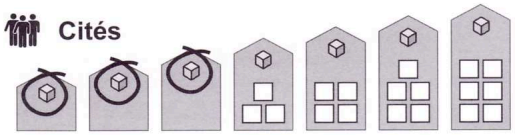
Roll Through the Ages

THE LATE BRONZE AGE

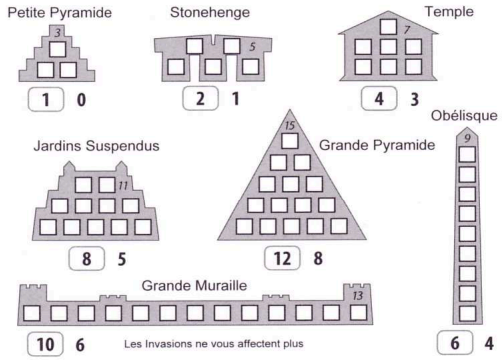
Cités



Développements

Coût	Nom	Pts	Effet
10 ☐	Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10 ☐	Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15 ☐	Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15 ☐	Carrière	3	+1 Pierre si vous collectez de la pierre
20 ☐	Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20 ☐	Conservation	4	Nourriture x2 <-> 1 Poterie (avant jet de dés)
20 ☐	Finance	4	Les dés « pièce » valent 12 pièces
20 ☐	Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25 ☐	Navigation	5	Échanger 1 ressource par bateau construit
25 ☐	Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25 ☐	Religion	7	La Révolte affecte vos adversaires
30 ☐	Grenier	6	Vendez une unité de nourriture pour 6 pièces
30 ☐	Maçonnerie	6	+1 ouvrier par dé « ouvrier »
40 ☐	Ingénierie	6	Remplacez 1 Pierre par 3 ouvriers
40 ☐	Commerce	8	1 point de bonus par ressource en stock
60 ☐	Architecture	8	2 points de bonus par monument
70 ☐	Empire	10	1 point de bonus par cité

Monuments



Catastrophes

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Bateaux ☐☐☐☐☐

Coût : 1 bois & 1 tissu. A utiliser avec Navigation.

Tours de jeu (jeu solo) :

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Nom du joueur

Tour de jeu

1- Lancer les dés, puis collecter ressources et nourriture
2- Nourrir les cités et subir les effets des catastrophes
3- Construire des cités, des monuments et/ou des bateaux
4- Échanger des ressources et/ou 1 ressource par bateau
5- Acheter un développement (et un seul)
6- Se défausser des ressources en trop (au-delà de 6)

Dés

- 3 unités de nourriture
- 3 ouvriers
- 1 ressource
- 2 unités de nourritures ou 2 ouvriers
- 2 ressources et un crâne
- 7 pièces

Catastrophes

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 point (par cité non nourrie)
☠	Aucun	Aucun
☠☠	Sécheresse	- 2 points
☠☠☠	Peste	- 3 points (adversaires)
☠☠☠☠	Invasion	- 4 points*
☠☠☠☠☠+	Révolte	Perte de toutes vos ressources

** grâce à la Forge, 2 dégâts supplémentaires par Fer de lance utilisé*

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque :

- 1 joueur a achevé son 7ème développement
- ou tous les monuments ont été construits

Score

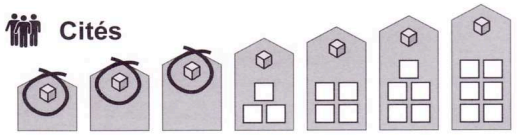
	Développements
	+ Monuments
	+ Bonus
	= Sous total
	- Fléaux
	= Total

Feuille de score réalisée par Rody - http://www.Jeux2Rody.com

Roll Through the Ages

THE LATE BRONZE AGE

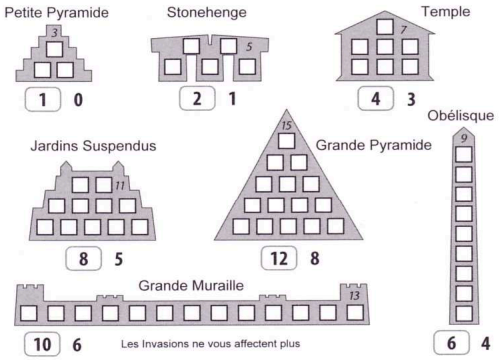
Cités



Développements

Coût	Nom	Pts	Effet
10 ☐	Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10 ☐	Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15 ☐	Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15 ☐	Carrière	3	+1 Pierre si vous collectez de la pierre
20 ☐	Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20 ☐	Conservation	4	Nourriture x2 <-> 1 Poterie (avant jet de dés)
20 ☐	Finance	4	Les dés « pièce » valent 12 pièces
20 ☐	Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25 ☐	Navigation	5	Échanger 1 ressource par bateau construit
25 ☐	Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25 ☐	Religion	7	La Révolte affecte vos adversaires
30 ☐	Grenier	6	Vendez une unité de nourriture pour 6 pièces
30 ☐	Maçonnerie	6	+1 ouvrier par dé « ouvrier »
40 ☐	Ingénierie	6	Remplacez 1 Pierre par 3 ouvriers
40 ☐	Commerce	8	1 point de bonus par ressource en stock
60 ☐	Architecture	8	2 points de bonus par monument
70 ☐	Empire	10	1 point de bonus par cité

Monuments



Catastrophes

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Bateaux ☐☐☐☐☐

Coût : 1 bois & 1 tissu. A utiliser avec Navigation.

Tours de jeu (jeu solo) :

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Nom du joueur

Tour de jeu

1- Lancer les dés, puis collecter ressources et nourriture
2- Nourrir les cités et subir les effets des catastrophes
3- Construire des cités, des monuments et/ou des bateaux
4- Échanger des ressources et/ou 1 ressource par bateau
5- Acheter un développement (et un seul)
6- Se défausser des ressources en trop (au-delà de 6)

Dés

- 3 unités de nourriture
- 3 ouvriers
- 1 ressource
- 2 unités de nourritures ou 2 ouvriers
- 2 ressources et un crâne
- 7 pièces

Catastrophes

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 point (par cité non nourrie)
☠	Aucun	Aucun
☠☠	Sécheresse	- 2 points
☠☠☠	Peste	- 3 points (adversaires)
☠☠☠☠	Invasion	- 4 points*
☠☠☠☠☠+	Révolte	Perte de toutes vos ressources

** grâce à la Forge, 2 dégâts supplémentaires par Fer de lance utilisé*

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque :

- 1 joueur a achevé son 7ème développement
- ou tous les monuments ont été construits

Score

	Développements
	+ Monuments
	+ Bonus
	= Sous total
	- Fléaux
	= Total

Feuille de score réalisée par Rody - http://www.Jeux2Rody.com