

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

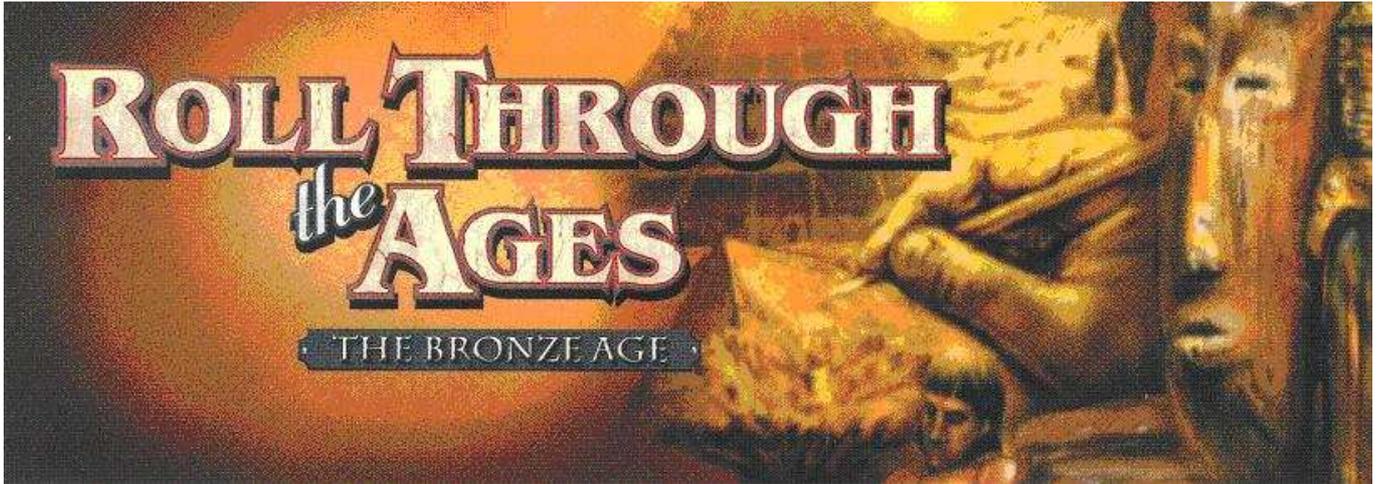
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles



1 à 4 joueurs • Age : 8 et plus • Durée : 30 - 45 minutes

Règles

But du jeu

Marquez le plus de points en devenant la civilisation la plus avancée et la plus prestigieuse en accumulant des villes, des monuments et des développements tout en évitant les désastres.

Composants

- 4 plateaux à chevilles
- 24 chevilles (4 dans six couleurs différentes)
- 7 dés
- 1 bloc de feuilles de points
- 2 fiches de référence détaillée
- Ce livret de règles

Préparation de la partie

- Chaque joueur prend une feuille de points, un plateau à chevilles, 6 chevilles (une de chaque couleur) et un crayon (non fourni).
- Chaque joueur place sa cheville food [nourriture] sur 3 et chacune des chevilles de ses cinq marchandises sur 0.
- Déterminez un premier joueur et remettez-lui 3 dés. Le premier joueur dessine une "Etoile" sur sa feuille de points, elle sera utilisée pour déterminer qui jouera en dernier.

Ordre de jeu

Le jeu se déroule en une série de manches. A chaque manche, chaque joueur joue un tour. Quand chaque joueur a joué son tour, la manche est terminée et la prochaine manche commence.

Un joueur peut exécuter toutes les étapes suivantes si possible (et/ou si c'est indiqué par le lancer de dés) :

1. Lancer les dés et récupérer les marchandises et la nourriture
2. Alimenter les villes et résoudre les désastres
3. Construire les villes et/ou les monuments
4. Acheter au maximum un développement
5. Défausser les marchandises au-delà de six et passer les dés

Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles

1. Lancer les dés et récupérer les marchandises et la nourriture

Lancez 1 dé pour chaque ville en votre possession. (Chaque joueur commence avec 3 villes). Mettez de côté chaque dé qui montre un crâne. Vous pouvez maintenant garder ou relancer chacun des dés restants. Après ce deuxième lancer, mettez encore de côté chaque dé montrant un crâne. (Ajoutez-les aux dés montrant des crânes du premier lancer). Vous pouvez maintenant garder ou relancer chaque dé (y compris ceux que vous avez gardés du premier lancer) qui ne montre pas de crâne. Après ce troisième lancer, vous devez garder les résultats de tous vos dés. Voir le tableau 1 - Résultats des dés.

Récupérer les marchandises

Ajoutez vos marchandises, une par une, à celles que vous avez déjà en décalant chaque cheville d'une position vers la droite en partant de la rangée du bas, le bois, et en remontant vers le haut, la pierre, la poterie, le tissu et les fers de lance. Si vous avez gagné plus de 5 marchandises ce tour-ci, continuez d'ajouter les marchandises une par une en passant de la rangée supérieure (les fers de lance) à la rangée inférieure (le bois) et en remontant encore vers le haut. Si une rangée est pleine, vous n'y collectez rien mais elle compte toujours comme une des marchandises que vous avez gagnée ce tour-ci. A chaque tour où vous récupérez des marchandises, vous commencez à la rangée inférieure (bois) et continuez vers le haut comme ci-dessus.

Récupérer la nourriture

Avancez votre cheville nourriture d'une position pour chaque symbole nourriture sur vos dés. Notez que vous récupérez 2 nourritures ou 2 ouvriers sur le dé marqué .

Si un joueur n'a plus de place pour la nourriture sur son plateau à chevilles, il ne récupère pas la nourriture en excès.

2. Alimenter les villes et résoudre les désastres

Alimenter les villes

Chaque ville (chaque dé lancé) requiert 1 nourriture. Vous devez soustraire 1 nourriture (sur votre plateau à chevilles) pour chaque ville en votre possession. Si vous n'avez pas assez de nourriture, chaque ville qui n'est pas alimentée souffre de famine et coûte au joueur 1 point par ville non alimentée.

Conservation des points perdus

Cochez une case dans la section désastres de votre feuille de points pour chaque point perdu. Ces points seront additionnés et le total soustrait de vos points à la fin de la partie.

Résoudre les désastres

Si les dés d'un joueur montrent plus de 1 crâne, un désastre se produira. Voir le tableau 2 - Résultats des désastres.

Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles

3. Construire les villes et/ou les monuments

Pour chaque ouvrier indiqué sur vos dés, cochez un carré dans une ville ou un monument. Quand vous avez coché toutes les cases d'une ville, vous l'avez construite - entourez l'icône de dé au-dessus. Vous commencerez maintenant votre tour avec un dé supplémentaire par tour. Vous pouvez construire jusqu'à 4 nouvelles villes (pour un total de 7 villes) vous donnant un maximum de 7 dés par tour.

Si vous êtes le premier joueur à cocher toutes les cases d'un monument donné, entourez le nombre de points le plus grand à côté du monument. (Par exemple, pour la grande pyramide, entourez le nombre 12). Informez tous les autres joueurs de biffer cette plus grande valeur - chaque joueur qui complètera le monument plus tard obtiendra seulement la valeur la plus petite (dans l'exemple de la grande pyramide, il obtiendrait 6 points). Ces points seront additionnés à la fin de la partie. Les monuments inachevés ne valent rien à fin de la partie.

4. Acheter au maximum un développement

Vous pouvez acheter jusqu'à un développement par tour en dépensant un nombre de pièces de monnaie et de marchandises égal (ou supérieur) à son coût, imprimé sur la feuille de points. Si vous dépensez une marchandise, vous devez la dépenser entièrement pour la valeur indiquée sous sa cheville, avant que vous ne décaliez cette dernière dans la position la plus à gauche. Aucune monnaie n'est effectuée, ainsi n'importe quelle valeur en excès est perdue. Chaque joueur ne peut acheter chaque développement qu'une seule fois. Quand vous achetez un développement, cochez la case à côté de lui sur votre feuille de points et entourez les points indiqués à côté de lui. Ces points seront additionnés à la fin de la partie. Pour de plus amples détails voir le tableau 3 - Développements.

5. Défausser les marchandises au-delà de six et passer les dés

Vous ne pouvez garder qu'un total de 6 marchandises. Chaque icône sur le plateau à chevilles est considérée comme une marchandise. Si vous en avez plus de 6, "défaussez" les marchandises en excès de votre choix en déplaçant vos chevilles vers la gauche des pistes. Par exemple, si vous aviez 5 wood [bois] et 2 stone [pierre], soit un total de 7 marchandises, vous devez défausser une marchandise. Vous pouvez choisir de jeter 1 stone [pierre] ou 1 wood [bois] en déplaçant la cheville correspondante d'une position vers la gauche. Vous ne devez défausser des marchandises qu'à la fin de votre tour. Après avoir défaussé les marchandises, passez les dés au joueur à votre gauche.

Fin de la partie

La partie est terminée à la fin d'une manche quand :

- Un joueur a acheté son 5^{ème} développement, *ou*
- Chaque monument a été construit au moins une fois par un des joueurs.

Jouez jusqu'à ce que chaque joueur ait joué un nombre égal de tours. Le dernier joueur doit être le joueur à droite du premier joueur. (Rappelez-vous "l'étoile" dessinée par le premier joueur).

Chaque joueur additionne maintenant ses points. Il ajoute les points pour chaque développement et chaque monument. Chaque joueur qui a acheté l'architecture ajoute 1 point pour chaque monument qu'il a construit pendant la partie (pour 0 à 7 points) et chaque joueur qui a acheté l'empire ajoute 1 point pour chaque ville qu'il a (pour 3 à 7 points). Chaque joueur soustrait alors 1 point pour chaque case cochée dans la section désastres de sa feuille de points pour déterminer ses points finaux.

Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles

Victoire

Les joueurs comparent leurs points finaux. Le joueur avec le meilleur score gagne ! En cas d'égalité, le joueur avec la plus forte valeur de marchandises restantes gagne.

Partie à 3 joueurs

Utilisez les règles de base ci-dessus, mais avant que la partie ne commence, chaque joueur doit biffer les jardins suspendus (11 cases). Ce monument n'est pas utilisé dans une partie à 3 joueurs.

Partie à 2 joueurs

Utilisez les règles de base ci-dessus, mais avant que la partie ne commence, chaque joueur doit biffer le temple (7 cases) et la grande pyramide (15 cases). Ces monuments ne sont pas utilisés dans une partie à 2 joueurs.

Partie en solitaire

Utilisez les règles de base ci-dessus avec les modifications suivantes :

- Jouez 10 manches et essayez d'obtenir le plus de points que vous pouvez.
- Utilisez tous les monuments.
- La peste vous affecte si elle se produit (à moins que vous ayez la médecine).
- La religion empêche les effets de la révolte.
- Contrairement au jeu de base, vous pouvez relancer les dés avec des crânes sur eux (comme tout autre dé).

Commerce

Comme variante, essayez le commerce qui inclut les modifications suivantes :

- Après qu'un joueur a alimenté ses villes et résolu ses désastres mais avant qu'il construise des villes et des monuments, il peut commercer des marchandises et de la nourriture avec ses adversaires.
- Pendant l'étape commerce, le joueur actif peut commercer des marchandises et de la nourriture avec les autres joueurs dans n'importe quelle combinaison sur laquelle les deux joueurs sont d'accord. Par exemple, un joueur peut échanger 3 wood [bois] contre 2 stone [pierre] avec un joueur, puis 3 stone [pierre] contre 2 pottery [poterie] avec un autre joueur. Chaque autre joueur peut seulement faire du commerce avec le joueur dont c'est le tour. Un joueur ne peut pas posséder plus d'une marchandise que son plateau de chevilles le permet.

Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles

TABLEAU 1 - RESULTATS DES DES.

Résultat	Gain	Effet	Quand (Etapes "Ordre du tour")
	3 Nourritures	Ajoutez 3 nourritures à votre plateau à chevilles.	Etape 1
	1 Marchandise	Valeur 1 marchandise. Ajoutez des marchandises multiples dans des rangées séparées, par exemple, 1 = 1 bois ; 2 = 1 bois + 1 pierre : 3 = 1 bois + 1 pierre + 1 poterie, et ainsi de suite.	Etape 1
	2 Marchandises et 1 Crâne	Valeur 2 marchandises <i>et</i> 1 crâne. Après avoir lancé tous les dés, si un joueur a plus d'un crâne, un désastre se produira. Les crânes ne s'accumulent pas de manche en manche.	Etape 1 et 3
	3 Ouvriers	Cochez 3 cases dans des villes et/ou des monuments de votre choix.	Etape 2
	2 Nourritures <i>ou</i> 2 Ouvriers	Alimentez 2 villes ou cochez 2 cases pour construire des villes et/ou des monuments.	Etape 1 ou 2
	7 Pièces	Valeur 7 pièces pour un développement. Les pièces ne peuvent pas être conservées de manche en manche.	Etape 4

TABLEAU 2 - RESULTATS DES DESASTRES

Cause	Résultat	Effet	Affecté par
Pas de nourriture	Famine	Perdez 1 point pour chaque ville que vous ne pouvez pas alimenter.	Nourriture (1 nourriture requise par ville)
1 Crâne	Aucun	Pas d'effet.	Non applicable.
2 Crânes	Sécheresse	Perdez 2 points.	Si vous avez l'irrigation, vous n'êtes pas affecté.
3 Crânes	Peste	Chacun de vos adversaires perd 3 points.	Aucun adversaire possédant la médecine n'est affecté.
4 Crânes	Invasion	Perdez 4 points.	Si vous avez construit le monument Grande Muraille, vous n'êtes pas affecté.
5+ Crânes	Révolte	Perdez toutes vos marchandises (y compris celles que vous venez de collecter).	Si vous avez la religion, au lieu de perdre toutes vos marchandises, chacun de vos adversaires perd toutes ses marchandises ! Aucun adversaire avec la religion n'est affecté.

Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles

TABLEAU 3 – DEVELOPPEMENTS

Chaque développement acheté modifie les règles de la manière suivante :

Coût	Points	Développement	Effet
10	2	Conduite	Après votre dernier lancer, vous pouvez choisir un dé et le relancer. Vous pouvez relancer un dé avec un crâne dessus. Vous devez accepter le nouveau résultat.
10	2	Irrigation	La sécheresse n'a aucun effet.
15	3	Agriculture	Récupérez 1 nourriture supplémentaire pour chaque dé indiquant de la nourriture. Cela s'applique pour les dés indiquant  si vous choisissez la nourriture à la place des ouvriers.
15	3	Carrières	Récupérez 1 pierre supplémentaire quand vous produisez au moins une pierre pendant votre tour.
15	3	Médecine	A chaque fois qu'un adversaire obtient le désastre Peste, vous n'êtes pas affecté.
20	4	Invention	Récupérez 12 pièces au lieu de 7 quand vous obtenez le résultat  sur un dé. Les pièces inutilisées, comme d'habitude, ne peuvent pas être conservées d'un tour sur l'autre.
20	4	Caravanes	Pendant la phase de défausse, vous n'avez pas à défausser de marchandises.
20	6	Religion	Quand vous obtenez un désastre Révolte, vous ne perdez aucune marchandise. Vos adversaires perdent toutes leurs marchandises.
30	6	Greniers	Pendant la phase d'achat, récupérez 4 pièces (à utiliser dans l'achat d'un développement) pour chaque nourriture que vous vendez. Les pièces inutilisées, comme d'habitude, ne peuvent pas être conservées d'un tour sur l'autre.
30	6	Maçonnerie	Récupérez 1 ouvrier supplémentaire pour chaque dé indiquant au moins un ouvrier. Cela s'applique pour les dés indiquant  si vous choisissez les ouvriers à la place de la nourriture.
40	6	Ingénierie	Pendant la phase de construction, cochez 3 cases de villes et/ou monuments pour chaque pierre que vous vendez. Vous pouvez vendre autant de pierres que vous souhaitez.
50	8	Architecture	Scorez 1 point supplémentaire pour chaque monument que vous avez terminé à la fin de la partie.
60	8	Empire	A la fin de la partie, vous scorez 1 point supplémentaire pour chaque ville en votre possession (y compris celles avec lesquelles vous avez démarré).

ROLL THROUGH the AGES

THE LATE BRONZE AGE

- 2-4 joueurs
- Âge : à partir de 10 ans
- 60 minutes

The Late Bronze Age (Le Bronze final ou Le Bronze tardif) ajoute quatre nouveaux développements et de nouvelles conditions de fin de partie à *Roll Through the Ages : Bronze Age* pour les joueurs qui désirent des parties plus longues et plus complexes.

Commerce

Le Commerce est une phase standard dans *The Late Bronze Age*. Les joueurs échangent des *Ressources* et de la *Nourriture* en suivant les règles proposées dans la variante du jeu de base, excepté que cette phase se produit désormais après la *Construction de cités, de monuments et/ou de bateaux*, conformément aux indications de la feuille de marque. Bien entendu, la phase de Commerce est facultative et les joueurs ne sont pas tenus de la réaliser s'ils ne le souhaitent pas.

Fin de la Partie

Dans *The Late Bronze Age*, tous les monuments peuvent être construits, indépendamment du nombre de joueurs. La partie s'achève à la fin du tour au cours duquel 7 Développements auront été achetés par l'un des joueurs ou que tous les Monuments auront été collectivement construits.

Nouveaux développements

Conservation (coût : 20 – points : 3)

Avant de lancer les dés, retirez une *Poterie* et doublez votre quantité de *Nourriture* actuelle (jusqu'à 15 *Nourritures* maximum). Exemple : vous commencez votre tour avec 1 *Poterie* et 6 *Nourritures* ; avant de jeter les dés, enlevez une poterie pour faire passer votre *Nourriture* à 12.

Forge (coût : 25 – points : 5)

Si les dés ☒☒☒☒ vous apportent une *Invasion*, au lieu de perdre 4 points de *Catastrophe*, vous envahissez tous vos adversaires, en leur faisant perdre 4 points chacun. Vous pouvez faire perdre deux points supplémentaires à l'ensemble de vos adversaires pour chaque *Fer de Lance* que vous retirerez de votre plateau. Les joueurs ayant construit la *Grande Muraille* ne sont pas touchés par ces *Invasions*.

Navigation (coût : 25 – points : 5)

Pour chaque combinaison de *Bois* et de *Tissu* que vous retirerez lors de la *Construction de cités, de monuments et/ou de bateaux*, vous pouvez construire un *Bateau* (le *Bois* est utilisé pour la coque et le *Tissu* pour la voile). Vous n'avez pas besoin d'ouvriers pour cela. Inscrivez les bateaux que vous aurez construits sur votre *Feuille de score*. À chaque tour, pour chaque bateau que vous possédez, vous pourrez échanger n'importe laquelle de vos ressources en une ressource d'un autre type au cours de la phase de Commerce. Par exemple, si vous possédez deux bateaux, vous pouvez transformer 1 *Pierre* et 1 *Bois* en 2 *Fers de Lance* (tous les échanges réalisés à l'aide de la *Navigation* ont lieu avec la *Banque*, pas avec les autres joueurs).

Commerce (coût : 40 – points : 8 + 1 de bonus par Ressource)

À la fin de la Partie, vous marquez 1 point de bonus pour chaque *Ressource* encore présente sur votre plateau. Les joueurs possédant une *Caravane* pourront marquer plus de 6 points.

Autres modifications

Les aménagements suivants ont été apportés aux *Développements* et aux *Monuments* existants pour maintenir l'équilibre du jeu, compte tenu des nouvelles règles ci-dessus. Ces changements ne visent que la version *The Late Bronze Age* et ne concernent pas le jeu de base. Ils sont résumés dans la *Feuille de score*. Les voici, pour information :

Médecine : coût : 20 – 4 points dans cette version (coût : 15 – 3 points dans le *Jeu de base*).

Religion : coût : 25 – 7 points dans cette version (coût : 20 – 5 points dans le *Jeu de base*).

Greniers : la *Nourriture* peut être vendue pour 6 *Pièces*, rendant intéressante la combinaison avec *Conservation* (contre 1 *Nourriture* pour 4 *Pièces* dans le *Jeu de base*).

Architecture : coût : 60 – 2 points par *Monument* dans cette version (contre coût : 50 – 1 point par *Monument* dans le *Jeu de base*).

Empire : coût : 70 (contre coût : 60 dans le *Jeu de base*). Les joueurs concernés continuent à marquer 1 point de bonus pour chacune de leurs *Cités* en fin de Partie.

Monuments : si vous construisez un grand *Monument* en deuxième, troisième ou quatrième, vous remporterez un ou deux points de plus que dans le *Jeu de base*, ce qui rend la *Construction* plus attractive.

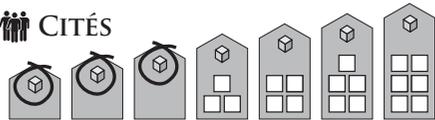
Remerciements particuliers

Un grand merci à Tom Lehmann pour ses encouragements et son aide à la réalisation de cette variante. Merci également à David Cortright et Matt Crawford pour leurs tests du jeu et leurs suggestions.

ROLL THROUGH the AGES

THE LATE BRONZE AGE

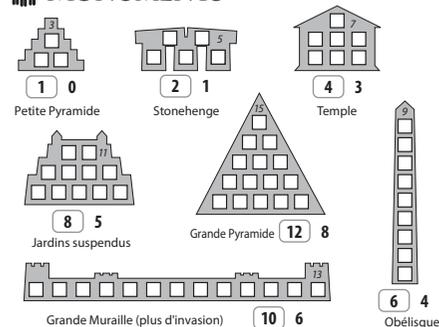
CITÉS



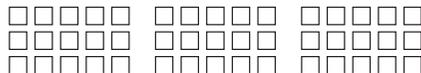
DÉVELOPPEMENTS

Coût	Nom	Pts	Effet
10	<input type="checkbox"/> Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10	<input type="checkbox"/> Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15	<input type="checkbox"/> Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15	<input type="checkbox"/> Carrière	3	+1 pierre si vous collectez de la pierre
20	<input type="checkbox"/> Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20	<input type="checkbox"/> Conservation	4	x 2 nourriture si -1 poterie avant les dés
20	<input type="checkbox"/> Finance	4	Les dés « pièces » valent 12 pièces
20	<input type="checkbox"/> Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25	<input type="checkbox"/> Navigation	5	Changez une ressource par bateau
25	<input type="checkbox"/> Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25	<input type="checkbox"/> Religion	7	La révolte affecte vos adversaires
30	<input type="checkbox"/> Greniers	6	Vendez une nourriture pour 6 pièces
30	<input type="checkbox"/> Maçonnerie	6	+ 1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	<input type="checkbox"/> Ingénierie	6	Remplacez une pierre par 3 ouvriers
40	<input type="checkbox"/> Commerce	8	1 point de bonus par ressource
60	<input type="checkbox"/> Architecture	8	2 points de bonus par monument
70	<input type="checkbox"/> Empire	10	1 point de bonus par cité

MONUMENTS



CATASTROPHES



BATEAUX

Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

NOM DU JOUEUR

TOUR DE JEU

1. **Lancer** les dés, puis récolter ressources et nourritures
2. **Nourrir** les cités et résoudre les catastrophes
3. **Construire** des cités, monuments, et/ou bateaux
4. **Commerce** de ressources et/ou 1 échange/bateau
5. **Acheter** 1 développement (et un seul)
6. **Défausser** les ressources au-delà de 6

DÉS

3 unités de nourriture	3 ouvriers
1 Ressource	2 unités de nourriture ou 2 ouvriers
2 Ressources et 1 crâne	7 pièces

RESSOURCES

Bois	Tissu
Pierre	Fer de lance
Poterie	

CATASTROPHES

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 pt (par cité)
	Aucun	Aucun
	Sécheresse	-2 pts
	Peste	-3 pts (adversaires)
	Invasion	-4 pts*
	Révolte	Perte des ressources

*Avec la forge, vous envahissez et -1 Fer = -2pts de dégat

FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin lorsque :
- Tous les monuments ont été construits ou
 - 1 joueur a achevé son 7ème développement

SCORE

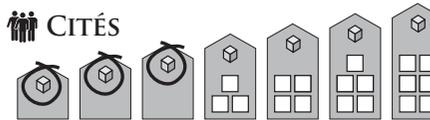
<input type="text"/>	Développements
<input type="text"/>	+ Monuments
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Sous total
<input type="text"/>	- Fléaux
<input type="text"/>	= Total

FH

ROLL THROUGH the AGES

THE LATE BRONZE AGE

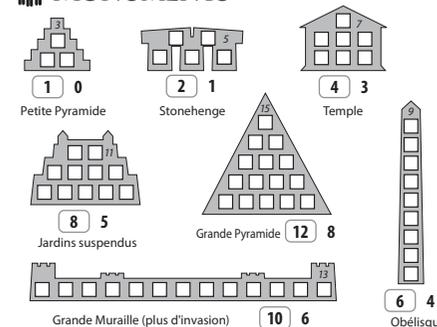
CITÉS



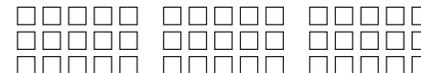
DÉVELOPPEMENTS

Coût	Nom	Pts	Effet
10	<input type="checkbox"/> Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10	<input type="checkbox"/> Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15	<input type="checkbox"/> Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15	<input type="checkbox"/> Carrière	3	+1 pierre si vous collectez de la pierre
20	<input type="checkbox"/> Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20	<input type="checkbox"/> Conservation	4	x 2 nourriture si -1 poterie avant les dés
20	<input type="checkbox"/> Finance	4	Les dés « pièces » valent 12 pièces
20	<input type="checkbox"/> Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25	<input type="checkbox"/> Navigation	5	Changez une ressource par bateau
25	<input type="checkbox"/> Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25	<input type="checkbox"/> Religion	7	La révolte affecte vos adversaires
30	<input type="checkbox"/> Greniers	6	Vendez une nourriture pour 6 pièces
30	<input type="checkbox"/> Maçonnerie	6	+ 1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	<input type="checkbox"/> Ingénierie	6	Remplacez une pierre par 3 ouvriers
40	<input type="checkbox"/> Commerce	8	1 point de bonus par ressource
60	<input type="checkbox"/> Architecture	8	2 points de bonus par monument
70	<input type="checkbox"/> Empire	10	1 point de bonus par cité

MONUMENTS



CATASTROPHES



BATEAUX

Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

NOM DU JOUEUR

TOUR DE JEU

1. **Lancer** les dés, puis récolter ressources et nourritures
2. **Nourrir** les cités et résoudre les catastrophes
3. **Construire** des cités, monuments, et/ou bateaux
4. **Commerce** de ressources et/ou 1 échange/bateau
5. **Acheter** 1 développement (et un seul)
6. **Défausser** les ressources au-delà de 6

DÉS

3 unités de nourriture	3 ouvriers
1 Ressource	2 unités de nourriture ou 2 ouvriers
2 Ressources et 1 crâne	7 pièces

RESSOURCES

Bois	Tissu
Pierre	Fer de lance
Poterie	

CATASTROPHES

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 pt (par cité)
	Aucun	Aucun
	Sécheresse	-2 pts
	Peste	-3 pts (adversaires)
	Invasion	-4 pts*
	Révolte	Perte des ressources

*Avec la forge, vous envahissez et -1 Fer = -2pts de dégat

FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin lorsque :
- Tous les monuments ont été construits ou
 - 1 joueur a achevé son 7ème développement

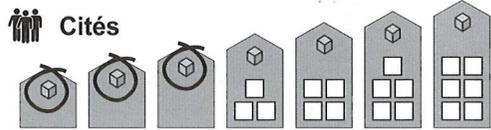
SCORE

<input type="text"/>	Développements
<input type="text"/>	+ Monuments
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Sous total
<input type="text"/>	- Fléaux
<input type="text"/>	= Total

FH

ROLL THROUGH THE AGES

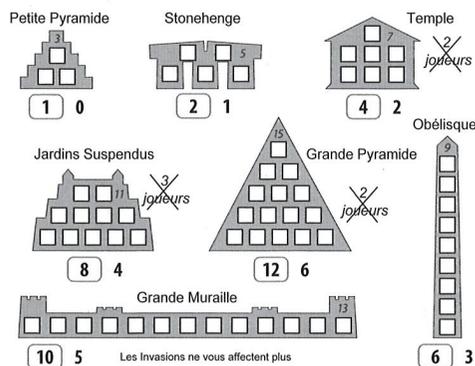
THE BRONZE AGE



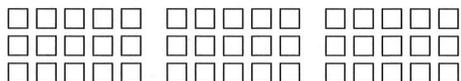
Développements

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
15	Médecine	3	La Peste ne vous affecte plus
20	Finance	4	Les dés « pièce » valent 12 pièces
20	Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
20	Religion	6	La Révolte affecte vos adversaires
30	Grenier	6	Vendez une unité de nourriture pour 4 pièces
30	Maçonnerie	6	+1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	Ingénierie	6	Remplacez 1 Pierre par 3 ouvriers
50	Architecture	8	1 point de bonus par monument
60	Empire	8	1 point de bonus par cité

Monuments



Catastrophes



Nom du joueur

Tour de jeu

- Lancer les dés, puis collecter ressources et nourriture
- Nourrir les cités et subir les effets des catastrophes
- Construire des cités et/ou des monuments
- Acheter un développement (et un seul)
Se défausser des ressources en trop (au-delà de 6)

Dés

	3 unités de nourriture		3 ouvriers
	1 ressource		2 unités de nourriture 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

Fin de la partie

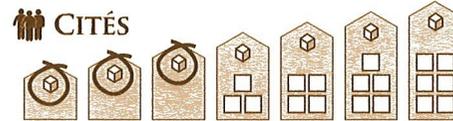
- La partie prend fin lorsque :
- 1 joueur a achevé son 5ème développement
 - ou tous les monuments ont été construits

Score

<input type="text"/>	Développements
<input type="text"/>	+ Monuments
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Sous total
<input type="text"/>	- Fléaux
<input type="text"/>	= Total

ROLL THROUGH THE AGES

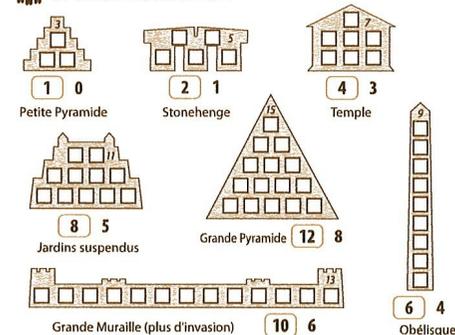
THE LATE BRONZE AGE



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	x 2 nourriture si -1 potterie avant les dés
20	Finance	4	Les dés « pièces » valent 12 pièces
20	Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25	Navigation	5	Changez une ressource par bateau
25	Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25	Religion	7	La révolte affecte vos adversaires
30	Greniers	6	Vendez une nourriture pour 6 pièces
30	Maçonnerie	6	+ 1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	Ingénierie	6	Remplacez une pierre par 3 ouvriers
40	Commerce	8	1 point de bonus par ressource
60	Architecture	8	1 point de bonus par monument
70	Empire	10	1 point de bonus par cité

MONUMENTS



CATASTROPHES



BATEAUX

Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

NOM DU JOUEUR

TOUR DE JEU

- Lancer les dés, puis récolter ressources et nourritures
- Nourrir les cités et résoudre les catastrophes
- Construire des cités, monuments, et/ou bateaux
- Commerce de ressources et/ou 1 échange/bateau
- Acheter 1 développement (et un seul)
- Défausser les ressources au-delà de 6

DÉS

	3 unités de nourriture		3 ouvriers
	1 ressource		2 unités de nourriture ou 2 ouvriers
	2 Ressources et 1 crâne		7 pièces

RESSOURCES

	Bois		Tissu
	Pierre		Fer de lance
	Potterie		

CATASTROPHES

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 pt (par cité)
	Aucun	Aucun
	Sécheresse	-2 pts
	Peste	-3 pts (adversaires)
	Invasion	-4 pts*
	Révolte	Perte des ressources

*Avec la forge, vous envahissez en ajoutant 2 par Fer de lance

FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin lorsque :
- Tous les monuments ont été construits ou
 - 1 joueur a achevé son 7ème développement

SCORE

<input type="text"/>	Développements
<input type="text"/>	+ Monuments
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Sous total
<input type="text"/>	- Fléaux
<input type="text"/>	= Total