



Version avancée : Vin d'jeu d'résumé (sur base de l'aide de Didier Duchon)

## Mise en place

P1,2,3 et 11

### 1. LA RANGÉE DE CARTES (sauf au premier tour)

1<sup>er</sup> tour :

- les joueurs ne peuvent rien construire
- Les joueurs peuvent seulement prendre des cartes de la rangée.
- Le joueur 1 dispose d'1 action civile, le joueur 2 de 2 actions civiles,...
- Les cartes ne sont pas retirées, ni décalées, ni remplacées entre les tours des joueurs
- La phase de production et maintenance est effectuée normalement à la fin du tour de chaque joueur

2<sup>e</sup> tour : le 1<sup>er</sup> joueur ajoute des cartes civiles A. A partir du 2<sup>e</sup> joueur, prendre des cartes civiles 1 (paquet Civil A retiré du jeu)

A chaque tour d'un joueur, retirez les cartes des premières positions, déplacez les autres vers la gauche et donnez de nouvelles cartes :


2j	>	3	premières cartes (si position vide, la compter comme une carte)						
3j	>	2	«	«	«	«	«	«	«
4j	>	1	«	«	«	«	«	«	«

Fin d'un Age :

- Fin de l'Age I = placement de la dernière carte civile I // Fin de l'Age II = Placement de la dernière carte civile II
- Fin de l'Age X = Cartes de l'âge x-1 obsolètes. Cartes à défausser :
  - o Cartes en main
  - o Dirigeants <img alt="dirigeant icon" data-bbox="285 368 305 380"/>
  - o Merveille en cours de construction
  - o Pactes (pions bleus → banque)
- Retirer la pile des événements passés et des cartes militaires et la remplacer par les cartes du nouvel âge


### 2. ACTION POLITIQUE (sauf au premier tour, vous pouvez effectuer au plus une des actions suivantes)

**Jouer un Événement futur** (carte verte Événement ou Nouveau Territoire)

- Mettez la carte **face cachée** sur la pile [Événements futurs]. Marquez un nombre de  égal à son Age.
- **Révélez** la carte du dessus de la pile [Événements actifs]. Appliquez la règle de Colonisation si c'est un Nouveau territoire.

- Si on rétribue le **plus fort** et que **égal** : Le 1<sup>er</sup> dans l'ordre du tour gagne (idem si civilisation avec « le plus de... » ou « le moins de ... »)
- A **2 joueurs**, les 2 plus fortes = le plus fort / les 2 plus faibles = le plus faible
- On perd max ce qu'on a

Coloniser de nouveaux territoires :

- Chaqu'un **mise** ou passe définitivement des forces militaires
- Le gagnant **sacrifie** la force misee (jetons jaunes → banque) + cartes **bonus** colonisation + bonus carte **tactique** (min 1 unité sacrifiée)
-  de force
- Placer la carte colonie à gauche du gouvernement
- **Bas de la carte** = bonus permanent (perdu si on perd la colonie) / Centre : effet unique immédiat

- Si la pile [Événements actifs] est terminée, réorganisez et mélangez la pile [Événements futurs] pour créer une nouvelle pile [Événements actifs]. (avec les cartes d'un âge plus petit au dessus l'âge plus grand)

**Jouer une Agression** (carte marron Agression)

- Jouez la carte et choisissez un **rival**. Payez le nombre **d'Actions Militaires** indiqué par la carte.
- Sauf au Dernier Tour, vous d'abord, le défenseur ensuite, peuvent **sacrifier** des unités & gagner leur force. Le défenseur peut jouer des cartes **bonus défense**.
- Quel que soit le résultat, les 2 camps perdent les unités sacrifiées
- **Force** = force totale + force sacrifiée
- Si **égal**, le défenseur gagne
- Si vous êtes plus Fort que le défenseur, suivez les instructions de la carte Agression & défausser là. On gagne max ce que le défenseur perd.
- Si vous gagnez ou perdez des **pions**, ajuster votre tableau personnel sans prendre de pions chez votre adversaire

**Proposer un Pacte** (carte bleue Pacte) (min à 3 joueurs)

- Lisez la carte, proposez-la à un adversaire et choisissez les rôles.
- Si le pacte est accepté, mettez la carte en jeu (avec cubes joueurs sur rôle). Défaussez votre précédent Pacte, si vous en aviez joué un. (**max 1 pacte** devant soi)
- Si le pacte est rejeté, reprenez la carte en main (action politique tout de même jouée)
- Aucune **négociation** n'est permise

**Annuler un Pacte**

- Défaussez n'importe quel Pacte auquel vous participez.

### 3. DEFAUSSEZ LES CARTES MILITAIRES EN EXCES (vous ne pouvez pas ne avoir plus que de jetons rouges)

#### 4. ACTIONS CIVILES ET MILITAIRES (sauf au premier tour)



**Piocher une carte** (pour 1, 2 ou 3 Actions Civiles) (Payez 1 de plus par **Merveille** construite si vous piochez 1 Merveille.)

- On ne peut piocher qu'un seul **Dirigeant par Age**.
- Une **Merveille** va directement sur la table. Une seule Merveille peut être "en cours de **construction**".
- Vous ne pouvez pas piocher une **Technologie** que vous avez déjà en main ou en jeu.
- **Max x cartes en main** (x = nombre de jetons blancs) (on ne peut pas piocher si on va dépasser sauf 1 merveille)



**Accroître la population** (pour en fonction de la valeur sous le jeton).

- Déplacez un jeton de votre Banque Jaune vers votre **Réserve** d'Ouvriers Inutilisés.



**Construire une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** (pour en fonction de la carte).

- Pour les Bâtiments Urbains, vérifiez la Limite de Bâtiments Urbains de votre Gouvernement.
- Déplacez un **Ouvrier** Inutilisé vers une carte marron ou grise.



**Améliorer une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** (pour en fonction de la différence entre les coûts des cartes).

- Déplacez un Ouvrier d'une carte marron ou grise vers une carte de même type et de niveau plus élevé. (on peut sauter les niveaux)



**Détruire une Mine, une Ferme ou un Bâtiment**

- Déplacez un Ouvrier d'une carte marron ou grise vers la Réserve d'Ouvriers Inutilisés.



**Construire une étape de la Merveille** en fonction du coût sur la carte.

- Mettez un **jeton bleu** de la Banque Bleue sur le nombre correspondant à l'étape. (dans l'ordre) (1 étape / action)
- Si la Merveille est **terminée**, remettez les jetons bleus dans la Banque Bleue et déplacez la carte Merveille.
- Une merveille produit automatiquement, **sans ouvrier**



**Mettre un Dirigeant en jeu**

- Jouez une carte Dirigeant de votre main et **remplacer** l'éventuel Dirigeant précédent (perdre ses bonus).  
(**max 1 dirigeant**)



**Mettre une Technologie en jeu** (pour en fonction de la carte, un **Gouvernement** pour le coût le plus élevé). (jouer 1 carte technologie militaire = 1 action civile)

- Jouez une carte Technologie de votre main.
- **Défaussez** la carte Technologie précédente du même type si vous jouez une **Technologie Spéciale** (bleue, = même illustration) ou un **Gouvernement**.
- 1 Technologie spéciale donne son **effet** immédiatement (pas besoin d'ouvrier)
- **Après** le changement de gouvernement :  
nbre d'actions civiles utilisées = +1 / nbre d'actions militaires utilisées :=idem

Technologies de construction : ex Maçonnerie

- = -1 pour construire un bâtiment de l'âge I, II, III (par pour l'âge A)
- De 0 à 1 : -1 // de 0 à 2 : -2 // de 1 à 2 : -0 car réduction de 1 sur les 2



**Déclarer une révolution** (pour **toutes** les **Actions Civiles** et en fonction du coût le moins élevé de la carte Gouvernement). (aucune autre action civile ne peut être utilisée avant ou après une révolution)

- Jouez une carte Gouvernement de votre main et remplacez le Gouvernement précédent.
- Ajuster les **indicateurs** & ajouter les bonus des autres cartes. On peut toujours faire les actions militaires



**Jouer une carte Action** (pas une carte piochée ce tour-ci).

- Suivez le texte de la carte (qui peut inclure une autre action) puis défaussez la carte.



**Enrôler une Unité Militaire** (pour en fonction de la carte).

- Déplacez un Ouvrier Inutilisé vers une carte rouge.



**Améliorer une Unité** (pour en fonction de la différence entre les coûts des cartes).

- Déplacez un Ouvrier d'une carte rouge vers une carte de même type et de niveau plus élevé.



**Démanteler une Unité**

- Déplacez un Ouvrier d'une carte rouge vers la **Réserve** d'Ouvriers Inutilisés.



**Jouer une carte Tactique** (en **remplaçant** toute carte tactique précédente)

- Groupe des unités en **armée**
- = bonus de force pour **chaque** armée
- Sacrifier** une armée

Le bonus de l'armée est compris dans la force sacrifiée

Tactiques avancées (grand et petit nombre)

- Bonus = petit nombre si min 1 unité est déjà de l'âge -2 que le niveau de la tactique avancée



Après ces actions, vous pouvez avoir besoin de modifier vos **indicateurs**.



Après ces actions, vous pouvez gagner ou perdre des **jetons**.

**Contrôle d'existence d'un Soulèvement** - Si vous n'avez pas assez de **Visages Heureux** 😊 et/ou d'Ouvriers Inutilisés, vous sautez la phase de production et d'entretien !  
Chaque section de la banque jaune sans jeton = nombre minimum de visages heureux (ouvriers mécontents)

## 5. PRODUCTION ET ENTRETIEN (LE JOUEUR SUIVANT PEUT COMMENCER SON TOUR)

- **Marquez les Points de Science et les Points de Culture** (déplacez les marqueurs en fonction de vos indicateurs de Science et de Culture).
  - **Production de Nourriture** (Pour chaque Ouvrier sur une carte Technologie Fermière, mettez un **jeton bleu** de votre Banque Bleue sur elle).
  - **Consommation de Nourriture** (Payez 🍞 en fonction du **nombre négatif dans la dernière région occupée** de votre Banque **Jaune** = à gauche de la première zone vide). Si vous ne pouvez pas payer ce coût, votre civilisation rencontre la Famine et vous perdez 4 🍞 pour chaque Nourriture manquante.
  - **Production de ressources** (Pour chaque Ouvrier sur une carte Technologie Minière, mettez un **jeton bleu** de votre Banque **Bleue** sur elle).
  - **Corruption** (Payez un nombre de 🏠 en fonction du nombre **négatif dans la dernière région occupée** de votre Banque **Bleue** = à gauche de la première zone vide).
- Ex : Si tous les jetons bleus ont été pris des 2 premières régions, payer 4 ressources / plus aucun jetons bleus : 6 ressources)
- **Piochez des Cartes Militaires** (Vous pouvez en piocher 1 par **Action Militaire inutilisée** avec un **maximum de 3**).
- A partir de la fin de la manche 2.



Cartes technologie

## REGLES GENERALES

- **Diminution de population** : Jeton jaune du Réseau d'ouvriers inutilisés → banque  
Si pas : retirer d'1 carte et ajuster indicateurs
- **Pion action** : **Gagné** → on peut le jouer immédiatement  
**Perdu** → on peut en perdre 1 déjà joué
- **Limite en bâtiment urbain** : le nombre indiqué sur la carte gouvernement max pour chaque type
  - o Les Mines, Fermes et Unités militaires sont illimitées
  - o On parle bien de bâtiment (laboratoires, temples,...) et non de carte !
- Lorsque l'on fait la **monnaie** avec les pions bleus, toujours vers des niveaux **inférieurs**
- Les niveaux de Technologie, Culture, Force et Bonheur sont **limités à la piste**. (tech max 8, force max 60, bonheur max 8. Max 30 technologie ou culture à gagner par tour)
  - o Mais on peut avoir plus de 200 pts de culture

## FIN DE LA PARTIE

- **Dernière carte de la pile Civile II** est placée
- **Défausser les cartes** de l'âge I
- Les joueurs jouent **le reste de la manche** dans l'Age III (sans pile civile ni militaire III)
- **PV= Points de culture existant + bonus des 4 cartes événements de l'Age III**