

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



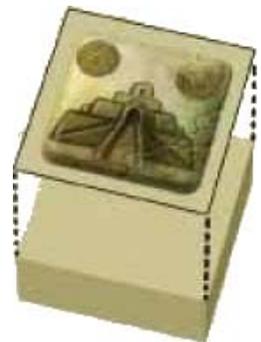


**Un jeu de Paolo Mori pour 2 à 4 joueurs.
Traduction : Didier Duchon – Corrections : Paul Lequesne**

Les joueurs mèneront les peuples du croissant fertile de la Mésopotamie vers la civilisation. Celui qui pourra mieux contrôler la croissance économique, le développement culturel, le commerce, l'agriculture, la politique et la guerre aussi bien que la construction à temps des ziggurats sera le gagnant.

Composants

- 40 tuiles Civilisation double-face (4 de chaque sorte).
- 5 tuiles Ziggurats.
- 4 ensembles de 20 cubes en 4 couleurs.
- Cette règle du jeu.
- 1 marqueur de premier joueur.



Préparation de la partie

1. Mélangez les tuiles de civilisation et placez-les sur la table de manière à former un carré de 6 x 6. Faites en sorte que les faces visibles de tuiles « adjacentes » soient différentes (deux tuiles sont considérées adjacentes quand elles se touchent par n'importe quel côté). Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les cubes de cette couleur ainsi qu'une des quatre tuiles Civilisation restantes. Dans une partie à 3 joueurs, la tuile encore disponible après cette distribution est posée à côté de la grille. Cette tuile sera « échangeable » pendant la partie.

2. Désignez aléatoirement le premier joueur. En commençant par le premier joueur et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un cube de sa couleur sur n'importe quelle tuile Civilisation « libre » (une tuile est libre si aucun joueur n'a placé de cube dessus). Après que chaque joueur a placé son premier cube, deux tours supplémentaires de placement ont lieu, avec des règles légèrement différentes : un cube peut être placé sur n'importe quelle tuile contenant au moins un cube de la même couleur ou sur n'importe quelle tuile libre adjacente.
3. L'étape finale de la mise en place : il est possible à chaque joueur d'échanger la tuile Civilisation qu'il a en main avec une tuile libre prise sur la table. Cet échange n'est pas obligatoire ; le joueur peut choisir de passer et garder la tuile Civilisation qu'il a déjà prise.

Tour de jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant avec le premier joueur. À son tour, chaque joueur exécute les actions suivantes :

1. Il effectue aucune, une ou deux des actions illustrées sur la tuile Civilisation qu'il a en main. Il peut, à la place, construire un ziggurat.
2. Il échange sa tuile de civilisation avec une tuile libre de la grille de jeu.

Cubes sur une tuile

Pendant la partie, une tuile Civilisation sur la grille de jeu ne peut pas accueillir plus de cinq cubes. Tous les cubes sur une tuile doivent appartenir au même joueur.

Mise en œuvre des actions

Les tuiles Civilisation ont deux fonctions dans ce jeu : elles sont des éléments du tablier de jeu (emplacements pour les cubes des joueurs) et également des outils au moyen desquels chaque joueur peut effectuer des « actions » pour développer sa civilisation.

Chaque tuile permet deux actions différentes, l'une au recto, l'autre au verso (l'action de l'autre face apparaît également en petite icône). *Les deux actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre (FAQ).*

Au début de son tour, le joueur choisit d'effectuer aucune, une ou les deux actions illustrées sur la tuile Civilisation qu'il a en main (mais il ne peut pas effectuer la même action deux fois).

Les effets des différentes actions de civilisation sont décrits à la fin des règles.

Si le joueur refuse d'effectuer une des deux actions illustrées sur sa tuile Civilisation, il gagne le droit de placer un cube additionnel sur n'importe quelle tuile qu'il « possède » (une tuile appartient à un joueur quand il a placé au moins un de ses cubes sur elle). *Il est possible de placer un cube avant d'effectuer une des deux actions (FAQ).*

Si le joueur refuse d'effectuer les deux actions illustrées sur sa tuile Civilisation, il peut soit placer deux cubes sur des tuiles qu'il possède, soit placer un cube sur n'importe quelle tuile libre de la grille de jeu.

Ziggurat

Au début de son tour, si un joueur a cinq cubes sur une ou plusieurs tuiles Civilisation, il peut choisir de construire des ziggurats. Il ne peut cependant construire plus de deux ziggurats lors de son tour.

Si le joueur choisit de construire des ziggurats, il ne pourra effectuer aucune action de sa tuile. *Si les 5 ziggurats ont été construites, cette action n'est pas possible (FAQ).*

Pour construire une ziggurat, le joueur effectue les actions suivantes :

1. Il reprend ses cubes de la tuile Civilisation où il veut construire une ziggurat,
2. Il place une tuile Ziggurat sur la tuile Civilisation.
3. Il place un de ses cubes sur la tuile Ziggurat pour marquer sa possession.

Une tuile Civilisation possédant une ziggurat est taboue jusqu'à la fin de la partie. Elle ne peut recevoir aucun autre cube, d'aucune couleur, et elle ne peut être affectée par aucune autre action pendant le reste de la partie.

Une tuile avec une ziggurat est considérée comme un trou sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie mais compte comme une tuile lors du décompte final (FAQ).

Echange de tuile Civilisation

Après avoir exécuté ses actions, le joueur actif doit échanger la tuile Civilisation qu'il a en main contre une tuile libre et différente du tablier de jeu. Il appartient au joueur de choisir quelle face de la tuile est visible. L'illustration de la tuile que le joueur récupère doit, quant à elle, rester visible à tous les joueurs car elle leur indique quelles actions pourront être effectuées au prochain tour.

L'échange doit être effectué même si le joueur a sacrifié ses deux actions pour construire des ziggurats (FAQ).

Si un joueur ne possède aucun cube autre que les cubes placés sur les ziggurats, il est obligé de sacrifier ses deux actions pour placer un cube unique sur une tuile libre (FAQ).

Note : Si, au début de son tour, un joueur n'a aucun cube sur le tablier de jeu, il n'aura comme option que de placer 3 cubes sur n'importe quelle tuile libre puis d'échanger la tuile Civilisation qu'il a en main avant que son tour ne se termine.

Fin de la partie

La partie se termine :

1. Immédiatement, quand un joueur, à la fin de son tour, ne peut pas échanger sa tuile Civilisation parce qu'il n'y a plus de tuile libre sur le plateau de jeu ou parce que les tuiles libres sont identiques à celle qu'il a en main.
2. Quand un joueur construit la cinquième et dernière ziggurat, la partie continue jusqu'à la fin du tour du dernier joueur (celui à droite du joueur détenant le marqueur de premier joueur).

Le vainqueur

À la fin de la partie, les joueurs calculent leur point de victoire (PV). Le nombre de PV acquis est fonction du nombre de tuiles Civilisation qu'on possède, i.e. sur lesquelles on a posé des cubes (ces derniers n'ont en revanche aucune valeur et sont écartés du jeu). Chaque joueur ôte du tablier les tuiles qu'il possède et les dispose devant lui (les tuiles ne doivent pas être retournées ; l'illustration sur la face visible est celle qui compte). Il constitue alors des « ensembles » avec ces tuiles. Un ensemble ne peut pas contenir plus de 5 tuiles, dont les illustrations doivent être différentes les unes des autres. Le joueur peut également utiliser la tuile Civilisation qu'il a en main à la fin de la partie, et choisir librement sa face visible. Une tuile Ziggurat est considérée comme un joker : elle peut être posée n'importe où, permettant ainsi de constituer des ensembles de 6 tuiles.

Une seule tuile avec ziggurat par ensemble (FAQ).

En cas d'égalité et si les joueurs ne veulent pas partager la victoire, le vainqueur est celui qui possède le plus de cubes sur le jeu (FAQ).

Les ensembles constitués donnent des PV selon la table suivante : **Nombre de tuiles**

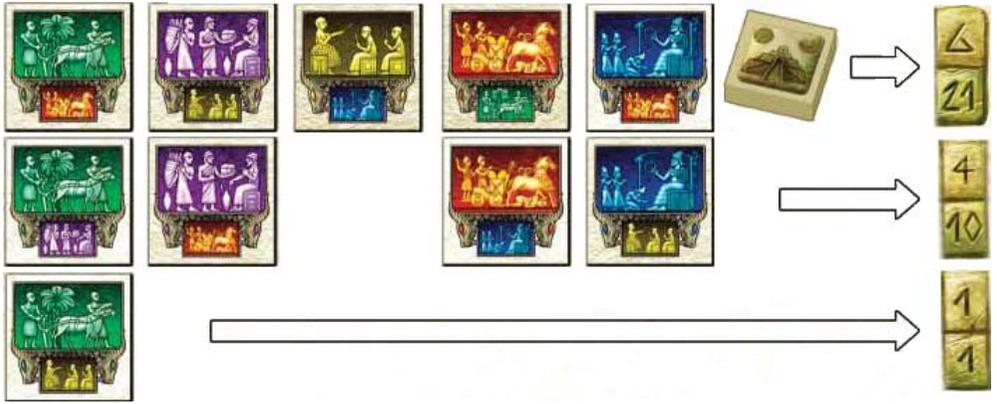
Points de victoire



1	2	3	4	5	6
1	3	6	10	15	21

Exemple

Un joueur à la fin de la partie possède 9 tuiles sur le plateau de jeu : 3 Agriculture, 2 Commerce, 2 Guerre, 1 Politique et 1 Culture. Il a également construit une ziggurat et a une tuile Guerre/Politique en main. Avec ces tuiles il peut construire un ensemble de 5 tuiles (une de chaque type), un ensemble de 4 tuiles (Agriculture, Commerce, Guerre et Politique de la tuile en main), un ensemble de 1 tuile (juste Agriculture). Il peut ajouter sa ziggurat au premier ensemble, faisant ainsi un ensemble de 6 tuiles. Ses PV sont $21 + 10 + 1 = 32$



Agriculture

1. Enlevez un cube de chaque tuile que vous possédez et qui n'est pas adjacente orthogonalement à une de vos tuiles Agriculture.
2. Placez jusqu'à deux cubes sur chaque tuile Agriculture que vous possédez. *Il est possible de placer 0, 1 ou 2 cubes par tuile (FAQ).*



Commerce

Placez, sur chaque tuile Commerce que vous possédez, un cube supplémentaire pour chaque côté qui touche orthogonalement une tuile possédée par un autre joueur ou le bord de la grille.



Il faut placer tous les cubes possibles sauf en cas d'épuisement de la réserve (FAQ).

Culture

Placez, sur chaque tuile non libre adjacente orthogonalement à une de vos tuiles Culture, un cube additionnel de la couleur du propriétaire de la tuile. Les autres joueurs peuvent également tirer bénéfice de cette action.



Si une tuile est adjacente à deux tuiles culture, elle reçoit deux cubes (FAQ).

Une tuile culture adjacente à une autre tuile culture peut bénéficier de l'action culture (FAQ).

Le manque de cubes n'empêche pas les autres joueurs de bénéficier de l'action culture (FAQ).

Politique

Redistribuez vos cubes comme vous le souhaitez parmi les tuiles que vous possédez. *Il est possible de laisser des tuiles vides après la redistribution (FAQ). Il n'est pas nécessaire de posséder une tuile politique pour utiliser l'action politique (FAQ).*



Guerre

Après avoir choisi une de vos tuiles comme attaquante, et une qui est libre ou possédée par un autre joueur comme attaquée, une guerre fonctionne comme suit :



1. Enlevez tous les cubes de la tuile attaquée.
2. Enlevez le même nombre de cubes de la tuile attaquante.
3. Si l'illustration de la tuile attaquante est différente de celle de la tuile attaquée, enlevez un cube additionnel de la tuile attaquante *sauf si la tuile attaquante est une tuile guerre (FAQ).*
4. Déplacez autant de cubes que vous souhaitez (au moins 1) de la tuile attaquante vers la tuile attaquée.

Veillez noter que chacune des quatre phases d'une guerre doit être effectuée. Ceci signifie que la tuile attaquée doit être possédée à la fin par au moins un cube du joueur attaquant. *En revanche, la tuile attaquante peut être vide après la guerre (FAQ).*

Il n'y a aucune limite au nombre d'attaques que vous pouvez effectuer avec une seule action de guerre

La tuile attaquante n'est pas nécessairement une tuile guerre (FAQ).

Les deux tuiles doivent être adjacentes (FAQ).

La guerre ne permet pas de déplacer des cubes vers des tuiles qui appartiennent au même joueur, il faut utiliser l'action politique pour cela (FAQ).

Il n'est pas nécessaire de posséder une tuile guerre pour utiliser l'action guerre (FAQ).

Conseils stratégiques

Pendant les premiers tours, les actions combinées liées aux tuiles Agriculture et Commerce permettent à une civilisation de se développer de manière significative.

En choisissant la tuile pour vos prochaines actions prenez d'abord en compte ce dont votre civilisation a besoin puis ce que les autres joueurs ont en main comme actions possibles !

Les ziggurats sont également fondamentales, mais vous ne devriez pas les construire trop vite. Une construction prématurée peut stopper le développement d'une civilisation. (Les tuiles avec des ziggurats ne contribuent pas au développement).

Variante pour 2 joueurs

Ôter 10 tuiles : 1 de chaque paire de couleurs, il y en aura donc 3 de chaque type de paire, au lieu de 4.

Constituer un tablier de 5 tuiles sur 5, empiler 23 tuiles sur le côté, puis chaque joueur prend une tuile en main.

Le nombre de cubes par joueur et les conditions de fin de partie restent les mêmes. On peut échanger la tuile de sa main avec celle du dessus de la pioche restante : on place alors sa tuile au-dessous de la pile.

Foire aux questions (FAQ)

Extraite du site LudiGaume : http://www.ludigaume.be/v3/php/lg_faq_jeu.php?id=6839

Actions

Puis-je choisir l'ordre pour exécuter les 2 actions de ma tuile en main ?

Oui, vous pouvez exécuter les actions dans n'importe quel ordre. Il est même possible si vous décidez de remplacer une de vos actions par "placer un cube sur le plateau", de le faire avant ou après votre seconde action.

Agriculture

Si je n'ai pas assez de cubes pour en placer 2 sur chacune de mes tuiles agriculture, puis-je décider où les placer ?

Les règles précisent que l'on peut placer jusqu'à 2 cubes sur chaque tuile agriculture, donc il est tout à fait possible de ne placer que 0 ou 1 cube sur certaines tuiles.

Commerce

Si je n'ai pas assez de cubes pour placer sur mes tuiles commerce (suite à l'action commerce), puis-je choisir où les placer ?

Oui. Vous pouvez placer moins de cubes que vous n'avez le droit de placer, mais seulement si vous n'en avez plus en stock.

Culture

Si une tuile est adjacente orthogonalement à plus d'une tuile culture possédée par un même joueur, est-ce que cette tuile bénéficie de l'effet de toutes les tuiles quand l'action culture est choisie ?

Oui. Par exemple, si vous possédez 2 tuiles Culture et une autre adjacente orthogonalement à ces 2 tuiles, vous placerez 2 cubes en choisissant l'action culture.

Est-ce qu'une tuile Culture adjacente à une autre tuile Culture peut bénéficier de l'action culture ?

Oui, de la même manière que n'importe quelle tuile du jeu.

Si je n'ai pas assez de cubes pour effectuer l'intégralité de mon action culture, puis-je choisir où placer mes cubes ?

Oui. Mais peu importe où vous décidez de placer vos cubes, les autres joueurs bénéficieront quand même de l'action culture s'ils ont des tuiles adjacentes à vos tuiles Culture.

Guerre

Errata :

Si un joueur attaque d'une tuile de couleur différente ET QUE LA TUILE ATTAQUANTE N'EST PAS UNE TUILE GUERRE (ROUGE), enlève un cube de la tuile attaquante.

Est-ce que les tuiles attaquantes et attaquées doivent être adjacentes orthogonalement ?

Oui.

Puis-je utiliser l'action guerre pour bouger des cubes sur des tuiles m'appartenant déjà ?

Non, vous devez utiliser l'action Politique pour cela.

Puis-je laisser la tuile attaquante vide après une action guerre ?

Oui.

Dois-je posséder une tuile Guerre sur le jeu pour pouvoir exécuter l'action guerre ?

Non. Les tuiles Guerre servent juste (comme précisé dans l'errata) à économiser un cube lorsqu'on attaque une des tuiles adjacentes.

Politique

Puis-je laisser une tuile vide après avoir redistribué la répartition de mes cubes sur le jeu ?

Oui.

Dois-je posséder une tuile politique sur le jeu pour pouvoir exécuter l'action politique ?

Non.

Fin du jeu et décompte

Puis-je placer 2 tuiles Ziggurat dans un même ensemble ?

Non. Une ziggurat est simplement considérée comme un autre type de tuile : il ne peut y en avoir qu'une par ensemble.

Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de points, qui est le vainqueur ?

Si les joueurs ne veulent pas partager la victoire, le gagnant est celui qui a le plus de cubes sur le jeu.

Ziggurat

Si une ziggurat a été construite sur une tuile, est-ce qu'elle bénéficie des effets d'autres actions ?

Non, une tuile occupée par une ziggurat peut être considérée, quel que soit le but, comme un trou sur la grille de jeu, jusqu'à la fin de la partie.

Si je construis une ziggurat pendant mon tour, dois-je toujours échanger ma tuile avec une sur le jeu ?

Oui, la fin du tour se déroule normalement. Seules vos 2 actions ont été sacrifiées pour la/les ziggurats.

Est-ce qu'un joueur peut quand même construire une ziggurat sur une tuile où il possède 5 cubes, même si la 5^{ème} ziggurat a été construite ?

Non, il n'y aura au maximum que 5 ziggurats construites.

Est-ce qu'une tuile Agriculture placée sous ma ziggurat compte toujours pour l'adjacence de territoires si je choisis l'action agriculture (malus de un cube à enlever) ?

Non, un Ziggurat est considérée pour le jeu comme un trou sur la grille de jeu.

Est-ce qu'une ziggurat adverse compte comme une tuile occupée par l'adversaire si je choisis l'action Commerce ?

Non, on peut considérer que l'ensemble Ziggurat+tuile+1 cube est retiré du jeu et ne compte plus que pour les points en fin de partie.

Si je n'ai plus que une/des ziggurats sur le jeu, et plus d'autres cases occupées par mes cubes, puis-je utiliser la règle du joueur éliminé du plateau (« poser 3 cubes sur une tuile ») ?

Non, vous n'avez alors d'autre choix que de sacrifier vos 2 actions pour placer 1 seul cube sur une nouvelle tuile libre.

Est-ce que la tuile en dessous de la ziggurat compte pour les ensembles en fin de partie ?

Oui, à la fois la tuile en dessous et la ziggurat comptent pour former des ensembles en fin de partie.

UR^{1.0}

3 à 4 | 30/60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Mélanger les 40 tuiles civilisation et constituer un plateau de 6 x 6 (espacer un peu les tuiles) sans tuiles identiques (mêmes couleurs) orthogonalement adjacentes | Un premier joueur est désigné et reçoit le marqueur | Les 5 palets "Zigurat" à côté du plateau | Chaque joueur reçoit une aide de jeu, puis choisit une couleur (il prend les cubes correspondants) et l'une des 4 tuiles "civilisation" restantes.

—memo A 3 J., la dernière tuile "civilisation" est posée à coté du plateau et pourra être échangée (2e action d'un tour)

3 Tours préliminaires de placement

1er tour : chacun place un cube sur une tuile libre

—memo tout au long de la partie, une seule couleur de cube possible sur une tuile. Indique son propriétaire

2e et 3e tours : chacun place un cube sur une tuile lui appartenant ou sur l'une des tuiles libres adjacentes

Tour de jeu

A son tour, un joueur :

① RÉALISE 1, 2 OU AUCUNE DES ACTIONS DE SA TUILE

Chaque tuile comporte 2 couleurs désignant 2 actions différentes, réalisables dans l'ordre souhaité.

➤ Si un joueur renonce à l'une des 2 actions, il place un cube sur l'une des tuiles lui appartenant

➤ S'il renonce à ses 2 actions, il peut en placer 2 (éventuellement répartis sur 2 de ses tuiles) ou placer un cube sur n'importe quelle tuile libre

—memo maximum 5 cubes par tuile

ou CONSTRUIT 1 OU 2 ZIGURAT

➤ Si au début de son tour, 1 ou plusieurs de ses tuiles contiennent 5 cubes, il peut y construire 1 Zigurat.

Il reprend alors ses cubes, place un palet et un cube de sa couleur pour indiquer qu'il en est propriétaire

—memo aucune action affecte une tuile avec un Zigurat et impossible d'y placer de nouveaux cubes

② DOIT ÉCHANGER SA TUILE CIVILISATION

contre une tuile libre du plateau, différente de celle qu'il repose (il choisit la face de la tuile qui doit être visible). La nouvelle tuile est posée, sans changer de face, devant le joueur, visible de tous.

Fin de partie

Dès qu'un joueur ne peut pas échanger sa tuile (aucune tuile libre ou tuil(s) restante(s) identique(s) à celle qu'il possède

ou lorsqu'un joueur a construit le dernier Zigurat (on finit le tour en cours)

Décompte

Chacun récupère les tuiles et les Zigurat qu'il possède (les cubes n'ont plus d'importance), y compris la tuile devant le joueur et compose 1 ou plusieurs sets de 1 à 5 tuiles différentes.

—memo On peut ajouter 1 Zigurat à n'importe quel set.

Pour chaque set, on gagne 1/3/6/10/15/20 pts selon qu'il est composé de 1 à 6 éléments (cf aide officielle)

UR^{1.0}

3 à 4 | 30/60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Mélanger les 40 tuiles civilisation et constituer un plateau de 6 x 6 (espacer un peu les tuiles) sans tuiles identiques (mêmes couleurs) orthogonalement adjacentes | Un premier joueur est désigné et reçoit le marqueur | Les 5 palets "Zigurat" à côté du plateau | Chaque joueur reçoit une aide de jeu, puis choisit une couleur (il prend les cubes correspondants) et l'une des 4 tuiles "civilisation" restantes.

—memo A 3 J., la dernière tuile "civilisation" est posée à coté du plateau et pourra être échangée (2e action d'un tour)

3 Tours préliminaires de placement

1er tour : chacun place un cube sur une tuile libre

—memo tout au long de la partie, une seule couleur de cube possible sur une tuile. Indique son propriétaire

2e et 3e tours : chacun place un cube sur une tuile lui appartenant ou sur l'une des tuiles libres adjacentes

Tour de jeu

A son tour, un joueur :

① RÉALISE 1, 2 OU AUCUNE DES ACTIONS DE SA TUILE

Chaque tuile comporte 2 couleurs désignant 2 actions différentes, réalisables dans l'ordre souhaité.

➤ Si un joueur renonce à l'une des 2 actions, il place un cube sur l'une des tuiles lui appartenant

➤ S'il renonce à ses 2 actions, il peut en placer 2 (éventuellement répartis sur 2 de ses tuiles) ou placer un cube sur n'importe quelle tuile libre

—memo maximum 5 cubes par tuile

ou CONSTRUIT 1 OU 2 ZIGURAT

➤ Si au début de son tour, 1 ou plusieurs de ses tuiles contiennent 5 cubes, il peut y construire 1 Zigurat.

Il reprend alors ses cubes, place un palet et un cube de sa couleur pour indiquer qu'il en est propriétaire

—memo aucune action affecte une tuile avec un Zigurat et impossible d'y placer de nouveaux cubes

② DOIT ÉCHANGER SA TUILE CIVILISATION

contre une tuile libre du plateau, différente de celle qu'il repose (il choisit la face de la tuile qui doit être visible). La nouvelle tuile est posée, sans changer de face, devant le joueur, visible de tous.

Fin de partie

Dès qu'un joueur ne peut pas échanger sa tuile (aucune tuile libre ou tuil(s) restante(s) identique(s) à celle qu'il possède

ou lorsqu'un joueur a construit le dernier Zigurat (on finit le tour en cours)

Décompte

Chacun récupère les tuiles et les Zigurat qu'il possède (les cubes n'ont plus d'importance), y compris la tuile devant le joueur et compose 1 ou plusieurs sets de 1 à 5 tuiles différentes.

—memo On peut ajouter 1 Zigurat à n'importe quel set.

Pour chaque set, on gagne 1/3/6/10/15/20 pts selon qu'il est composé de 1 à 6 éléments (cf aide officielle)