

7 Ages™ sous sa forme imprimée et électronique, est sous Copyright © 1997 ~2004, Australian Design Group.

Il est autorisé de copier ces règles électroniquement uniquement dans le cadre d'une utilisation personnelle, du moment qu'elles sont copiées dans leur intégralité (y compris

Ce message). Tout effacement ou altération ou revente, sans un accord écrit préalable de la part d'Australian Design Group est une violation des lois domestiques et internationales sur le copyright.

Ce jeu est dédié à Nanette Rowland

7 Ages® : 6000 ans d'Histoire de l'Humanité

Par Harry Rowland

© 1997 ~2004, Australian Design Group

REGLES DU JEU

Joueurs : 2 à 7

Âges : à partir de 7 ans

Durée d'une partie : 7 minutes ou plus (variable, en fonction du nombre de joueurs, de l'époque de départ et de fin)

Complexité : Modérée

« All the world's a stage,
And all the men and women merely players ;
They have their exits and their entrances ;
And one man in his time plays many parts,
His acts being seven Ages. »

Shakespeare ; *As You Like It*

Introduction

7 Ages® est un jeu qui couvre 6000 ans d'histoire de l'humanité entre 4000 avant Jésus Christ et 2000. Les joueurs dirigent les dynasties qui ont façonné le destin du monde à travers les âges.

Matériel

Un exemplaire du jeu doit contenir ceci :

- 2 cartes en couleurs A1 (594 x 840 mm) représentant le monde.
- 6 planches de pions en couleurs (576 x 5/8" et 300 x 1/2").
- 110 cartes à jouer en couleurs
- Un livret de règles & guide du joueur (ce que vous lisez).

Si un de ces éléments manque, veuillez écrire à :

Australian Design Group
Los Osos, CA, 93412 USA
Site Internet : www.a-d-g.com.au

Préparation du Jeu

Dépliez et placez les cartes de façon à former la surface du monde. Mélangez les cartes et placez-les face cachée. Triez les gros pions entre les 15 couleurs d'empires. Placez les chefs anonymes (et les marqueurs pas de chef 'no leader') dans une tasse. Mettez de côté le reste des pions pour le moment.

Distribuez 7 cartes face cachée à chaque joueur. Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie.

Comment gagner la partie

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de gloire lorsque la partie est terminée. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le joueur avec l'empire le plus évolué qui gagne (ou le premier à progresser au-delà du 49^e niveau de progrès si il y a plusieurs empires dans ce cas). Si il y a encore égalité, alors tous les joueurs à égalité gagnent.

La partie s'arrête à la fin du tour ou un empire progresse au-delà de l'époque du Verseau (il dépasse le 49^e niveau de progrès) ou dès qu'un empire acquiert Internet. Ce joueur gagne 7 points de gloire supplémentaires pour s'être ainsi illustré. La partie peut aussi s'arrêter à un moment que vous aurez prédéfini.

Qui Joue en Premier ?

Chaque joueur choisit une de ses cartes et la joue face cachée. Quand tout le monde a choisi sa carte, elles sont révélées. Celui qui a joué la carte avec la valeur la plus élevée joue en premier. Défaussez toutes les cartes jouées.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la carte avec la valeur la plus élevée, ces joueurs doivent jouer une autre carte (qui

sera aussi défaussée). Ceci continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur. Si vous tombez à court de cartes, les joueurs qui sont à égalité tirent et jouent des cartes de la pile de tirage jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

Donnez le marqueur de tour au vainqueur. Puis, dans l'ordre de la première carte jouée (de la plus haute à la plus basse), chaque joueur prend un marqueur de gloire, qu'il place dans l'espace '0' de la piste de gloire, et prend les pions d'empire de la même couleur (foncés et clairs). Si deux joueurs (ou plus) ont joué une carte de même valeur, c'est le joueur à gauche du premier joueur qui choisit en premier.

Les joueurs garderont les pions empire qu'ils ont choisi jusqu'à la fin de la partie. Les pions empire qui restent pourront être construits par les joueurs au cours de la partie.

Exemple : Beth, Jack, Ray et Patrice font une partie à 4 joueurs. Beth et Jack jouent une carte '7' tandis que Ray et Patrice jouent une carte '1'. Jack et Beth doivent maintenant jouer une seconde carte, et Beth gagne avec un '5' contre le '4' de Jack.

Beth prend le marqueur de tour et choisit les pions empire oranges et jaunes. Elle place le marqueur de gloire orange/jaune dans la case '0' de la piste de gloire.

Ensuite, Jack prend les pions rouges et roses. Ray (à gauche de Beth) prend les pions bleus clair/bleus foncé et Patrice prend ceux verts clair/verts foncé. Les 7 autres empires pourront être construits par n'importe qui au cours de la partie.

Si il reste des couleurs, d'autres joueurs peuvent rejoindre la partie après qu'elle ait commencé. Distribuez leur simplement 7 cartes, placez leur marqueur de gloire dans le même espace que le joueur classé dernier et placez les pions empire nécessaires devant le nouveau joueur. Continuez à jouer.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs placent un de leurs marqueurs d'action face cachée sur chacune des cartes empire qu'ils ont en jeu.

Si vous avez moins d'empires en jeu que le maximum autorisé, vous pouvez placer un marqueur d'action supplémentaire face cachée, mais pas sur un empire.

Dans une partie à deux joueurs, le maximum d'empires est 7 à tout moment. Avec 3 joueurs, le maximum est 5 ; 4 pour 4 joueurs et 3 empires chacun pour 5 joueurs et plus.

Certaines actions qui ne sont pas jouées sur un empire n'auront aucun effet (ex : placer 'détruire un empire' de cette façon n'aura aucun effet). De même, jouer 'créer un empire' sur un empire déjà en jeu n'aura aucun effet.

Laissez les marqueurs d'action restants face cachée (de cette façon personne ne saura ce que vous avez choisi de faire pour ce tour).

Joker

Le marqueur d'action *joker* (wild card) peut être joué comme les autres marqueurs d'action. Il peut être retourné pendant

n'importe quelle action pour être converti en action de ce type, même si vous avez déjà utilisé cette action pour ce tour.

Un empire avec le marqueur *joker* n'obtient pas le progrès gratuit à la fin du tour. Si vous utilisez le *joker* pour faire deux fois la même action pendant le même tour, vous perdez 1 point de gloire (si vous en avez).

Actions

Les actions sont résolues dans cet ordre :

- (1) créer un empire
- (2) production
- (3) commerce et progrès
- (4) manœuvre
- (5) destinée
- (6) civilisation
- (7) détruire un empire

Chaque joueur ayant choisi de créer un empire retournera ce marqueur d'action, puis créera un empire. Ensuite, les joueurs qui ont choisi la production retourneront ce marqueur et feront leur action, et ainsi de suite.

Généralement, les joueurs pourront faire leur action simultanément. Mais si un ordre est important (par exemple, quand deux empires relativement proches choisissent tous deux de manœuvrer), c'est le joueur qui a le marqueur de tour sur son marqueur d'action qui joue en premier, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tout le monde ait fini.

Vous pouvez toujours choisir de ne pas retourner un marqueur, dans ce cas votre empire passe son tour.

Si vous avez oublié de retourner un marqueur après la fin d'une action, votre empire passe son tour.

1. Créer un empire

Lorsque vous choisissez l'action *créer un empire*, jouez une des cartes de votre main pour créer l'empire indiqué sur la carte.

Vous ne pouvez créer un empire que si il reste un ensemble de pions empire inutilisés.

Chaque empire peut être créé plusieurs fois au cours d'une partie.

Si une des caractéristiques de départ d'un empire impose un choix, c'est le joueur qui crée l'empire qui décide.

Exemple : Le marqueur de progrès des Maures (carte 69) peut être placé avec un décalage de -2 par rapport au chef, ou dans le même espace que le marqueur Arabe. C'est le joueur Maure qui choisira où le mettre. Par contre, les régions de départ des Maures ne sont pas un choix, ils doivent commencer en Mauritanie et dans chaque région sous contrôle Arabe en Europe.

Quand un empire peut-il être créé ?

La plupart des empires ne peuvent être créés que pendant certaines époques. Elles sont indiquées dans la section 'époque' (Age) de la carte de l'empire. Pour cela, on considère qu'on se trouve dans l'époque de l'empire le plus avancé sur la

piste des progrès. Certains empires ne peuvent être créés à une époque particulière que si un autre empire spécifique est (ou n'est pas) sur la carte.

Exemple : Si au cours d'une partie l'empire le plus avancé est le Phénicien avec un niveau de progrès de 6, la partie est donc dans l'époque 1. Les Carthaginois (carte 92) peuvent normalement être créés dans l'époque 2, mais comme les Phéniciens sont en jeu, ils peuvent être créés pendant l'époque 1.

Placer un nouvel empire

Choisissez une couleur disponible pour représenter l'empire que vous créez. Vous devez choisir une de vos couleurs si c'est possible.

Les unités diffèrent pour chaque couleur. Certaines ont plus d'unités d'un certain type et moins d'un autre, d'autres ont des unités de meilleure qualité, etc. Donc vous devriez choisir la couleur qui correspond le mieux à l'empire que vous voulez créer.

Placez le marqueur de progrès de l'empire sur la piste de progrès, décalé du modificateur + ou - par rapport à l'empire le plus avancé, comme il est indiqué dans la section 'placement' (set-up) de la carte d'empire.

Les marqueurs de progrès ne peuvent jamais être à un niveau inférieur à 1.

Exemple : Les Macédoniens, au niveau de progrès 8 (époque 2) forment l'empire le plus avancé de la partie lorsque l'empire Romain est créé. Les Romains seront décalés de "-1" par rapport aux Macédoniens, comme indiqué dans la section 'set-up' de la carte Romaine. Donc le marqueur de progrès de l'empire Romain est placé au niveau 7, dans la 1^{ère} époque.

Si il n'y a plus d'empires sur la carte, vous pouvez jouer une carte d'empire de n'importe quelle époque. Son époque de départ est l'époque la plus basse (non conditionnelle) indiquée dans la gamme d'époques. Vous ne pouvez jouer une carte empire que si vous pouvez remplir les conditions de placement.

Exemple : Beth a les cartes des Egyptiens (carte 1), des Anglais (carte 37) et de l'Etat Pirate (carte 98) dans sa main. Il n'y a pas d'empires sur la carte. Si Beth crée les Egyptiens, elle devra placer le marqueur de progrès dans l'espace 1. Si elle joue les Anglais, ils commenceront dans l'espace 22 (4^e époque). Elle ne pourrait pas placer ses Pirates (parce qu'ils doivent être placés dans un rayon de 3 régions d'un autre empire).

Régions de départ

La (ou les) régions indiquées dans la sections 'départ' (starts) de la carte d'empire ont une référence alphanumérique juste après leur nom. Ces lettres et chiffres sont aussi imprimés sur la carte. Reportez-vous à l'intersection des coordonnées pour localiser les régions de départ de l'empire.

Argent de départ

L'empire commence avec un total monétaire égal à ce qui est indiqué dans la section 'Argent' (Money) de sa carte. Placez le marqueur d'argent de l'empire dans cet espace de la piste monétaire.

Unités de départ

Certains empires ont des chefs célèbres indiqués comme étant disponibles sur leur carte pour une époque particulière. Si votre empire commence pendant cette époque, vous pouvez lui choisir un chef célèbre.

Exemple : Susan crée l'empire Anglais pendant la 4^e époque. Elle peut placer Shakespeare ou Elizabeth et décide donc de placer Elizabeth en Angleterre.

Ensuite, vous construisez les unités initiales de l'empire. Ceci est fait exactement de la même façon que la construction d'unités pendant une action de production (voir 2) sauf qu'un nombre quelconque d'unités peut être placé dans la région de départ. Votre empire peut utiliser la capacité d'un administrateur que vous venez de placer pour réduire le coût des unités initiales (sauf l'infanterie).

Placez les marqueurs d'élite indiqués dans la section 'spécial' de la carte d'empire lorsque vous placez vos unités initiales.

A moins que votre empire n'ait un symbole 'pas de villes' (no cities) pour cette époque, vous pouvez aussi payer pour fortifier vos régions de départ.

Déplacez le marqueur d'argent de l'empire vers le bas de la piste pour indiquer combien d'argent il vous reste après tous vos achats. Vous ne pouvez pas dépenser plus d'argent que ce que possède l'empire (la maison ne fait pas crédit).

Et si quelqu'un d'autre est déjà dans votre région de départ ?

La section 'spécial' de certaines cartes d'empire indique que vous convertissez certaines forces (y compris les chefs) se trouvant dans votre région de départ à votre cause. Toute ville se trouvant dans la région de départ devient l'une des votre (sans être réduite). Cela ne fait aucune différence si la ville à une valeur supérieure à une ville que vous auriez pu placer vous même. Si vous vouliez mettre une capitale dans cette région, alors la ville convertie devient votre capitale.

Si il y a d'autres unités se trouvant déjà dans la région de départ de votre empire, alors vous devrez résoudre un conflit (voir 4).

Placer une capitale

A moins que votre empire n'ait un symbole 'pas de villes' pour cette époque, placez une capitale de niveau 1 dans une de vos régions de départ (au choix). Si l'empire a capturé une ville de niveau 5 ou 7 en résolvant un conflit dans sa région de départ, alors elle commence avec une capitale d'un niveau inférieur (3 ou 5) dans cette région.

Vous pouvez aussi placer les forts indiqués dans la section 'spécial' de la carte de l'empire dans n'importe quelle région de départ (au choix).

Actions de placement spéciales

La section 'spécial' de la carte d'un empire explique comment cet empire diffère des autres.

Tous les effets 'initiaux' (ex : changement du coût des unités) ne s'appliquent que lorsque l'empire est créé.

Vous devez résoudre toutes les actions spéciales de l'empire (ex : actions de *manœuvres* gratuites) juste après avoir placé un empire et résolu tous les conflits dans ses régions de départ.

Les autres effets spéciaux durent aussi longtemps que cela est indiqué sur la carte (ou tant que l'empire existe si aucune limite n'est précisée).

2. Production

La production permet à un empire d'avoir un revenu, qui peut être dépensé pour maintenir les unités existantes et en construire de nouvelles.

Augmenter le Revenu

Lorsque vous choisissez une action de *production* pour l'un de vos empires, il reçoit d'abord un revenu pour chaque région sous son contrôle. Ajoutez le revenu perçu à celui économisé sur la piste de gloire (avec un maximum de 199 à tout moment).

Toute région qui n'est pas désorganisée produit le revenu indiqué sur le tableau des effets du terrain imprimé sur la carte, plus la valeur de toute ville se trouvant dans la région. Une région désorganisée n'apporte aucun revenu (même si il y a une ville, du blé ou du pétrole).

Exemple : *L'Égypte est une région fertile avec une ville de niveau 1. Les régions fertiles avec du blé produisent 5 revenus et une ville de niveau 1 ajoute 1, donc l'Égypte rapportera 6 revenus pour ce tour. Si elle était désorganisée, elle ne rapporterait rien.*

Le blé n'est ajouté à la valeur d'une région non fertile que lorsque l'empire est dans l'époque 5, 6 ou 7.

Exemple : *L'Allemagne avec une ville de niveau 3 rapporte 5 aux Allemands pendant les époques 1, 2, 3 ou 4. Dans l'époque 5, l'Allemagne rapporte 7, et dans les époques 6 et 7 elle rapporte 8 (parce que la forêt disparaît).*

Le pétrole n'est ajouté à la valeur d'une région que lorsque l'empire est dans l'époque 7.

Certains empires augmentent leur revenu par d'autres moyens (voir la section 'spécial' de leur carte). Les cartes d'événements peuvent aussi affecter le revenu.

Réduisez de moitié votre revenu total si votre empire n'a pas de capitale.

Maintenir des unités existantes

L'empire doit maintenant payer 1 argent par unité à maintenir sur la carte. Si vous pouvez toutes les maintenir vous devez le faire. Si vous ne pouvez pas, vous choisissez les unités qui ne sont pas maintenues.

Les artefacts, les villes, les fortifications et les chefs n'ont pas besoin de maintenance. Les unités des empires barbares (ceux avec le symbole 'pas de villes' pour l'époque en cours) n'ont pas besoin de maintenance.

Remettez toutes les unités que l'empire ne peut pas maintenir dans la réserve de force. Ceci peut entraîner le fait d'avoir des

régions neutres. Placez un marqueur de désorganisation dans chaque région *terrestre* (non désorganisée) qui est maintenant neutre si les unités qui s'y trouvaient n'ont pas été maintenues.

Construire de nouvelles unités

L'empire peut maintenant dépenser de l'argent pour construire de nouvelles unités. Il ne peut construire que les unités autorisées en fonction du niveau de progrès de l'empire et des niveaux précédents (certains empires ont des règles spéciales pour faire varier cela). Vous pouvez déterminer si des unités peuvent être construites en regardant le niveau de progrès qui se trouve dans un cercle sur l'unité ou en regardant le dessin de l'unité sur la piste des progrès.

Le coût de chaque type d'unité est indiqué sur la carte du monde (sous la piste des progrès). Le coût minimum d'une unité, après toutes les modifications, est 1 argent.

Vous ne pouvez construire des unités navales que dans les régions côtières et les régions maritimes (mais pas dans les régions océaniques) que l'empire contrôle. Toutes les autres unités ne peuvent être construites que dans les régions terrestres contrôlées par l'empire.

Dans chaque région on ne peut pas placer plus d'unités que la valeur de la ville qui s'y trouve (ex : vous pouvez placer jusqu'à 5 unités dans une région avec une ville de niveau '5'). Vous ne pouvez placer *qu'une seule* unité par région sans ville.

Un empire peut fortifier n'importe quel nombre de régions terrestres pendant une action de *production*, au coût de 5 argent la fortification. Chaque région ne peut contenir qu'un seul fort. Un empire barbare ne peut pas construire de fortifications.

Certains empires ont des symboles les empêchant de construire des unités navales et certains ont des symboles les empêchant de construire des unités de cavalerie. Chacune de ces restrictions s'applique jusqu'à ce que l'empire ait commercé (au moins une fois) avec un empire n'ayant pas cette restriction.

Un empire ne peut construire que les éléphants qui ont été ajoutés à sa réserve de force. Si un empire avec un niveau de progrès de 10 ou plus prend le contrôle d'une région avec un symbole d'éléphant, ajoutez cet éléphant à sa réserve de force (même si cela signifie de le prendre à un autre empire).

Ajoutez un éléphant anonyme tiré au sort (si il en reste dans la réserve commune) à la réserve de force d'un empire si il a un niveau de progrès de 10 ou plus et si il gagne un échange commercial (voir 3) avec un empire qui contrôle une région avec un éléphant.

Lorsqu'un éléphant meurt ou n'est pas maintenu, retirez-le de la réserve de force de l'empire (à moins que l'empire ne contrôle la région de cet éléphant) et remettez-le dans la réserve commune.

Retirez tous les éléphants du jeu dès qu'un empire entre dans la 7^e époque.

Vous ne pouvez construire des bombes nucléaires ou des unités de la guerre des étoiles que si il y en a de disponible dans la réserve commune.

Dépenser de l'argent à d'autres moments

Pendant la *civilisation* vous pouvez retirer les désorganisations et acheter de la gloire pendant la *récolte de gloire*. Les sections suivantes vous expliqueront comment faire.

3. Commerce et progrès

Un empire peut choisir une action *commerce et progrès* pour essayer d'avancer sur la piste des progrès, pour échanger une carte avec un empire voisin, ou pour donner ou recevoir une aide financière.

Comment commercer

Choisissez un empire contrôlé par un *autre* joueur avec lequel votre empire va commercer. Cet autre empire doit être à portée du votre. Si il y a le choix, vous devez choisir un empire qui n'a pas encore commercé pendant ce tour. Si il n'y a pas d'empire à portée, vous pouvez commercer avec la pile de tirage.

Si votre empire commerce avec un empire qui a aussi choisi l'action *commerce et progrès* pour le tour, alors le commerce terminera les actions *commerce et progrès* des deux empires.

Quand un empire est-il à portée ?

Un empire est à portée du votre si le plus petit nombre de régions entre eux (en comptant la région la plus proche de l'autre empire, mais pas la votre) est inférieur ou égal à l'époque ou se trouve votre empire. Par exemple, si une de vos régions est adjacente à celle d'un autre empire, alors il n'y a qu'une région de distance entre eux, et ils sont à portée dès la première époque.

Vous ne pouvez pas compter à travers les océans avant que votre empire ne soit au moins dans l'époque 4.

Vous ne pouvez pas compter à *travers* les régions contrôlées par un autre empire à moins que le joueur ne vous en donne la permission. Ce joueur peut demander des cartes et/ou de l'argent de votre empire en échange, qui devront être donnés immédiatement si vous acceptez.

Comme les empires peuvent être à des époques différentes, il est possible qu'un empire soit à portée d'un autre, mais que la réciproque ne soit pas vraie.

Commerce

Chaque joueur impliqué dans le commerce choisit une carte de sa main et la pose face cachée. Si vous n'avez plus de cartes dans votre main, utilisez la première carte de la pile de tirage.

Ajoutez la valeur de votre carte à la valeur de 'commerce' (trade) de votre carte d'empire. Soustrayez 1 à ce total si votre empire contrôle au moins une région désorganisée. L'empire avec le total le plus élevé gagne l'échange commercial.

Si vous commercez avec la pile de tirage, vous jouez contre la carte du haut de la pile, sans la modifier.

Effets du commerce

L'empire qui a gagné l'échange commercial :

- avance son marqueur de progrès d'1 espace.
- *peut* choisir d'avancer d'un second niveau si il a choisi une action *commerce et progrès* pour ce tour ; et
- *peut* choisir d'avancer d'un autre niveau si il a commercé avec un empire (mais pas avec la pile de tirage) d'un niveau de progrès supérieur.

En cas d'égalité, l'empire qui a choisi l'action *commerce et progrès* n'avance son marqueur de progrès que d'1 espace. Si les deux empires ont choisi *commerce et progrès*, c'est l'empire avec le moins de progrès qui n'avance que d'1 seul espace. Si les niveaux de progrès sont égaux, personne n'avance.

Chaque empire prend la carte que son adversaire (ou la pile de tirage) à joué. Défaussez la carte que vous avez joué si vous avez commercé avec la pile de tirage.

Si 2 empires ont commercé entre eux (mais pas avec la pile de tirage), ils peuvent se donner de l'argent, en ajustant les marqueurs d'argent pour indiquer le don.

Exemple : Vos Syracusains, dont la valeur commerciale est +2 choisissent de commercer avec les Romains dont la valeur commerciale est +1. Les Romains ont un niveau de progrès supérieur.

Vous jouez une carte de valeur 3 pour Syracuse. Avec sa valeur commerciale, le total de Syracuse est 5. César joue un 5 pour Rome, soit un total de 6.

Les Romains gagnent l'échange commercial et avancent leur marqueur de progrès d'1 espace. Si vous aviez joué votre carte 5, vous auriez gagné et pu avancer de 3 niveaux (1 pour avoir gagné, +1 parce que Syracuse a choisi l'action commerce et progrès et +1 parce que Rome a un niveau de progrès supérieur). Si vous aviez joué une carte 4, il y aurait eu égalité et vous auriez progressé d'1 espace.

Vous vous consolez parce que vous avez récupéré une carte 5, tandis que César récupère votre pitoyable 3.

4. Manœuvre

Un empire peut choisir une action de manœuvre pour déplacer les unités à l'intérieur de son empire ou pour s'étendre vers des régions adjacentes neutres ou contrôlées par un autre empire.

Mouvement

Chaque unité peut se déplacer d'une région à une autre à chaque fois que son empire choisit l'action *manœuvre*. Chaque région où elle entre doit être adjacente à celle qu'elle quitte. Les régions reliées par une flèche de traversée sont adjacentes.

La capacité de mouvement imprimée sur l'unité limite la distance qu'elle peut franchir.

Les unités accompagnées d'un explorateur pendant tout leur mouvement ajoutent 1 à leur capacité de mouvement.

Chaque région coûte un ou plusieurs points de la capacité de mouvement d'une unité (voir le tableau des effets du terrain). Lorsqu'une unité entre dans une région, elle dépense autant de points. Elle peut continuer à se déplacer si il lui reste des

points, mais il doit lui en rester suffisamment pour payer le coût de la prochaine région où elle entre. Les unités navales et aériennes ne payent qu'un point de mouvement par région où elles entrent, quel que soit le terrain qui s'y trouve.

Les unités de la Guerre des Étoiles ont une capacité de mouvement illimitée, donc elles peuvent aller n'importe où en un seul mouvement.

Mouvement des chefs

Les chefs ne peuvent se déplacer qu'en accompagnant une unité pendant toute la durée de son mouvement. Les chefs ne peuvent pas accompagner une unité de la guerre des étoiles ou une bombe nucléaire.

Transport naval

Chaque unité navale peut transporter une unité terrestre ou aérienne plus n'importe quel nombre de chefs. L'unité navale et l'unité qu'elle transporte doivent commencer l'action *manœuvre* dans la même région et se déplacer ensemble pendant toute la durée de l'action. Le mouvement utilise la capacité de mouvement de l'unité navale et les restrictions qui s'y rapportent. Il doit se terminer dans une région côtière.

Restrictions au mouvement des unités terrestres

Les unités d'infanterie, de cavalerie et de projectiles ne peuvent entrer que dans les régions terrestres (*exception* : voir le transport naval).

Les unités terrestres (sauf lorsqu'elles utilisent le transport naval) doivent cesser leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une région contenant une unité d'un autre empire, à moins que l'empire qui se déplace n'ait déjà deux fois plus d'unités présentes dans la région que le nombre d'unités de l'autre empire.

Restrictions au mouvement des unités navales

Les unités navales ne peuvent entrer que dans les régions océaniques, maritimes et côtières.

Les unités navales peuvent traverser une région maritime ou océanique contenant des unités d'un autre empire si il y a déjà au moins deux fois plus d'unités présentes dans la région que le nombre d'unités de l'autre empire ou si elles ne terminent pas leur mouvement dans une région contrôlée par cet empire.

Exemple : *Des navires Français commencent une action de manœuvre en Normandie. Ils peuvent passer à travers la 'Bay of Biscay' contenant une galère Anglaise (si il y a déjà au moins 2 unités navales Françaises dans cette région) ou si ils ne terminent pas leur mouvement dans une région contrôlée par les Anglais.*

Les unités navales doivent cesser leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une région contenant une unité d'un autre empire, à moins que l'empire qui se déplace n'ait déjà deux fois plus d'unités présentes dans la région que le nombre d'unités de l'autre empire.

Vous ne pouvez pas déplacer une unité navale de façon à lui faire traverser une zone terrestre (ex : vous ne pouvez pas déplacer une unité navale à partir de l'Océan Atlantique vers le Yucatan puis vers le Pacifique). Pour préciser où se trouvent

les navires, placez les pions vers la côte la plus proche de la (ou des) régions où ils peuvent entrer.

Vos unités navales peuvent se déplacer à travers une zone terrestre si elles se déplacent entre les régions maritimes reliées par le canal de Suez ou le canal de Panama. Par contre, elles ont besoin de la permission de *tous* les empires contrôlant une région adjacente au canal et vous devez vous trouver dans une époque où le canal existe (c'est écrit sur la carte).

Les galères ne peuvent pas entrer dans des régions océaniques à moins que les règles spéciales de leur empire ne le leur permette. Elles sont détruites *immédiatement* si elles se trouvent dans une région maritime ou océanique qui n'est pas adjacente à une région terrestre contrôlée par leur empire.

Restrictions au mouvement des unités aériennes

Les unités de la guerre des étoiles peuvent se rendre dans n'importe quelle région de la carte, elles ignorent les unités des autres empires.

Les bombes nucléaires peuvent aussi entrer dans n'importe quel type de région et ignorer les unités des autres empires, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer dans une région contenant une unité de la guerre des étoiles d'un autre empire.

Les autres unités aériennes doivent cesser leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une région contenant une unité aérienne d'un autre empire, à moins que l'empire qui se déplace n'ait déjà deux fois plus d'unités aériennes présentes dans la région que l'autre empire.

En dehors des unités de la guerre des étoiles, les avions ne peuvent terminer leur mouvement dans une région maritime ou océanique que si cette région contient également une autre unité de cet empire (mais ce ne doit pas être une unité aérienne) ou si cette région est adjacente à une région contenant une unité non aérienne du même empire.

Autres restrictions de mouvement

Pendant son action de *manœuvre*, un empire doit toujours laisser au moins 1 unité non aérienne dans chaque région *terrestre* qu'elle contrôle. Les régions océaniques ou maritimes peuvent être laissées vacantes. Les avions peuvent laisser vacante n'importe quelle région.

En dehors des chefs et des unités aériennes, vous ne pouvez pas déplacer une unité à travers une flèche de traversée si la région maritime où elle se trouve contient des unités d'un autre empire. Si la flèche de traversée est dans deux régions maritimes, les unités peuvent traverser à moins que les deux régions ne contiennent des unités d'un autre empire.

Exemple : *Vos unités de lanciers veulent entrer en Andalousie depuis le Maroc. Si la Méditerranée Ouest et les Piliers d'Hercules contiennent toutes deux des unités d'un autre empire, vos lanciers ne peuvent pas traverser. Si seule la Méditerranée Ouest contient une unité, les lanciers peuvent traverser.*

Retirer les marqueurs de désorganisation

Pour retirer un marqueur de désorganisation d'une région de votre empire, l'empire doit terminer une action de *manœuvre* avec suffisamment d'unités dans la région désorganisée.

Le nombre d'unités nécessaire est 1 :

- ? + le modificateur de défense du terrain de la région (voir le tableau des effets du terrain).
- ? + la valeur de la ville se trouvant dans la région (0 si une des unités est une unité de projectiles et n'est pas une unité d'archers).

Un empire peut retirer plusieurs marqueurs de désorganisation au cours de la même action de *manœuvre*.

Exemple : *Il y a un marqueur de désorganisation en Arménie qui est sous contrôle Mongol. Il y a déjà une unité Mongole dans cette région mais le modificateur de défense d'une région montagneuse est 3 et il y a une ville de niveau 1, donc le marqueur sera retiré si il y a au moins 5 unités (1 + 3 + 1) qui terminent leur mouvement dans cette région. Les Mongols choisissent une action de manœuvre et déplacent 4 unités supplémentaires en Arménie. Le marqueur de désorganisation est retiré à la fin de l'action.*

Si n'importe laquelle de ces unités avait traversé une rivière, ou fait une invasion, ou traversé en utilisant la flèche de traversée de la région, il aurait fallu encore plus d'unités pour retirer la désorganisation pendant ce tour. Si une des unités était une unité de projectiles (mais pas une unité d'archers), les Mongols auraient eu besoin d'une unité en moins pour retirer la désorganisation.

Résolution d'un conflit contre un autre empire

Lorsque toutes les unités de votre empire ont fini leurs déplacements, vous devez résoudre les conflits dans chaque région contenant des unités de votre empire et d'un autre empire (même si vous contrôlez les deux). Si c'est une action de *manœuvre* de votre empire, vous décidez de l'ordre de résolution des conflits.

Dans chaque conflit, tous les joueurs impliqués tirent une carte de la pile de tirage, la regardent et la posent face cachée. Un joueur avec un tacticien dans la région peut décider de défausser la carte tirée et de tirer une carte de remplacement. La carte de remplacement doit obligatoirement être utilisée.

Chaque joueur doit ensuite engager secrètement une ou plusieurs des unités de la région (minimum 1 unité) et peut choisir d'utiliser un tacticien si il en a un de présent dans cette région.

N'importe quel joueur (et pas seulement ceux engagés dans le combat) peuvent jouer des cartes événements pour affecter le conflit.

Maintenant, retournez toutes les cartes et calculez le total de conflit de chaque camp, en prenant en compte les effets des cartes événements.

Le *total de conflit* d'un empire est égal à :

- ? La valeur de la carte qui vient d'être tirée ;
- ? + la valeur de la ligne de front de la moitié des unités engagées (au choix du propriétaire) ;
- ? + la valeur de soutien des unités qui restent ;

- ? +1 par marqueur d'élite possédé par l'empire (maximum +3) ;
- ? +1 par époque d'avance de votre empire sur l'adversaire.
- ? + la meilleure des valeurs de ligne de front et de soutien des unités engagées pour le round de combat pour *chaque* marqueur de désorganisation que la force de votre adversaire possède ; et
- ? + uniquement pour l'empire en défense (inactif), le modificateur de terrain indiqué dans le tableau des effets du terrain et +2 si il y a une fortification et + la valeur de la ville (si il y en a une).

Engager des éléphants réduit à 0 la valeur de ligne de front de tous les chariots, de la cavalerie légère et des archers à cheval engagés par votre adversaire.

Modificateurs de terrain

Les modificateurs de terrain pour le défenseur sont cumulatifs. Par exemple, si l'envahisseur entre dans un région montagneuse en traversant une rivière, le modificateur sera 4 (3 pour la montagne +1 pour la rivière). Les modificateurs de terrain sont basés sur l'époque du défenseur, pas sur celle de l'attaquant.

La valeur de la ville est réduite à 0 si le joueur actif utilise des unités de projectiles (sauf pour les archers).

Résultats du conflit

L'empire avec le total de conflit le plus bas perd toutes les unités et tous les chefs qu'il a engagé pour le round. L'empire avec le total le plus élevé ne perd rien.

En cas d'égalité, les deux empires perdent les unités engagées. Par contre, si un camp a aussi utilisé un tacticien pour ce round, il ne perd pas d'unités en cas d'égalité.

Mettez de côté les unités ayant survécu et défaussez les cartes tirées. Répétez ce processus pour d'autres rounds, en n'utilisant que les unités qui n'ont pas encore été engagées (les tacticiens peuvent être réutilisés), jusqu'à ce que quelqu'un gagne la bataille ou jusqu'à ce que les deux camps soient entièrement détruits.

Si un éléphant est perdu pendant un conflit, toutes les unités de son camp qui ont survécu *doivent* immédiatement retraiter.

Unités engagées et non engagées

Si vous n'avez plus d'unités non engagées, toutes vos unités engagées redeviennent non engagées, mais votre empire prend un marqueur de désorganisation pour le reste du conflit. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs de désorganisation que peut prendre un empire.

Bombes nucléaires

Si la seule unité engagée dans un conflit par un empire est une bombe nucléaire, son propriétaire peut la détruire avant le round de conflit. L'empire prendra un marqueur de désorganisation pour avoir engagé toutes ses unités puis redeviendra non engagé.

Si une bombe nucléaire est engagée par un camp et qu'une unité de la guerre des étoiles est engagée par l'autre camp pendant le même round, la bombe nucléaire est détruite avant de calculer le total de conflit.

Si une bombe nucléaire est engagée et n'est pas contrée par une unité de la guerre des étoiles, toutes les unités des deux camps se trouvant dans la région (engagées et non engagées) sont éliminées. L'empire qui contrôlait la région recule d'un niveau de progrès.

Retirez 5 points de gloire au joueur qui a utilisé une bombe nucléaire.

Retraite

Vous pouvez toujours choisir de retraiter avant de tirer des cartes au début de n'importe quel round si l'autre empire a pris un marqueur de désorganisation au cours du conflit. Si vous avez un tacticien dans la région, vous pouvez retraiter si n'importe quel camp a pris un marqueur de désorganisation. Si les deux camps peuvent retraiter, c'est l'empire actif qui doit décider en premier.

Les unités ne peuvent retraiter que dans une région adjacente contrôlée par leur empire et seulement si elle ne contient pas une unité d'un autre empire. Les unités ne peuvent retraiter que dans une région où elles auraient le droit d'entrer pendant un mouvement (sans tenir compte du mouvement naval). Les unités qui retraitent et n'ont nulle part où aller sont éliminées. Les unités peuvent retraiter vers différentes régions.

Fin du conflit

Retirez 1 marqueur d'élite à un empire (si il en a) lorsqu'il perd un conflit. Retirez tous les marqueurs de désorganisation causés par le conflit.

Si les deux camps ont perdu toutes leurs unités dans la région, la région redevient neutre. Sinon, elle est contrôlée par le camp qui est resté sur place.

Si le contrôle de la région change, retirez tous les artefacts et les fortifications qui s'y trouvent et réduisez les villes d'un niveau (éliminez une ville de niveau 1). Convertissez une capitale en ville ordinaire.

Si un empire perd sa capitale au cours d'un conflit, tout l'argent économisé par cet empire est perdu, et la moitié de ce total est transféré à l'empire qui a pris le contrôle de la région.

Si un empire sans capitale perd un chef dans un conflit qu'il perd également, tout l'argent économisé par cet empire est perdu et la moitié du total est transféré à l'empire qui a gagné.

Conflit suivant

Le joueur actif continue à résoudre ses conflits, jusqu'à ce qu'ils soient tous résolus.

Brouillard de guerre

Vous ne pouvez jamais examiner les unités d'un autre joueur.

Exemple (complet) : Alex le Français choisit une action de manœuvre. Les Français sont à l'époque 5. Alex veut déplacer Napoléon et sa grande armée en Pologne, vers l'est, contre les Russes qui sont à l'époque 4.

Alex déplace une force d'un fusilier Français, une cavalerie légère et une artillerie dans les marais du Pripet sous contrôle Russe, mais il n'a pas le double des unités Russes présentes dans cette région (qui ont un chevalier et une artillerie à

cheval). Alex déplace un chevalier dans les marais et obtient le 2:1 nécessaire.

Maintenant, les unités qui restent en Pologne (moins une unité qui doit rester pour contrôler la région) traversent les marais et se rendent à Moscou. Normalement, cela coûte 4 points de mouvement à la cavalerie. Heureusement, le français a l'artefact routes pavées et Moscou, la capitale Russe de niveau 3 ne coûte qu'un point de mouvement pour y entrer.

Après qu'Alex ait déplacé toutes ses unités, il commence la résolution des conflits. Il choisit de résoudre le conflit à Moscou en premier.

La force d'Alex est composée de Napoléon, 4 fusiliers, 1 chevalier, 2 artilleries et 1 artillerie à cheval. Les Russes, contrôlés par Catherine, ont 2 fusiliers, 1 lancier, 2 canons et 2 chevaliers, tous sous le commandement de Kutusov (un tacticien).

Non seulement Alex a plus d'unités, mais celles de Catherine sont plutôt obsolètes par rapport à la formidable machine de guerre d'Alex. De plus, les unités Françaises sont des unités d'élite (l'empire Français à un marqueur d'élite sur sa carte) et elles sont dans la couleur des vétérans, contrairement aux Russes.

Catherine se rend compte qu'elle est dans de sales draps. Ses unités sont néanmoins fortifiées dans une ville de niveau 3, ce qui lui donne quand même un petit bénéfice.

Les deux joueurs étudient leurs forces et tirent une carte de la pile. Comme ils ont tous les deux un tacticien d'engagé, ils peuvent défausser cette carte et en tirer une autre si ils en ont envie. Même après avoir défaussé, la nouvelle carte d'Alex ne vaut que 2, donc il décide de contrebalancer cette carte inutile en engageant la plupart de ses unités dans le premier round, en ne laissant qu'un seul fusilier en dehors de la bataille.

Catherine tire un 5 et décide de le garder, mais n'engage qu'un lancier, en attendant de voir comme va évoluer la situation avant d'engager le gros de ses troupes.

Le total d'Alex est 49 (18 pour les 3 fusiliers + 5 pour le chevalier (le -1 de la forêt est compté) +16 pour les 2 artilleries +6 pour l'artillerie à cheval (le -1 de la forêt est compté) +2 pour la carte +1 pour l'élite +1 pour être en avance d'une époque).

Le total de Catherine est 10 (1 pour le lancier +5 pour la carte +2 pour la défense en forêt (le +1 habituel et +1 pour les Russes (voir la carte 34)) +2 pour la fortification). Elle n'obtient aucun bénéfice de la ville parce que les Français ont engagé de l'artillerie). Donc le lancier de Catherine retourne dans la réserve de force, tandis que toutes les unités engagées par Alex sont mises de côté.

Au prochain round, Catherine tire une carte 3 tandis qu'Alex tire un 6. Catherine sait qu'Alex n'a plus que son fusilier à engager, donc elle décide d'engager un fusilier et un canon.

Cette fois le total de Catherine est 20 (5 pour le fusilier +5 pour le canon +3 pour la carte +2 pour la forêt +3 pour la capitale +2 pour la fortification). Le total d'Alex est 14 (6

pour le fusilier +6 pour la carte +1 pour l'élite +1 pour être en avance d'une époque). Alex perd son fusilier.

Toutes les unités d'Alex ont été engagées, donc il prend un marqueur de désorganisation et Catherine peut retraiter. Par contre, elle se dit que l'issue du combat n'est pas encore claire et qu'elle n'est pas encore prête à abandonner sa capitale.

Alex peut aussi retraiter parce qu'il a un tacticien (Napoléon), mais même si il le voulait, il ne le pourrait pas parce qu'il n'y a pas de région amie pour retraiter (les marais sont contestés).

Toutes les unités d'Alex ne sont plus engagées. Les deux joueurs tirent une nouvelle carte.

Alex fait plus attention et après avoir tiré un 5, il engage un fusilier et une artillerie. Catherine a tiré un 4 et elle engage toutes ses unités non engagées. Son total est 35 (5 pour le fusilier +5 pour le canon +4 pour la valeur de ligne de front de son premier chevalier et +3 pour le soutien du second (vous ne pouvez compter que la moitié de la valeur de ligne de front des unités engagées, et les deux chevaliers soustraient 1 pour la forêt) +4 pour la carte +2 pour la forêt +2 pour la fortification +10 pour le marqueur de désorganisation Français (5 est la meilleure valeur de ligne de front Russe et 5 est aussi la meilleure valeur de soutien Russe)).

Le total d'Alex est 21 (6 + 8 + 5 + 1 + 1). Donc les 2 unités Françaises sont éliminées et les unités Russes sont mises de côté.

Toutes les forces de Catherine à Moscou sont maintenant engagées, donc elle prend un marqueur de désorganisation. Toutes ses unités engagées sont maintenant non engagées.

Légerement désespéré et croyant toujours que Catherine va abandonner, Alex tire une carte 4 et engage toutes les unités qu'il lui reste. Son total est 52 (12 pour les 2 fusiliers +5 pour le chevalier +8 pour l'artillerie +6 pour l'artillerie à cheval +5 pour la carte +1 pour l'élite +14 (6+8) pour le marqueur de désorganisation Russe +1 pour être en avance d'une époque). Comme c'est tout ou rien, Napoléon prend son drapeau et avance vers le front.

Catherine tire une carte 3 et décide de tenir encore un round, et met en avant un pauvre chevalier solitaire. Son total est 14 (4 pour le chevalier +2 pour la fortification +1 pour la forêt +4 pour la désorganisation des Français et +3 pour la carte).

Les Français gagnent le round et le chevalier Russe est éliminé. Comme tous les Français ont été engagés une seconde fois, ils prennent un deuxième marqueur de désorganisation et leurs unités sont à nouveau non engagées.

Au prochain round, Alex tire une carte 3 et lance toute son armée dans la bataille avec Napoléon pour un total de 50.

Catherine commence également à être désespérée et tire un 4 pour sa 2^e carte de conflit. Elle décide de se battre pour la gloire et lance tout ce qu'il lui reste contre Alex. Son total est 53 (10 pour les 2 fusiliers +4 pour le chevalier +10 pour les 2 canons +4 pour la carte +3 pour la forêt (car il y a maintenant 2 infanteries Russes sur la ligne de front) +2 pour

la fortification et +20 pour les 2 marqueurs de désorganisation Française.

Les Russes obtiennent une victoire décisive car toutes les unités Françaises sont éliminées et retournent dans la réserve de force. Napoléon est capturé et exhibé à Moscou dans une cage. Comme les Français ont perdu la bataille, Alex retire le marqueur d'élite de sa carte de l'empire Français.

Catherine peut maintenant organiser sa vengeance contre Paris.

Alex gagne ensuite le conflit pas très important dans les marais, en maudissant ce qui vient de lui arriver.

5. Destinée

Une action de destinée vous permet de vous débarrasser de toutes les cartes de votre main qui ne vous intéressent pas et d'en tirer de nouvelles.

D'abord, défaussez toutes les cartes que vous ne souhaitez pas garder, puis tirez des cartes de la pile pour compléter votre main jusqu'à 6 cartes.

6. Civilisation

Une action *civilisation* vous permet d'améliorer votre empire, par exemple en construisant des villes et des artefacts, en améliorant vos unités, en adoptant une nouvelle religion ou un nouveau gouvernement, en prenant un nouveau chef, et ainsi de suite. Cela vous permet également de joueur n'importe quel nombre de cartes événements.

Jouer des cartes

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de votre main en tant qu'événement ou artefact pendant une action *civilisation* (les empires ne peuvent être joués que pendant une action *créer un empire*—voir 1). Défaussez les cartes après leur utilisation.

Jouer des cartes événements

Jouer une carte en tant qu'événement vous permet d'appliquer les effets de l'événement indiqué sur la carte.

Certains événements peuvent être joués à d'autres moments au cours du tour. C'est indiqué sur les cartes. Si la carte ne dit pas quand l'événement peut être joué, c'est qu'il ne peut être joué que pendant une action *civilisation*.

Si les instructions de l'événement contredisent une règle, c'est l'événement qui est prioritaire (cela veut dire que vous pouvez faire une chose que les règles ne vous permettent pas en temps normal).

Événements d'assassinat

Un événement d'assassinat vous permet de tenter d'assassiner le chef d'un autre empire. L'autre empire doit être à portée de l'empire qui fait l'action *civilisation* (c'est à dire qu'il est *impossible* de jouer cette carte si l'empire ne fait pas d'action *civilisation*).

Tirez une carte de la pile. Vous pouvez garder cette carte ou la défausser et continuer à tirer. Si vous avez tiré autant de cartes qu'indiqué par l'événement, vous devez garder la dernière. Laissez les cartes face cachée.

L'empire cible tire des cartes de la même façon, le nombre de cartes étant limité par la valeur du chef sur la carte de l'empire.

Lorsque les deux empires ont choisi une carte, révéléz-la. L'assassinat réussit et le chef cible est tué si l'empire qui fait la tentative à la carte avec la valeur *la plus élevée*.

Jouer une carte artefact

Les cartes artefact peuvent être jouées si l'empire cible est dans une des époques indiquées sur la carte. La révolution industrielle et la guerre mondiale peuvent aussi être jouées dans une époque précédente si certaines conditions sont remplies. Ceci est indiqué par un symbole '†' après les époques sur la carte.

Certains artefacts nécessitent que certaines conditions soient remplies pour pouvoir être joués. Ceci est indiqué par une "*" après le nom de l'artefact sur la carte.

Les conditions nécessaires à chaque artefact sont expliquées dans le guide du joueur. Un artefact ne peut pas être joué si le marqueur correspondant à cet artefact est déjà sur la carte ou sur la piste de progrès.

Lorsqu'un artefact est joué, placez le marqueur d'artefact correspondant sur la carte de l'empire si le guide du joueur l'indique, ou dans une de ses régions *terrestres* si il n'y a rien d'indiqué.

Les artefacts ne peuvent pas être joués dans une région qui en contient déjà un.

Si un marqueur d'artefact est vert, l'empire qui obtient cet artefact gagne 1 point de gloire. Si il est rouge, l'empire perd 1 point de gloire.

Un marqueur d'artefact reste sur la carte jusqu'à ce que :

- l'empire perde le contrôle de la région ;
- l'empire contrôlant la région dépasse la dernière époque indiquée sur le marqueur ; ou
- l'artefact soit retiré à cause d'une carte événement.

Certains artefacts (ex : informatique) ont également un marqueur bleu à placer sur la piste de progrès lorsqu'ils sont placés dans un empire. Les marqueurs d'artefacts bleus ne sont jamais retirés de la piste de progrès.

Placez le marqueur bleu sur la piste de progrès, 7 espaces plus loin que l'empire cible, *moins l'époque où se trouve l'empire*.

L'empire avec l'artefact, et tous les empires qui sont au niveau ou au-dessus du marqueur d'artefact 'possèdent' cet artefact. Ils en gagnent tous les bénéfices (et les pénalités) et remplissent toutes les conditions pour poser d'autres artefacts.

Exemple : *Les Soudanais (carte 80) sont au niveau de progrès 31 (époque 5) lorsque que l'événement révolution industrielle est joué. Le marqueur bleu est placé 2 espaces (7-5) plus loin sur la piste de progrès. Les Soudanais et tous les empires au niveau de progrès 33 ou plus reçoivent les bénéfices de la révolution industrielle et remplissent les conditions pour jouer la carte 'radio'.*

La couleur de fond du nom de l'artefact sur la carte indique si c'est un artefact vert ou rouge et si il a besoin d'un marqueur bleu.

Destituer un chef

Un empire qui fait une action *civilisation* peut destituer un de ses chefs. Retirez du jeu un chef célèbre ; remettez dans la tasse un chef anonyme.

Vous pourriez vouloir destituer un chef si l'empire a déjà son nombre maximum de chefs et qu'il y a un meilleur chef que vous pourriez recevoir.

Retirez tous les chefs d'un empire lorsqu'il change d'époque (que ce soit en avançant ou en reculant). L'ancienne époque semble s'en être allée (après tout, ça fait pas loin de mille ans).

Retirez immédiatement du jeu un chef qui se trouve dans une région sans aucune autre unité de son empire.

Promotion des chefs

Votre empire peut promouvoir un chef si il y a moins de chefs présents sur la carte que le nombre indiqué sur la carte de l'empire. vous pouvez destituer un chef et en promouvoir un autre au cours de la même action.

Si l'empire a un chef célèbre pour cette époque, vous pouvez promouvoir ce chef (celui de votre choix si il y en a plusieurs). Chaque chef célèbre ne peut apparaître qu'une seule fois au cours d'une partie (désolé, la réincarnation n'est pas autorisée).

Il y a aussi un certain nombre de chefs anonymes dans ce jeu. Pour promouvoir l'un d'entre eux, tirez-en un au sort dans la tasse. Vous pouvez le remettre dans la tasse si vous ne l'aimez pas. Si c'est un pion 'pas de chef' (no leader), vous devez le remettre dans la tasse. Vous pouvez en tirer un autre si vous n'avez pas déjà tiré autant de fois que le nombre de chefs sur la carte de l'empire.

Placez le nouveau chef dans n'importe quelle région contrôlée par l'empire.

Exemple : *L'Empire Anglais de David est toujours à la 4^e époque lorsqu'il choisit de faire une action civilisation. Comme Shakespeare n'est pas encore apparu, David peut le placer dans n'importe quelle région sous contrôle Anglais.*

Adopter une religion ou un gouvernement

Si un empire avec une religion ou un gouvernement est à portée de votre empire, alors votre empire peut adopter cette religion ou ce gouvernement pendant une action *civilisation*. Vous ne pouvez pas changer une religion ou un gouvernement existant si au moins une des régions de votre empire est désorganisée. Un empire ne peut pas adopter une religion et un gouvernement au cours de la même action.

Placez simplement un marqueur pour la religion ou le gouvernement sur la carte de l'empire (et défaissez le précédent marqueur de religion ou de gouvernement, selon le cas). Appliquez tous les effets de l'artefact religion ou gouvernement (y compris le gain de 1 point de gloire parce que le marqueur est un artefact vert). L'empire peut

maintenant appliquer les bénéfices et les pénalités de la religion ou du gouvernement. Ces effets sont expliqués dans le guide des joueurs.

Si vous défaussez une religion ou un gouvernement pour en adopter un autre, placez un marqueur de désorganisation dans toute région non désorganisée de l'empire qui contient une ville ou un chef.

Un empire peut parfois adopter le Confucianisme pendant une action *manœuvre* (voir le guide du joueur).

Modernisation

Si un empire a atteint un niveau de progrès suffisant pour construire un type d'unité particulier, vous pouvez retourner toutes les unités se trouvant sur la carte qui peuvent évoluer vers ce type. La modernisation de ces unités ne coûte rien.

Exemple : Les Romains sont au niveau de progrès 40. Ils peuvent retourner tous leurs épéistes, et les faire évoluer vers l'infanterie motorisée. Si les Romains avaient des vaisseaux de ligne sur la carte, ils auraient aussi pu les améliorer en navires de guerre (niveau de progrès 39), les galères en frégates, etc.

Les unités peuvent régresser si vous en avez envie (ex : un bombardier peut devenir un chasseur et réciproquement).

Urbanisation

Un empire peut construire ou améliorer des villes, soit dans 2 régions fertiles, soit dans une seule autre région, à moins qu'il n'ait le symbole 'pas de villes' pour l'époque où il se trouve. Il ne peut y avoir qu'une seule ville par région.

Pour construire une ville, placez une ville de niveau 1 dans n'importe quelle région contrôlée par l'empire. Pour améliorer une ville, augmentez une ville de niveau 1 au niveau 3, ou une ville de niveau 3 au niveau 5, ou une ville de niveau 5 au niveau 7.

Une ville ne peut passer au niveau 3 que si l'empire est à l'époque 2 ou plus. Une ville ne peut passer au niveau 5 que si l'empire est à l'époque 4 ou plus. Une ville ne peut passer au niveau 7 que si l'empire est à l'époque 7. Ceci est indiqué sur la piste de progrès pour vous en rappeler facilement.

La première ville construite par un empire est sa capitale. Assurez-vous de bien utiliser le marqueur de capitale au lieu des marqueurs ordinaires. Chaque empire ne peut avoir qu'une seule capitale à la fois.

Un empire avec un chef bâtisseur peut construire ou améliorer une ville supplémentaire au cours de la même action *civilisation*. La ville supplémentaire doit être placée dans la région occupée par le chef et ne peut pas être une ville qui vient d'être construite ou améliorée au cours de l'action.

Si un empire n'a pas de capitale, il peut convertir une des villes qu'il contrôle en capitale (à moins qu'il n'ait le symbole 'pas de villes' pour l'époque où il se trouve) en remplaçant une des villes de la carte par une capitale. Ceci peut se faire en plus des villes construites au cours de l'action.

Retirer une désorganisation

Vous pouvez finalement retirer les marqueurs de désorganisation dans les régions sous votre contrôle, au prix de 7 argent par marqueur.

7. Détruire un empire

Si un empire n'a plus d'unités sur la carte, il est *immédiatement* détruit. Ceci n'utilise aucune action.

Sinon, vous pouvez utiliser l'action *détruire un empire* pour retirer un de vos empires de la carte. Vous pourriez vouloir faire ceci pour libérer de la place pour un autre empire (meilleur).

Retirez les unités, les forts, les chefs, les artefacts et les marqueurs d'un empire détruit de la carte ainsi que sa carte d'empire, et remettez-la dans la pile de défausse. Remplacez sa capitale (si il y en a une) par une ville normale de même niveau. Les autres villes ne sont pas affectées.

Remettez les chefs anonymes dans la tasse et retirez du jeu les chefs célèbres.

Les unités de cet empire sont maintenant disponibles pour créer un nouvel empire (voir 1).

Fin du tour

Progrès gratuit

Lorsque tous les empires ont fini leurs actions, augmentez le niveau de progrès de chaque empire de un, à moins qu'il ne soit dans un âge sombre ou si il a utilisé un *joker* pendant ce tour.

Récolte de la gloire

Chaque empire rapporte maintenant de la gloire à son joueur en fonction de la section 'gloire' (glory) de sa carte.

Chaque carte contient une ou plusieurs icônes, la plupart avec un chiffre.

Les icônes indiquent les catégories de gloire (voir la description des cartes au début des règles). Pour gagner de la gloire d'une catégorie, un empire doit avoir plus de zéro dans cette catégorie particulière (ex : vous ne pouvez pas gagner de la gloire pour être le plus riche si votre empire à 0 argent).

Les chiffres vous disent combien de points de gloire rapporte l'empire pour avoir rempli cette condition :

- Si le chiffre est '1', l'empire rapporte 1 point de gloire si il est l'empire en tête pour cette condition ;
- Si le chiffre est '2', l'empire rapporte 2 points de gloire si il est l'empire en tête pour cette condition et 1 point si il est le second empire de cette condition ;
- Si le chiffre est '3', l'empire rapporte 3 points de gloire si il est l'empire en tête pour cette condition, 2 points si il est le second empire et 1 point si il est le troisième empire.

Si plusieurs empires sont à égalité pour une condition particulière, c'est le joueur dont c'est le tour (ou le joueur à sa gauche) qui est considéré le meilleur.

Exemple : C'est le tour de Greg. Un des empires de Debbie à gauche de Greg et un autre de Ray à droite de Greg sont à égalité pour le second empire le plus riche. C'est donc l'empire de Debbie qui sera second et l'empire de Ray le troisième en richesse pour ce tour.

Notez que tous les empires comptent, et vos propres empires peuvent vous coûter de la gloire en empêchant d'autres de vos empires d'atteindre leurs objectifs. Si deux de vos empires ou plus sont à égalité pour une conditions particulière, c'est vous qui choisissez le meilleur pour cette condition.

Gloire des villes

L'empire avec le total de villes le plus élevé est l'empire avec la plus grande valeur de villes (ex : une ville de niveau 3, une ville de niveau 1 et une capitale de niveau 1 vaudraient un total de ville de 5).

Gloire des unités

Ces icônes rapportent de la gloire à ceux qui ont le plus d'unités navales, d'unités de cavalerie ou d'unités terrestres. Le symbole de fusils croisés se rapporte à la plupart des unités, mais PAS à l'infanterie.

Gloire des artefacts

Pour compter la gloire des artefacts, ne comptez que les artefacts verts.

Gloire des ressources

Les icônes de ressources n'ont pas de chiffre. A la place, un empire gagne 1 point de gloire pour chaque ressource de ce type sous son contrôle. Les régions à éléphants ne sont comptées que si *aucun* empire n'est à l'époque 7. Le pétrole n'est compté que pour les empires à l'époque 7.

Gloire des régions

En comptant les régions, ne tenez pas compte des régions désorganisées. Les empires ne comptent les régions de désert ou de toundra que si la section 'spécial' de leur carte l'indique expressément.

Beaucoup d'empires gagnent de la gloire pour contrôler des régions dans une zone particulière. Ces zones sont délimitées par les lignes bleues épaisses. Une zone comprend toutes les régions maritime et océanique adjacentes à une zone terrestre de cette zone.

Exemple : la côte Japonaise est dans la zone d'Asie du Nord Est.

Si une région maritime est adjacente à plusieurs zones, on considère qu'elle est dans chacune d'entre elles.

Exemple : La Méditerranée Est est une région d'Europe, d'Asie et d'Afrique.

Les îles reliées par une flèche de traversée appartiennent à la zone continentale (ex : Kurile fait partie de l'Asie du Nord Est, les Salomons font partie de l'Australasie, le Timor et Bali font partie de l'Asie du sud est).

La zone ou sous-zone à laquelle appartiennent toutes les autres îles est indiquée avec le nom entre crochets après le nom de l'île sur la carte (ex : l'Islande fait partie de l'Europe).

La couleur de l'icône vous indique que la condition de gloire est basée sur les régions terrestres (vert), les régions maritimes et océaniques (bleu) ou les deux (vert et bleu).

Certains empires Européens rapportent de la gloire pour contrôler le plus de régions non Européennes (exclusivement). Ils doivent avoir leur capitale en Europe et ne se comparent qu'avec les empires qui ont une capitale en Europe (même ceux qui ne rapportent pas de gloire pour cette condition).

Exemple : La France rapporte 3 points de gloire si elle contrôle le plus de régions terrestres et maritimes en dehors de l'Europe par rapport à tous les empires ayant une capitale en Europe, 2 points de gloire si elle est seconde, et 1 point si elle est troisième. La France contrôle la Méditerranée Ouest, mais cette région ne compte pas car elle n'est pas exclusivement en dehors d'Europe.

Gloire de votre patrie

Beaucoup d'empire ont une icône de maison. Ces empires rapportent 1 point de gloire si ils contrôlent *toutes* leurs régions de départ et font perdre 1 point de gloire si ils n'en contrôlent aucune.

Acheter des points de gloire

Si l'empire qui achète de la gloire à la renaissance, il peut acheter 1 point de gloire pour 20 argents. Sinon, un point de gloire coûte 50 argents. Un empire achète de la gloire *avant* de calculer les points de gloire des icônes.

Cartes événements et points de gloire

Certaines cartes événements modifient le nombre de points de gloire reçus par chaque joueur. Ces modifications s'appliquent après que les points de gloire (y compris ceux qui ont été achetés) aient été additionnés.

Exemple : Philippa a les Français, les Pictes et les Ch'in en jeu. Tous les joueurs calculent leur gloire. Mais avant cela, Ashley joue la carte Glory ?, ce qui réduit de moitié toute la gloire de ce tour.

Philippa compte en premier. Les Français sont 2è en progrès le plus haut et rapportent 2 points de gloire.

Pour le contrôle des régions terrestres non Européennes par un empire basé en Europe, la France à le plus de régions non toundra et non désertiques que tous les autres empires basés en Europe. Malheureusement les Vikings sont plus étendus lorsqu'ils comptent leurs régions de toundra en dehors d'Europe, donc Philippa obtient 2 points de gloire pour être classée 2è.

En France, la Normandie (région de départ des Français) est contrôlée par les Normands, donc elle perd 1 point de gloire.

La France termine donc avec un total de 3 points de gloire pour ce tour (4-1). Ensuite, Philippa compte la gloire des Pictes, ce qui lui rapporte un autre point. Et finalement elle compte celle des Ch'in ce qui lui rapporte encore un point pour un total de 5, réduit de moitié à cause de la carte glory ? pour un total final de 2,5 arrondi à 3.

Ensuite tout le monde fait sa récolte de gloire et n'oublie pas de réduire le total de moitié à cause de la carte glory ?

Autres conditions de gloire

Les conditions de gloire dans une icône carrée rapportent immédiatement de la gloire lorsque la condition est remplie. Si c'est possible, elle peut être gagnée plusieurs fois, mais *jamais* pendant la phase de *récolte de gloire* de la fin d'un tour.
Exemple : *Philippa gagne une action de commerce et progrès avec son empire Cham (carte 95), ce qui lui rapporte un point de gloire.*

La fin du tour

Le joueur avec le marqueur de tour le donne au joueur qui se trouve à sa gauche. Le tour est terminé et un autre tour commence (retournez à 'déroulement du jeu').

Règles Optionnelles

Vous pouvez utiliser ces règles selon vos goûts.

1) Histoire Complète

Le premier empire joué au cours de la partie *doit* être un empire de l'époque 1.

2) Poursuite

Si vos unités retraitent lors d'un conflit, vous perdez 2 unités (de votre choix) pour chaque unité aérienne que votre adversaire a dans la région. Vous perdez 1 unité pour chaque unité blindée de votre adversaire. Vous perdez 1 unité pour chaque groupe complet de 2 unités de cavalerie de votre adversaire.

Chaque unité de cavalerie que vous perdez en poursuite compte pour 2 dans les pertes. Chaque unité d'une époque plus avancée que le poursuivant compte aussi pour 2 unités (3 si c'est de la cavalerie).

3) Progrès Cadencés

Au début de chaque tour, donnez les 7 marqueurs de 'progrès cadencés' au joueur qui a le marqueur de tour.

Lorsque tout le monde a joué ses marqueurs d'action au début du tour, ce joueur place 1, 2 ou 3 des marqueurs de cadence (de son choix) face cachée dans la case 'ralentissement' (go slow) sur la carte. Le premier marqueur de cadence doit être placé dans la case 'pas de progression' (no advance). Le second marqueur va dans la case 'progression si commerce +1 ou plus' (advance if trade +1 or more). Le troisième marqueur va dans la case 'progression si commerce 0 ou plus' (advance if trade 0 or more).

Laissez les marqueurs de cadence qui restent face cachée (donc personne ne saura quelles actions ne feront pas progresser pendant ce tour).

Lorsque tous les empires ont terminé leurs actions, retournez les marqueurs se trouvant sur la piste 'go slow' :

- Les empires qui ont choisi la même action que le marqueur se trouvant dans la case 'personne ne progresse' (none may advance) n'obtiennent pas le progrès gratuit pour ce tour.
- Les empires qui ont choisi la même action que le marqueur dans la case 'progression si commerce +1 ou plus' (advance if trade +1 or more) ne peuvent avancer gratuitement que si leur valeur de commerce (modifiée) est de +1 ou plus.
- Les empires qui ont choisi la même action que le marqueur dans la case 'progression si commerce 0 ou plus' (advance

if trade 0 or more) ne peuvent avancer gratuitement que si leur valeur de commerce (modifiée) est de 0 ou plus.

Si un empire détruit est affecté par un 'ralentissement', alors *aucun* empire appartenant à ce joueur ne peut progresser. Si un de ces empires est affecté par un autre 'ralentissement', il perd un niveau de progrès.

Les cases sont colorées avec la valeur commerciale de chaque empire (la même couleur que la valeur de la carte) afin de simplifier le ralentissement du tour.

Exemple : *C'est le tour de Beth, elle place un marqueur 'manœuvre' dans la case 'pas de progression' de la zone de 'ralentissement', 'civilisation' dans la case 'progression si commerce +1 ou plus' et 'détruire un empire' dans la case 'progression si commerce 0 ou plus'.*

Susan choisit de civiliser les Hans, les Chams prennent un Joker qu'ils convertissent en manœuvre, et les Finlandais choisissent de détruire un empire. Donc, les Hans n'ont pas la progression gratuite, mais ne reculent pas (parce que leur commerce est à +1). Les Chams reculent parce qu'ils subissent les effets du marqueur de manœuvre et de la destruction d'empire des Finlandais (leur commerce est à -2).

4) Technologie

Normalement, le nombre maximum de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa main est 6. Par contre, si l'empire qui a choisi la *destinée* est l'empire le plus évolué du jeu, alors son joueur peut avoir une main de 7 cartes.

D'autre part, si l'empire qui a choisi *destinée* est l'empire le moins évolué du jeu ou si *destinée* n'a pas été jouée sur un empire, alors le joueur ne peut avoir une main que de 5 cartes. Les égalités sont départagées de la même façon que pour la *récolte de gloire*.

5) Rédemption

Après que toutes les mains aient été distribuées pendant la *préparation du jeu*, chaque joueur en commençant par le donneur et dans le sens des aiguilles d'une montre peut défausser autant de cartes qu'il souhaite et refaire sa main jusqu'à 6 cartes (*pas* 7).

6) Histoire Rapide

La partie se termine immédiatement lorsqu'un empire entre dans une époque supérieure à l'époque de départ du premier empire joué.

7) Prends ça !

Pour ceux (comme Mike 'Siggo' Siggins) qui n'aiment pas les cartes 'prends ça !' (take that !), pendant la *civilisation* vous ne pouvez jouer des cartes artefacts et événements que sur des empires à portée de l'empire qui fait l'action. Si aucun empire ne se *civilise*, la carte peut être jouée si n'importe lequel des empires contrôlé par ce joueur est à portée.

Pour jouer des cartes d'événements à d'autres moments, le joueur qui joue la carte doit avoir un empire à portée de la région ou de l'empire affecté par la carte.

Lorsqu'une carte événement prend un joueur pour cible, tout empire contrôlé par ce joueur se trouvant à portée de n'importe quel empire contrôlé par le joueur qui joue l'événement est suffisant pour permettre de jouer la carte.

Copyright 1997~2004, Australian Design Group
Traduction : Noël Haubry