une révolution.

L'action civile de Gutenberg n'a pas à être utilisée dès lors qu'elle peut s'appliquer. Par exemple, vous pouvez utiliser des actions civiles classiques pour prendre une carte de technologie de bibliothèque et la développer, puis utiliser l'action de Gutenberg pour construire une bibliothèque à moindre coût.

L'action civile de Gutenberg peut être utilisée pour jouer une carte d'action permettant de développer, construire ou améliorer une bibliothèque ou un laboratoire. Les bonus procurés par l'action de Gutenberg se cumulent avec ceux de la carte d'action.

Remarque : Idéalement, la carte devrait préciser que l'on prend et développe des technologies, et non des bibliothèques et des laboratoires, mais cela rendrait le texte de la carte moins facile à lire.



ALIÉNOR D'AQUITAINE

Vous récupérez uniquement des actions civiles qui ont été dépensées. Par exemple, si vous avez déjà dépensé une action civile et que vous en dépensez une seconde pour remplacer Aliénor, vous n'en récupérez que deux (pour revenir à votre total d'actions initial).

CITÉ INTERDITE

Chaque fois que vous devez décompter vos ouvriers mécontents, réduisez le total de 2 (sans descendre en dessous de zéro, bien sûr). La Cité Interdite n'a pas d'effet sur le nombre de symboles de bonheur de votre civilisation.



Prenez deux cubes blancs dans la boîte et placez-les sur les deux symboles de bonheur immédiatement à gauche de votre marqueur de niveau de bonheur. Ces symboles n'auront pas à être recouverts par des ouvriers disponibles lorsque vous vérifierez si votre peuple se révolte.



MACHU PICCHU

Vous pouvez indiquer cet effet avec deux cubes blancs. L'un doit être placé sous le cube jaune d'une ferme, et l'autre sous le cube jaune d'une mine. Si vous n'avez pas de ferme de l'Âge A ou I, alors Machu Picchu n'affecte pas votre production de nourriture. Idem pour vos mines.

La production vient de la mine, pas de la merveille. La production supplémentaire de la mine est à prendre en compte pour des cartes comme *Impact de l'Industrie* et *James Watt*. Si vous avez bâti *Chemin de Fer Transcontinental* et aucune mine d'un niveau supérieur au niveau I, alors votre mine soutenue par Machu Picchu sera aussi votre meilleure mine pour *Chemin de Fer Transcontinental*. Placez un second cube blanc sous la mine pour indiquer qu'elle produit 3 cubes bleus. Si vous construisez une mine des Âges II ou III, *Chemin de Fer Transcontinental* s'appliquera à cette nouvelle mine.



ROUTE DE LA SOIE

L'effet de Route de la Soie s'applique à la première carte d'action de votre tour de jeu, à une exception près : lors du tour où vous construisez la première étape de la merveille, l'effet s'applique à la première carte d'action que vous jouez après la construction de cette étape.

Chaque carte d'action a un effet qui peut être amélioré par Route de la Soie. Si la carte vous procure de la nourriture, des ressources (dans un but précis ou non), de la science, de la culture ou des actions militaires, vous en gagnez

un de plus. Si la carte vous octroie une réduction, elle est augmentée d'une unité. Si la carte vous procure deux avantages, ils sont tous les deux augmentés.

Exemple : La carte *Patriotisme* vous procure 2 pour construire ou améliorer des unités militaires, ainsi que 1 action militaire supplémentaire. Grâce à Route de la Soie, vous disposez désormais de 3 et de 2 actions militaires supplémentaires.

Si les bonus octroyés par la carte d'action dépendent du nombre de civilisations remplissant tel ou tel critère, Route de la Soie vous en procure une unité de plus, quelle que soit la valeur du bonus que vous deviez obtenir. Par exemple, Route de la Soie vous octroie 1 lorsque vous jouez *Mécénat Artistique*, même si cette carte devait vous procurer 0. Route de la Soie ne double pas l'action civile apportée par la carte d'action. Par exemple, la carte *Amélioration Efficace* améliore un bâtiment, mais pas deux, et la carte *Génie Civil* reste limitée à une seule étape de merveille.



CHÂTEAU DE HIMEJI

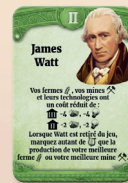
Vous êtes l'agresseur si vous avez déclaré la guerre ou déclenché l'agression. Si c'est un autre joueur, vous êtes le défenseur.

Lorsque vous jouez une agression, désignez l'une de vos unités. Vous pouvez ensuite attaquer n'importe quelle civilisation dont la force est inférieure à votre niveau de force temporaire. Ainsi, votre rival connaît le niveau de votre force militaire avant de décider de défendre (ou non). L'unité est sacrifiée même si l'agression est un échec. Lorsque vous êtes le défenseur, vous savez à l'avance si le sacrifice est utile.

Lors d'une guerre, ce n'est qu'au moment de sa résolution que vous devez décider de sacrifier ou non une unité.

Sacrifier une unité fonctionne de la même manière que lors d'une colonisation : le cube jaune représentant l'unité sacrifiée rejoint votre réserve jaune, et non vos ouvriers inutilisés.

CARTES DE L'ÂGE II



JAMES WATT

Ces réductions fonctionnent comme toutes les réductions liées aux technologies de construction, mais s'appliquent ici aux fermes et aux mines, de manière progressive selon les Âges. Par exemple, vous pouvez effectuer une amélioration de l'Âge I vers l'Âge II ou de l'Âge II vers l'Âge III avec une réduction de 2 (ce qui revient à une amélioration gratuite pour les fermes de l'Âge I).

Pour le bonus de culture, votre « meilleure mine » est celle qui produit le plus de ressources. Une mine de l'Âge I peut être meilleure qu'une mine de l'Âge II grâce à *Machu Picchu*.



CATHERINE DE RUSSIE

Lorsque vous utilisez l'effet de Catherine de Russie, inclinez sa carte de 45° pour rappeler à tous les joueurs que vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau.



CHARLES DARWIN

Si vous possédez Darwin et *Basilique Saint-Pierre*, vos temples produisent autant de bonheurs que ce qui est inscrit sur leur carte (les deux effets sont simultanés et s'annulent).



ANTONI GAUDI

Cette réduction est basée sur les différents types de bâtiments que vous avez construits, en ignorant les bâtiments du même type que la technologie que vous développez. Par exemple, si vous avez construit 2 laboratoires, 1 arène et aucun temple, vous obtiendrez une réduction de 2 pour développer *Opéra* ou *Religion Organisée*, mais seulement 1 pour développer *Méthode Scientifique*.



MARIE-THÉRÈSE D'AUTRICHE

Les gains de science et de culture s'appliquent chaque fois que vous déplacez un cube jaune de votre réserve jaune vers vos ouvriers inutilisés. Cela inclut :

- les effets « gagner une population », comme pour les cartes *Compagnies de Paquebots* et *Immigration* ;
- la population gagnée grâce à l'effet de *Territoire Habité* ;
- l'action classique « accroître votre population ».

Pour la carte *Territoire Habité II*, vous gagnez deux fois de la population, donc l'effet de Marie-Thérèse s'applique deux fois.



ALFRED NOBEL

Tant que le Prix Nobel est en jeu (représenté par la carte placée à côté de la piste de culture), chaque civilisation peut gagner 4 grâce à son effet. Lors du tour où Alfred Nobel est remplacé, la civilisation d'où il est issu gagne 4 si elle a développé 2 technologies, peu importe qu'elles aient été développées avant ou après le remplacement d'Alfred Nobel. Une civilisation peut gagner de la culture grâce au Prix Nobel plusieurs fois dans une partie, mais une seule fois par tour de jeu.

Le Prix Nobel a un effet obligatoire, vous ne pouvez pas choisir de l'ignorer et récupérer une action civile lorsque vous remplacez Alfred Nobel. Si celui-ci quitte la partie par d'autres moyens sans être remplacé (fin de l'Âge III,

Iconoclisme, *Missions Secrètes*), l'effet ne se déclenche pas et Nobel va dans la défausse.



CHEMIN DE FER TRANSCONTINENTAL (RÉÉQUILIBRÉ)

Le texte a été légèrement changé pour le rapprocher de celui de *Machu Picchu* (cf. *Machu Picchu* à l'Âge I).



MUSÉE DU LOUVRE

Dépenser un cube bleu du Louvre ne nécessite pas d'action. Vous pouvez dépenser plusieurs cubes en même temps.

Lorsque vous dépensez un cube, il est remis dans votre réserve bleue, et vous gagnez 2 . Si vous n'avez pas la carte

Fer, vous devrez inscrire ce gain en plaçant deux cubes bleus sur *Bronze*. Si vous n'avez pas *Fer* et que votre réserve ne contient plus de cubes bleus, vous ne gagnerez que 1 (le cube retiré du Louvre est déplacé dans votre réserve, puis sur votre carte *Bronze*), mais cela peut vous être utile pour compléter l'*Empire State Building*.

Les cubes bleus sur le Louvre ne sont pas des ressources. Si un effet vous demande de perdre plus de ressources que vous n'en avez, vous n'avez pas à dépenser les cubes du Louvre pour compenser la différence.



PIERRE DE COUBERTIN

L'effet des Jeux Olympiques n'est pas une action politique, vous pouvez en profiter même si vous avez renoncé à votre action politique dans le cadre de *Accords Internationaux*.

Après avoir déclaré ouverts les Jeux Olympiques, placez Coubertin près du plateau militaire pour indiquer que son effet est en jeu. Il s'applique à partir de votre Phase Politique, et se termine avant la Phase Politique de votre prochain tour. Lorsqu'il se termine, reprenez la carte et inclinez-la de 45° pour indiquer que l'effet a été utilisé.



MARLENE DIETRICH

Marlene Dietrich améliore tous vos meilleurs spectacles. Par exemple, si vous avez construit 3 spectacles de niveau II et uniquement développé la technologie de spectacle de niveau III, Marlene Dietrich améliore les 3 spectacles de niveau II. Dès

lors que vous améliorerez l'un de ces spectacles, l'effet de Marlene Dietrich ne s'appliquera qu'au spectacle de niveau III. (Elle a très envie d'être une star de cinéma!)

L'effet de Marlene Dietrich dédouble l'unité militaire uniquement pour les besoins d'une tactique. Sa force n'est pas doublée.

Comme toujours, les armées sont formées automatiquement de façon à maximiser votre force militaire. Dans de rares cas

(armées multiples, armées obsolètes, forces aériennes...), cela peut s'avérer complexe, n'hésitez pas à vous faire aider par les autres joueurs.

Cet effet s'applique aussi aux armées envoyées coloniser un territoire. Par exemple, envoyer deux unités d'infanterie et une cavalerie peut compter comme l'envoi de deux *Armée Médiévale*. Mais vous ne pouvez pas envoyer une seule unité d'infanterie et la considérer comme une *Armée Médiévale* (le dédoublement ne fonctionne que sur les unités envoyées pour coloniser).



NELSON MANDELA

Le nombre de bonheurs en excès correspond au nombre de sous-sections non vides de votre réserve jaune atteintes ou dépassées par votre marqueur de niveau de bonheur. Par exemple, si votre marqueur de niveau de bonheur est sur 7 et que votre

sous-section vide la plus à gauche est celle portant le n° 5, alors vous avez 2 bonheurs en excès. N'oubliez pas que votre niveau de bonheur ne peut pas dépasser 8. Si votre réserve jaune est vide, vous n'aurez pas de bonheurs en excès, peu importe ce que produisent vos cartes.

Vous gagnez de la culture pendant votre Phase de Fin de Tour, après avoir défaussé vos cartes militaires en excès. Ce gain supplémentaire ne fait pas partie de votre production de culture, et ne compte pas pour évaluer votre niveau de culture.

Si vous avez bâti *Cité Interdite*, ignorez 2 ouvriers mécontents lorsque vous prenez Mandela. Si cela signifie ne plus avoir d'ouvriers mécontents, alors prendre Mandela vous coûte 3 actions civiles de plus. Cependant, *Cité Interdite* n'a pas de conséquence sur le nombre de bonheurs en excès. Ces deux cartes ne fonctionnent pas très bien ensemble.



IAN FLEMING

Après avoir regardé les cartes militaires d'un joueur, faites pivoter la carte de Ian Fleming pour la positionner en face de ce joueur, afin de vous rappeler que vous ne pourrez pas regarder de nouveau ses cartes le tour suivant. Si vous ne regardez pas de cartes, remettez Fleming dans sa position initiale. Dans une partie à 2 joueurs, vous ne pourrez regarder la main de votre adversaire qu'un tour sur deux.

Même si vous avez renoncé à votre action politique (*Accords Internationaux*), vous pouvez toujours utiliser la capacité d'espionnage de Fleming.



MARIE SKŁODOWSKA-CURIE

Votre « meilleure mine » est ici celle qui a le plus haut niveau, même si *Machu Picchu* permet à une mine de niveau inférieur de produire davantage.



MOUVEMENT INTERNATIONAL DE LA CROIX-ROUGE

Cette merveille n'est pas construite avec des ressources, mais avec de la nourriture. Chaque étape que vous construisez vous rapporte 6 .

Les technologies de construction vous permettent de construire plusieurs étapes pour une action, comme toujours. *Génie Civil* vous permet de construire une étape,

mais la réduction est ici inutile (cela permet uniquement de défausser cette carte de votre main).

Les autres joueurs peuvent participer à la construction de cette merveille pendant leur Phase d'Actions. Le joueur dépense une action civile et 3 nourritures pour construire une étape de la merveille et marquer 6 . Vos adversaires ne peuvent pas construire plus d'une étape par tour. Comme ce n'est pas une action classique de construction de merveille, les cartes d'action et les technologies de construction ne peuvent pas être utilisées ici.

Le cube bleu placé sur la merveille vient de votre réserve bleue, car vous êtes le propriétaire de cette merveille. Si votre réserve bleue est vide, utilisez un cube bleu déjà en jeu sur l'une de vos cartes de technologie.

Lorsque la construction de la Croix-Rouge est achevée, à votre tour ou pendant le tour d'un autre joueur, comptez le nombre de colonies en jeu (pas seulement les vôtres). Vous marquez des points de culture pour chacune d'elles, et la Croix-Rouge compte comme une merveille que vous avez achevée, peu importe qui a réalisé la dernière étape.



ORGANISATION DES NATIONS UNIES

Cette merveille compte dans le total de vos merveilles. Lorsque vous résolvez l'événement, il s'applique à tous les joueurs, comme s'il avait été révélé de manière classique. Mais vous le reprenez en main, pour éventuellement le préparer comme événement futur lors d'une prochaine Phase Politique.



EMPIRE STATE BUILDING

Les égalités ne sont pas départagées. Dans les catégories où vous égalez le niveau d'un autre joueur, vous ne recevez rien.

UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

Illustrations : Milan Vavroň

Direction artistique : Dávid Jablonovský

Testeur en chef : Vít Vodička

Design graphique : Filip Murmak

Mise en page : František Horálek

Illustrations supplémentaires : Radim Pech

Design de l'interface : Jakub Politzer

Traduction française : MeeplesRules.fr

Relecture française : Robin Houpiér, Alain Wernert



© 2019 Czech Games Edition
© 2020 IELLO pour la version française
www.iello.com

Testeurs plateau : Vitek, Kreten, Filip, Míra, Vodka, Marcela, Markéta, Michal, Fanda, David, Jurri, FlyGon, Moshmir, Elwen, Mín, Alne, Pavel, Rumun, Matúš, Ondra, Dávid, Jakub, Jirka, Paul, Nino, Krupin, Lefi, Jeňa, Tomáš, Martin, et beaucoup d'autres joueurs qui ont joué, testé, présenté et apprécié cette extension ©.

Testeurs en ligne : uosen, Raist Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tianle, Beetlejuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Ayar, Aaron Green, Brent Celmins, CarinaLaurinSakura, a440, Dirkules, ChrisCoyote, Ronnan, eNroamer, Scott Heise, 不拉魚, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, Kanjar, Ilwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little_hat, Frabac, Minasei, Ahuramazdatest, Bobisko, tinyscribbler, Knock3r, mongoose01ca, superfry, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrostl, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr.Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleksii Ahtiainen, thenobleknave, blizard, gallinule, Surfil, Artful_Dodger, dvd75, Eshu, xxander, croloris, QBert, Tamirys, tequila_j, vytick, broskiumenyjora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Sigtalefty, Aardwolf44, yaop, evbott2000-test, Colorichard, LukeHeinz57, Scotchester, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta_kreska, Veli-Mikko Äijälä, Atsuki, Dakuske_240, DavidE, k_natsu, Skies, DownriverRick, Ferokeerol, Posledni, tawlguymat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrechapus, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUSS, michelecannone, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Peterson, Rychlik, et d'autres.

Remerciements particuliers : Vitek, pour son investissement dans le projet ; Matúš, Marcela, Jakub, Dan et toutes les personnes de l'équipe numérique de CGE, pour avoir implémenté l'extension pour les tests en ligne; Dávid, Milan et Fanda, pour la réussite graphique; Jason, Ondra et Dita, pour avoir rendu tout cela lisible; et presque tous les personnels de CGE, pour avoir soutenu ce projet et apporté leurs idées et opinions. C'était génial de travailler avec eux.

CARTES MILITAIRES



DÉVELOPPEMENT

DE LA PLANIFICATION

Lorsque cet événement est révélé, prenez au hasard 3 cartes militaires de l'Âge A parmi celles qui n'avaient pas été placées dans le paquet des événements actuels. La carte que vous choisissez s'applique uniquement

à votre civilisation. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même carte.



ÂGES SOMBRES

Prenons l'exemple d'une civilisation qui possède 9 . C'est 5 de plus que 4 . Elle en perd donc la moitié, arrondie au chiffre supérieur, soit 3 .



APPEL AUX ARMES

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, la civilisation la plus faible perd 2 actions civiles et pioche 2 cartes militaires. La seconde civilisation la plus faible perd 1 action civile et pioche 1 carte militaire. Dans une partie à 2 joueurs, la civilisation la plus faible perd 2 actions civiles et pioche 2 cartes militaires.

Une civilisation qui ne peut pas perdre le nombre d'actions civiles prévu (à cause de *Rébellion*) ne pioche des cartes militaires qu'à hauteur du nombre d'actions civiles perdues. Si Appel aux Armes est révélé à l'Âge IV, les actions civiles sont perdues même si les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes militaires.



LIBERTÉ DE CIRCULATION

Les effets qui permettent d'obtenir des coûts réduits ou des réductions (technologies de construction , *Shakespeare*, *James Watt*) s'appliquent aux deux cartes de technologie concernées, comme lors d'une amélioration. Les cartes

d'action ne peuvent pas être utilisées. Vous devez respecter votre limite de bâtiments urbains.



TERRITOIRE AUTONOME

Lorsque vous colonisez ce territoire, vous choisissez l'une des quatre récompenses indiquées au centre de la carte.



NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

Si la civilisation la plus faible a moins de 3 , moins de 3 et moins de 3 , il ne se passe rien.

Le choix est fait par le joueur qui a révélé l'événement, et peut donc être réalisé par la civilisation la plus faible, la plus forte, ou aucune des deux.



INDUSTRIE DE L'ARMEMENT

Les joueurs comparent le niveau de leurs technologies d'unités militaires. La technologie doit avoir été développée, mais il n'est pas nécessaire d'avoir placé une unité sur sa carte.

Comparez les niveaux dans chaque type de technologie, et déterminez le nombre total de ressources que gagne chaque joueur. Les gains des joueurs sont cumulés. Par exemple, si vous gagnez 2 pour chaque type, votre gain cumulé est de 6 , que vous pouvez représenter par 2 cubes bleus sur une carte *Charbon*. C'est le même fonctionnement que celui des bonus de production présentés page 6.



AGRESSION : ENLÈVEMENT

Cette carte doit respecter certaines limites :

- Vous ne pouvez pas dépasser votre limite de cartes en main.
- Vous ne pouvez pas prendre une carte de technologie si vous possédez déjà une carte du même nom (en main ou devant vous).
- Vous ne pouvez pas prendre deux leaders du même Âge.

Vous pouvez voler une carte d'action pendant votre Phase Politique et la jouer pendant votre Phase d'Actions, dans le même tour. (La règle qui interdit de jouer immédiatement une carte d'action ne s'applique qu'aux cartes prises dans la rangée de cartes pendant une même Phase d'Actions.)

Si votre groupe de joueurs a choisi de cacher la main des joueurs, vous ne pourrez prendre connaissance des cartes de votre rival que si votre agression réussit. Vous pourrez alors regarder sa main et y prendre une carte. Vous pouvez aussi choisir de ne rien prendre.



HUSSARDS

La force de cette tactique est de 2 plus le niveau de l'unité la plus faible composant la tactique. Par exemple, un chevalier et un tank forment une armée de force 3, car le chevalier est une unité de niveau 1. Les guerriers de *Genghis Khan* sont des unités de cavalerie de niveau 0. Une armée de Hussards comportant l'un de ces guerriers aura une force tactique de 2. Au mieux, vous pouvez avoir une force tactique de 5 en combinant deux tanks.

Si vous formez plusieurs armées, chacune peut avoir une force tactique différente. Les unités se réunissent toujours de manière à obtenir la force tactique la plus élevée.

Pourquoi avons-nous introduit une nouvelle mécanique uniquement pour une carte? Nous voulions pouvoir former des armées avec deux unités de cavalerie, mais les tests ont montré qu'une force tactique de 3 était trop faible, et qu'une force tactique de 4 était trop forte. Cette nouvelle mécanique résout le problème, et nous la trouvons amusante!