

PARTHENON

RISE OF THE AEGEAN

Bienvenu à *Parthénon : Rise of the Aegean*! Vous êtes sur le point d'entrer dans un univers excitant et impitoyable fait d'échanges commerciaux agressifs, de voyages périlleux et de constructions de grands monuments. *Parthénon* est un jeu de commerce, pour 3 à 6 joueurs, se déroulant dans les îles de la mer Égée. Nous sommes en 600 avant Jésus-Christ et la Grèce se trouve à l'apogée de sa gloire. À cette époque, les Îles de la mer Égée essayent de partager cette gloire et de prospérer dans un univers toujours plus lucratif (et dangereux!).

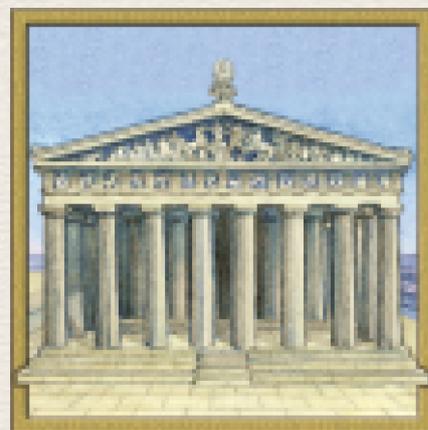
I. APERÇU

Chaque joueur représente une île différente en mer Égée. Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte « Île » qui décrit les types de villages avec lesquels il débute, ainsi que les villages et commerces que son île est capable de générer. Au sommet de chaque île se trouve l'Acropole, emplacement central surélevé où les constructions les plus élaborées sont construites, telles que forteresses, sanctuaires et académies. L'Acropole est également le site de deux Grands Monuments, qui signifieront l'ultime achèvement pour toute île capable de les construire.

Le jeu se déroule sur une période de trois années, chacune d'elles étant composée de quatre tours distincts appelés saisons. Chaque saison se découpe en dix phases, chacune d'elles étant jouée simultanément par tous les joueurs. La partie se termine dès que la dernière saison de la troisième année est achevée. Le joueur qui a construit le plus de constructions sur son île remporte la partie!

II. OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est d'être le premier joueur à terminer toutes les constructions de son île (y compris les deux Grands Monuments). Si aucun joueur ne parvient à terminer les constructions de son île avant la fin de la troisième année, l'île comportant le plus de constructions gagne la partie!



III. LES CARTES

Il y a environ 400 cartes qui aident à recréer les expériences des joueurs dans le monde méditerranéen aux alentours de 600 avant Jésus-Christ. Vous trouverez, ci-dessous, une brève description de chacun des différents types de cartes.

Marchandises de Base (Basic Commodities)

En mer Égée, chaque village a pour mission de produire une **Marchandise de Base** différente. Ces Marchandises sont représentées par des cartes « Marchandise » que les joueurs conservent, face cachée, à côté de leurs cartes « Île ». Il y a six Marchandises de Base différentes.



Marchandises Rares (Rare Commodities)

Chaque commerce produit une **Marchandise Rare** spéciale, de grande valeur à travers tout le monde méditerranéen. Il existe trois types différents de Marchandises Rares produites par les îles de la mer Égée, auxquels il faut ajouter une Marchandise Rare spéciale, le Papyrus, qui est uniquement produite en Égypte.



Marchandises en Or (Gold Commodities)

Normalement, les **Marchandises en Or** sont reçues suite à des échanges commerciaux avec des Pays Avoisinants (Neighboring) ou Lointains (Foreign), bien qu'une Île ayant construit un marché puisse, d'elle-même, produire des Marchandises en Or.



Cartes « Égée » (Aegis Cards)

Les cartes « Égée (Aegis) » protègent vos bateaux et vos marchandises, à la fois chez vous et à l'extérieur. Le « Cadeau à Poséidon (Gift of Poseidon) » peut être construit dans un sanctuaire. Les « Armées (Armies) » sont mises sur pied dans les forteresses, bien qu'elles puissent aussi être achetées en Italie. Les « Navires de guerre (Warships) » sont construits dans les grands ports, bien qu'ils puissent aussi être achetés à Carthage.



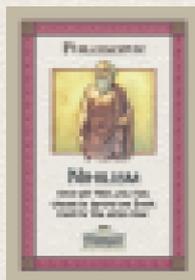
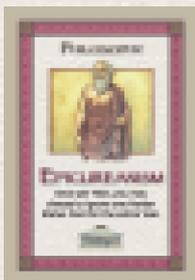
Cartes « Bateau » (Fleet Cards) et Marqueurs « Bateau » (Fleet Counters)

Chaque île débute la partie avec une **Carte Bateau** (Bateau A), qui est utilisée pour transporter les cartes « Marchandise » et « Égée » de cette île vers des pays avoisinants ou lointains, en dehors de la Mer Égée. Au cours de la partie, des îles peuvent acheter plus de bateaux pour accroître leurs possibilités durant ces voyages. Chaque flotte est représentée sur la carte du monde méditerranéen par son marqueur bateau correspondant.



Cartes « Philosophie »

Chaque île, qui construit une Académie, adopte automatiquement sa propre **Philosophie**, laquelle attribue à cette île des capacités uniques. Les îles avec des Académies peuvent ensuite dépenser de l'or pour adopter une des autres philosophies, étendant par ce biais leurs possibilités, même ultérieurement.



Structures de Villes (Polis Structures)

Il y a deux types différents de « Structures de Villes (Polis Structures) » : les **Villages** et les **Commerces**. Les structures de villes produisent des marchandises pour leurs îles respectives, à chaque tour de jeu. Chaque Île démarre la partie avec deux villages différents et peut en construire quatre de plus, à des coûts variables, comme indiqué sur sa carte « Île ». Chaque île peut également construire deux commerces. Chaque commerce coûte 6 Marchandises de base différentes (une de chaque sorte). Le type de villages et de commerces qui peuvent être construits sur chacune des îles sont indiqués sur sa carte « Île » individuelle et sont inclus dans la « Pile des cartes de Construction (Build Deck) » de chaque île (un paquet de cartes spécialisées qui contient toutes les structures et les Bateaux qu'une île est capable de construire au cours d'une partie). Les Marchandises produites par chaque Structure de Ville sont illustrées dans le coin inférieur gauche des cartes Structures, qui reste visible quand les cartes Structures sont empilées au cours de la partie.



Structures d'Acropole (Acropolis Structures)

Il y a six Structures d'Acropole différentes, chacune d'un coût unique et offrant une habileté spéciale. Les **Forteresse**, **Sanctuaire** et **Grand Port** vous permettent de construire une carte Égée pour un coût précis. Le **Marché** vous permet d'échanger des Marchandises en Or. L'**Académie** permet à votre île d'adopter une philosophie unique (et d'adopter les philosophies d'autres académies). Le **Trésor** vous permet d'emmagasiner sur votre île un nombre plus grand de cartes, de saison en saison.



Projets & Cartes de Grand Monument

La première fois qu'un Bateau d'une île visite le pays d'Athènes, cette île reçoit gratuitement un **Projet de Grand Monument**, tiré au sort. Par la suite, cette île pourra acheter, à Athènes, un second projet de Grand Monument au coût d'une Marchandise en Or. Chaque île ne pourra recevoir, au maximum, que deux projets de Grand Monument au cours de la partie.

Chaque projet de Grand Monument décrit le coût initial pour construire un Monument désiré par les peuples du Monde Méditerranéen. Après avoir payé ses coûts, le joueur remplace le projet par la face « Construction Partielle (Partial Construction) » de la **carte Grand Monument** correspondante. Après que les coûts additionnels détaillés sur la face « Construction Partielle (Partial Construction) » aient été payés, la carte est retournée de manière à montrer, face visible, un Grand Monument terminé, ce qui confère une habileté spéciale unique à l'île qui l'a construite.



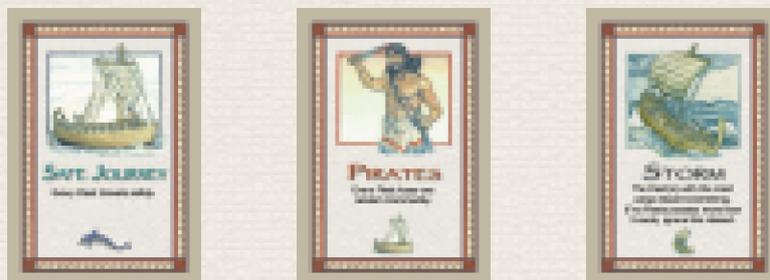
Cartes Événement

Au début de chaque année, quatre **cartes Événement**, tirées au sort, sont placées, face cachée, à côté du plateau de jeu (une carte pour chacune des saisons). Au début de chaque saison, une nouvelle carte Événement (parmi les quatre) sera retournée face visible. Chaque événement face visible continuera d'affecter les îles pour le restant de l'année en cours.



Cartes Hasard

Les Bateaux voyageant vers des pays avoisinants (*Athènes, Sparte et Ionia*) doivent affronter une **carte Hasard** tirée de la pile des cartes Hasard. Les Bateaux voyageant vers des pays lointains (*Égypte, Carthage et Italie*) affrontent deux cartes Hasard. De nombreuses cartes Hasard représentent un « **Voyage Sans Embarras (Safe Journey)** » qui permet aux bateaux de se diriger, sans embûches, vers leurs destinations. Beaucoup d'autres, en revanche, présentent des obstacles difficiles, tels que « **Tempêtes (Storms)** » et « **Pirates** », qui rendent périlleux le voyage en haute mer.



Cartes Statut du Port

Chacun des six pays qui peuvent être visités par les bateaux possède une carte Statut du Port, cachée, qui change d'année en année. Ces cartes peuvent altérer ou empêcher les échanges commerciaux avec ces pays.



Cartes « Archon » & Marqueur « Archon »

Chaque saison, les joueurs élisent une île pour les représenter en tant qu'**Archon**. L'Archon est responsable pour prendre les décisions difficiles durant la partie, comme choisir l'ordre des cartes Événement durant la phase Événement, ainsi que résoudre les conflits à propos de l'ordre des actions durant d'autres phases. En raison du fait que l'Archon devra aussi décider quelles îles seront plus durement touchées par l'interprétation des cartes Événement, il est préférable que les joueurs élisent l'île la moins développée de manière à ce que les îles les plus puissantes se retrouvent face aux circonstances les plus difficiles. L'Archon peut même être donné en cadeau pour influencer ses décisions. Chaque île possède sa propre **Carte Archon** individuelle qui est utilisée pour déterminer qui est l'Archon lorsqu'il y a égalité dans le nombre de votes (voir *Phase Archon* en page 22). Le joueur actif dans le rôle de l'Archon est mis en évidence par un **Marqueur Archon**, que l'on peut remplacer par des lauriers ou une statue, au choix et selon la fantaisie des joueurs.



Cartes Référence de Phase

Chaque Île possède sa propre « Pile de Construction (Build Deck) », qui contient toutes les structures et bateaux que l'île est capable de mettre en œuvre tout au long de la partie (excepté pour ses Grands Monuments, qui varieront d'une partie à l'autre). La pile de construction de chaque île contient aussi une « Carte Référence de Phase (Phase Reference Card) » qui liste les dix phases qui apparaissent à chaque saison. Tous les joueurs participent simultanément à toutes les phases de jeu.



Cartes Îles

Chaque île est représentée par sa propre **carte Île**. Trois îles (*Chios, Crète et Rhodes*) sont utilisées durant toutes les parties, ce qui explique que la **Flamme Olympique (Olympic Torch)** figure à côté de leurs noms.

Chaque carte Île reprend les coûts de constructions de chacune de ses structures, ainsi que les coûts de réception de ses projets de Grand Monument à Athènes.

Les cartes Île décrivent également avec quels types de villages démarre l'Île, ainsi que les types de villages et de commerces que l'île est capable de construire durant la partie. La pile de construction de chaque île reflète ces informations et contient seulement les types de villages et de commerces qui peuvent être construits sur chaque île en particulier.

Les deux structures d'Acropole identifiées comme « Alternatives (Alternate) » indiquent un choix de structures de substitution qui peuvent être construites à la place d'une (et seulement une) des autres constructions d'Acropole, si le joueur le désire.

La partie inférieure des cartes Île détaille les valeurs commerciales vers les pays avoisinants et vers les pays lointains. Il s'agit d'un outil de référence essentiel pour diriger les échanges commerciaux avec ces pays.

CHIOS						
Villages	Wood Village STARTING VILLAGE Cost 1 Basic	Olive Village STARTING VILLAGE Cost 1 Basic	Wood Village Cost 1 Basic	Wood Village Cost 1 Basic	Olive Village Cost 2 Basic (no duplicates)	Olive Village Cost 3 Basic (no duplicates)
Workshops	Let Plants Grow Free Cost Free	3rd Floor Cost 1 Gold	Pottery Workshop Cost 6 Basic (1 of each)	Pottery Workshop Cost 6 Basic (1 of each)	Alternate Marketplace Cost 1 Pottery 1 Gold	Alternate Shrine Cost 1 Spices 1 Gold
Acropolis	Marketplace Cost 1 Pottery 1 Gold	Shrine Cost 1 Spices 1 Gold	Academy Cost 1 Papyrus 1 Gold	Great Harbor Cost 2 Gold	Treasury Cost 3 Rare (no duplicates)	Fortress Cost 1 Tools 1 Gold
NEIGHBORING LANDS (Athens, Sparta, Ionia)			FOREIGN LANDS (Egypt, Carthage, Italy)			
Basic Commodities	2 Basic → 1 Basic	4 Basic → 1 Gold	8 Basic → 1 Rare	Basic Commodities	1 Basic → 1 Basic	2 Basic → 1 Gold
Rare Commodities	1 Rare → 2 Basic	2 Rare → 1 Gold	4 Rare → 1 Rare	Rare Commodities	1 Rare → 2 Basic	1 Rare → 1 Gold
Gold	1 Gold → 2 Basic	4 Gold → 1 Rare	1 Gold → 1 Rare	Papyrus (Egypt)	2 Rare → 1 Rare	
(Athens)** 1 Gold → 1 Rare			Gold Commodities	1 Gold → 2 Basic	2 Gold → 1 Rare	
			(Italy)** 1 Gold → 1 Army	(Carthage)** 1 Gold → 1 Workshop		

IV. LE PLATEAU DE JEU



La carte du plan de jeu montre les six **Îles Égéennes** représentées par les joueurs, ainsi que les six **Pays** que les joueurs peuvent visiter tout au long d'une partie.

Trois de ces pays (*Athènes, Sparte et Ionia*) bordent la Mer Égée et sont dès lors appelés **Pays Avoisinants**. Les trois autres pays (*Égypte, Carthage et Italie*) imposent de traverser la Mer Méditerranée et sont ainsi appelés **Pays Lointains**.

Chaque pays qui peut être visité par les flottilles des îles comporte un espace pour sa carte respective de « Statut du Port ». Au début du jeu, une carte « Statut du Port » est placée, face cachée, à côté de chaque pays. Les Bateaux qui visitent un pays particulier peuvent choisir de révéler la carte « Statut du Port » du pays pour y faire commerce.

Les voyages vers les pays lointains sont plus périlleux que les voyages vers les pays avoisinants. C'est pourquoi, les bateaux voyageant vers les pays lointains doivent tirer deux cartes Hasard tandis que ceux voyageant vers les pays avoisinants n'en tirent qu'une seule (voir *Phase Hasard* en page 15).

Certaines opportunités uniques n'existent seulement que dans certains pays. Par exemple, les joueurs cherchant à acquérir des Projets de Grand Monument doivent visiter Athènes. Les joueurs qui ont besoin de Papyrus (utilisé pour construire des Académies) doivent visiter l'Égypte. Les joueurs désirant acheter des Armées (plutôt que de les construire dans une forteresse) doivent visiter l'Italie. Ceux voulant acheter des Navires de Guerre (plutôt que de les construire dans un Grand Port) doivent visiter Carthage.



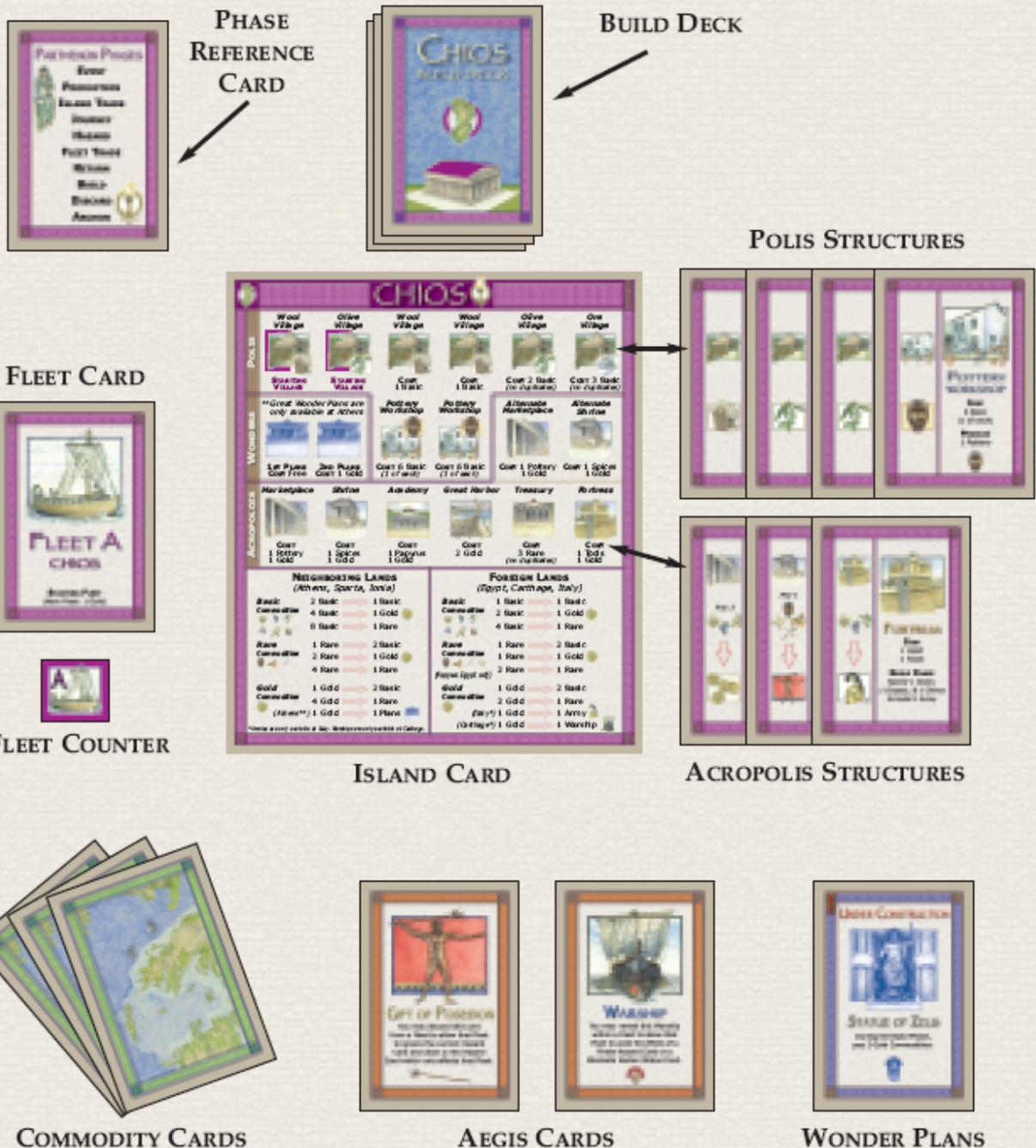
V. MISE EN PLACE

1. Placer le **Plateau de jeu** au centre des joueurs.
2. Trier toutes les **Cartes Marchandise (Commodity Cards)** et les **Cartes Égée (Aegis Cards)** par type spécifique et empilez-les, face visible, à côté de l'aire de jeu, en les rendant facilement accessibles à tous les joueurs.
3. Mélangez les **Cartes Projets de Grand Monument (Great Wonder Plans)** en une pile, face cachée, et mettez les autres **Cartes Grands Monuments (Great Wonder Cards)** au côté des Projets, en une pile avec leur face « Construction Partielle (Partial Construction) » visible.
4. Placez les **Cartes Philosophie (Philosophy Cards)** à côté de la surface de jeu principale en une pile, face visible, appelée « Pile Philosophie (Philosophy Deck) ». Triez les cartes au sein de la « Pile Philosophie » par type de Philosophie.
5. S'il y a six joueurs, mélangez les six **Cartes Île**, face cachée (c-à-d. avec le *Guide* face visible), et procédez à l'étape 9.
6. Prenez les trois **Cartes Île** dans le titre desquelles figure la **Flamme Olympique (Olympic Torch)** (cf. image de droite). S'il y a seulement trois joueurs, mélangez ces trois **Cartes Île**, face cachée, et procédez à l'étape 8.
7. S'il y a quatre ou cinq joueurs, mettez de côté les trois cartes Île munies de la flamme olympique. Ensuite, mélangez les cartes Île qui n'ont pas de flamme olympique et tirez-en une au sort pour chaque joueur au-delà de trois (une carte à quatre joueurs ; deux cartes à cinq joueurs). Mélangez ensemble les cartes Île tirées au sort avec les trois cartes qui possèdent la flamme olympique et procédez à l'étape 8.
8. Les cartes Île qui n'ont pas été sélectionnées au cours des étapes précédentes sont rangées dans la boîte ainsi que leurs **Marqueurs Bateau (Fleet Counters)** et **Pile de Construction (Build Decks)** correspondants.
9. Distribuez aléatoirement une carte Île à chaque joueur. Chaque joueur place sa carte Île face visible devant lui. Chaque joueur reçoit alors ses **Marqueurs Bateau (Fleet Counters)** et **Pile de Construction (Build Decks)** correspondants.
10. Chaque joueur retire sa **Carte Bateau A (Fleet A Card)** de sa Pile de Construction et la place face visible à la gauche de sa carte Île. Chaque joueur insère également son **Marqueur Bateau A (Fleet A Counter)** dans son support en plastique et le place sur sa carte Bateau A.
11. Chaque joueur retire les deux villages répertoriés comme **Villages de Départ (Starting Villages)** de sa Pile de Construction et place ces deux villages face visible à la droite de leur carte Île, l'un au-dessus de l'autre de telle manière que le village du dessous aie seulement sa marge gauche visible (voir page 9 le diagramme montrant un exemple d'aire de jeu individuelle d'une partie en cours).
12. Mélangez les **Cartes Archon (Archon Cards)** (une prise dans chaque Pile de Construction des joueurs) et sélectionnez-en une au hasard. L'Île propriétaire de cette Carte Archon identifie l'Archon au commencement de la partie. Insérez le **Marqueur Archon (Archon Counter)** dans son support en plastique et donnez-le à l'Archon de départ. Remettez à chaque joueur sa carte Archon pour un usage ultérieur au cours de la partie.



13. Chaque joueur place sa **Carte Référence des Phases (Phase Reference Card)** face visible à côté de ses autres cartes et dispose le reste de ses cartes en une Pile de Construction, face cachée, près de sa carte Île. Les joueurs peuvent faire appel aux cartes dans leur Pile de Construction à tout moment au cours de la partie.
14. Triez les **Cartes Événement (Event Cards)** par année, mélangez-les en piles séparées, face cachée, et mettez de côté les cartes Événement des années 2 et 3, face cachée (retirez-les de la surface de jeu principale). Répartissez quatre cartes Événement de l'année 1 en une rangée, face cachée, à côté du plateau de jeu (cf. diagramme de mise en place du plateau de jeu, page 10) et remettez, *sans les regarder*, le reste des cartes Événement de l'année 1 dans la boîte de jeu.

EXAMPLE OF INDIVIDUAL PLAYING AREA (MIDGAME)



15. Mélangez les **Cartes Statut du Port (Harbor Status Cards)** et placez-en une, face cachée, sur chaque emplacement vide de la carte du Monde Méditerranéen. Disposez le restant des cartes Statut du Port en une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. Mélangez la **Pile des Cartes Hasard (Hazard Deck)** et placez-la, face cachée, au côté de la pile des cartes Statut du Port. Veillez à laisser de la place pour pouvoir constituer une pile de défausse pour chacune des deux piles. Si les joueurs le préfèrent, les piles Hasard et Statut du Port peuvent être mises en dehors de l'aire de jeu principale.

Mise en place du Plateau de Jeu



PARTIES A 4 OU 5 JOUEURS

Vous êtes maintenant prêts à débiter une partie à 3 ou 6 joueurs. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, certaines Îles donnent droit à des cartes bonus :

Parthénon à 4 joueurs

- La carte Île, qui ne possède pas de Flamme Olympique, est appelée **Île Bonus (Bonus Island)**.
- L'Île Bonus débute la partie avec 1 **Armée (Army)**.
- L'Île, qui a les mêmes Villages de Départ que l'Île Bonus, reçoit 1 **Cadeau de Poséidon (Gift of Poseidon)**.
- L'Île, dont les commerces produisent les mêmes Biens Rares que l'Île Bonus, reçoit 1 **Cadeau de Poséidon (Gift of Poseidon)**.
- La quatrième île ne reçoit pas de carte bonus.

Parthénon à 5 joueurs

- L'Île, dont les commerces produisent un bien rare unique (un bien rare qui n'est produit par aucun autre commerce d'une autre île), ne reçoit aucune carte bonus.
- Les quatre autres îles reçoivent chacune 1 **Cadeau de Poséidon (Gift of Poseidon)**.

Chaque île, qui reçoit une Carte Égée en bonus, la place, face visible, en-dessous de sa carte Île (voir placement des Cartes Égée en page 9).

VI. JEU POUR LES DÉBUTANTS



Les joueurs découvriront au fil du temps qu'un des aspects les plus amusant de *Parthenon : Rise of the Aegean* est que chaque partie apporte une expérience différente. Dans certaines parties, les Événements seront en général positifs et les Îles concourront pour voir qui peut tirer le meilleur parti de circonstances favorables. Dans d'autres parties, le contraire se produira et les Îles lutteront pour faire face à une grande adversité. Dans d'autres parties encore, un mélange équitable se fera entre événements positifs et négatifs.

Nous suggérons que les joueurs mettent à profit leur première partie de *Parthénon* pour apprendre le jeu sans y inclure les surprises les plus excitantes qu'il peut leur offrir. Dès lors, nous recommandons que les trois Événements ci-dessous soient retirés de la pile des Événements, avant la mise en place du jeu:

- Année Un : Travail Manuel (**Unskilled Labor**)
- Année Deux : Tribut Perse (**Persian Tribute**)
- Année Trois : Guerre Persique (**Persian War**)

Après leur première partie, les joueurs rajouteront ces événements dans leurs piles respectives afin de profiter pleinement de l'expérience *Parthénon*.

GUIDES DE REFERENCE

Les nouveaux joueurs devraient tirer parti des **Guides de Référence (Reference Guides)** qui ont été inclus dans le jeu. Ces Guides de Référence comportent :

Guide « Structure » (Structure Guide) : Au dos de chaque carte Île (Island Card) figure un guide « Structure » qui résume les bénéfices apportés par la construction des six structures « Acropole » (Acropolis Structures). Ce guide est une aide indispensable pour aider les nouveaux joueurs à planifier leur stratégie sans devoir continuellement examiner leur Pile de Constructions (Build Decks). Dans ce guide, figure aussi un résumé des différentes Cartes Égée (Aegis Cards).

Guides « Statut du Port » (Harbor Status Guide) : Le plateau de jeu (Map Board) contient des rappels utiles à propos de chacun des différents pays que les joueurs peuvent visiter durant la partie. Ces guides « Statut du Port » se trouvent en-dessous des cartes « Statut du Port » de chaque pays. Les joueurs auront la liberté de lever la carte « Statut du Port » d'un pays (sans regarder ou révéler la carte elle-même) pour trouver des indications sur la carte (plateau de jeu, *Map Board*), en regardant le nombre de cartes Hasard qui sont tirées en visitant ce pays, et pour découvrir quels objets uniques peuvent y être acquis.

VII. REGLE DU JEU

Chaque saison est divisée en 10 phases qui sont jouées simultanément par tous les joueurs. Contrairement à de nombreux jeux de plateau, les joueurs n'attendent pas leur tour de jeu car, dans chaque phase, la plupart des actions des joueurs se déroulent simultanément. Parfois, les joueurs voudront éviter d'agir au cours d'une phase particulière tant qu'ils n'auront pas vu ce que leurs opposants ont fait durant cette phase. À d'autres moments, les joueurs voudront agir ou faire des échanges en premier au cours d'une phase particulière. Si les joueurs sont incapables de s'entendre sur l'ordre dans lequel ils doivent jouer, c'est l'Archon qui fixe la règle en choisissant l'ordre dans lequel les joueurs agiront durant cette phase.

1. PHASE « ÉVÉNEMENT » (EVENT PHASE)



Durant la Phase Événement, l'Archon retourne la prochaine Carte Événement (Event Card) face visible. Durant la première saison de l'année en cours, c'est la Carte Événement se trouvant à l'extrême gauche qui est retournée face visible. Pendant chacune des saisons ultérieures de l'année en cours, ce sera la Carte Événement suivante dans l'ordre séquentiel qui sera retournée face visible.

Les instructions de toutes les Cartes Événement face visible sont réalisées pendant la Phase Événement. De cette manière, les Événements apparus tôt dans l'année auront des effets répétés sur plusieurs saisons tandis que ceux apparus plus tard dans l'année n'auront qu'un impact mineur sur le jeu. Après que la nouvelle Carte Événement ait été retournée face visible, l'Archon décide de l'ordre dans lequel les différentes Cartes Événement face visible sont activées durant cette phase.

Dans l'exemple ci-dessous, l'Événement « Tribut Perse (Persian Tribute) » est le premier Événement apparu dans l'Année 2. « Tribut Perse » aura un effet durant chaque Phase Événement de l'Année 2.



Au début de la saison suivante, l'Événement « Bateaux Marchands (Merchant Ships) » apparaît. L'Archon doit maintenant décider l'ordre dans lequel ces deux Événements se produiront durant cette phase.



À la fin de l'Année, les quatre Cartes Événement seront face visible. À ce moment-là, celui qui sera Archon devra décider l'ordre dans lequel les quatre Cartes Événement se produiront pendant la Phase Événement.

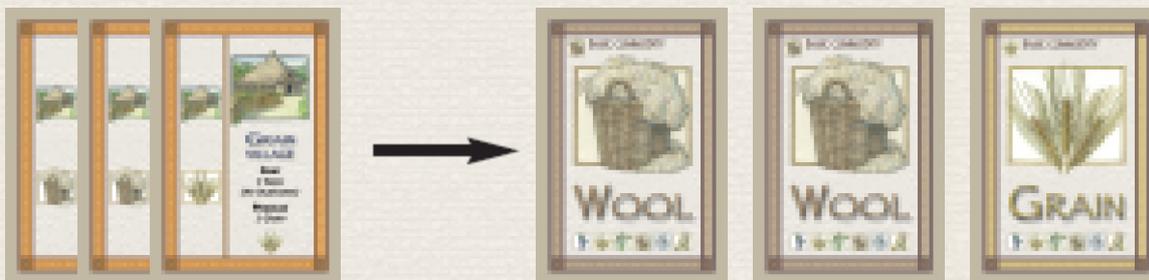
Afin de déterminer l'ordre selon lequel les instructions des Événements face visible seront exécutées, l'Archon est parfois enclin à déterminer les effets exacts des Cartes Événement. Les joueurs sont libres de négocier avec l'Archon durant cette phase, en lui offrant des cadeaux ou des privilèges spéciaux pour le reste de la Saison en échange de prises de décision particulières. Bien que les joueurs ne soient pas obligés, par les règles du jeu, de respecter ces garanties, ils devraient être attentifs à ne pas ternir leur réputation auprès des autres joueurs.

Durant la Phase Événement, les joueurs sont aussi autorisés à faire des « donations » immédiates à l'Archon, sous la forme de biens (Commodity Cards) ou de Cartes Égée (Aegis Cards), pour le persuader d'effectuer le déroulement des actions dans un ordre particulier. Ces dons sont immédiatement perçus par l'Archon. Cependant, une fois que l'Archon a reçu les dons, il n'est pas obligé, par les règles du jeu, de respecter ses promesses. Bien entendu, il devra être conscient de sa future réputation.

À la fin de la première Année, les Cartes Événement sont retirées du jeu et quatre Événement de l'Année 2 sont tirés au sort et répartis, face cachée, comme pour la mise en place de la première Année. La même action a lieu à la fin de la seconde Année, avec quatre Événement de l'Année 3 tirés au sort et répartis, face cachée, pour la dernière Année du jeu.

2. PHASE « PRODUCTION » (PRODUCTION PHASE)

Au cours de la Phase « Production », chaque Village et Commerce en jeu produisent simultanément leurs Biens, comme indiqué, dans l'espace principal de leur carte, par l'icône dans leur coin inférieur gauche. Les joueurs, qui sont propriétaires de leurs Villages et Commerces respectifs, reçoivent 1 Carte « Bien » (Commodity Card) pour chaque Bien produit. *Dans l'exemple ci-dessous, une Île avec 2 Villages à Laine (Wool Village) et 1 Village à Blé (Grain Village) recevra 2 Biens « Laine » (Wool Commodity) et 1 Bien « Blé » (Grain Commodity).* Si une Carte « Bien » particulière venait à manquer, les joueurs pourraient utiliser des substituts pour représenter ces Biens.



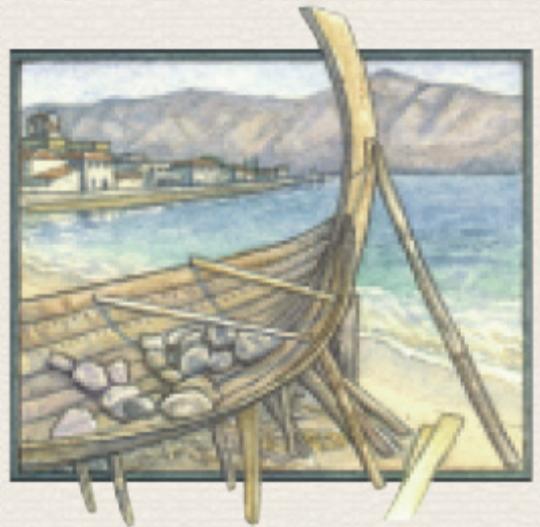
Les Îles qui possèdent des Armées peuvent accroître la production de leurs Villages. Durant la Phase de Production, pour chaque Armée que possède une Île, un Village peut être choisi pour produire deux Biens au lieu d'un seul. Toutefois, au maximum une Armée peut être assignée au même Village pendant la même Saison et les Armées **ne peuvent pas** être affectées aux Commerces et aux autres Structures de cette manière. Il est important de remarquer que les Armées utilisées pour augmenter la production des Villages seront, plus tard, autorisées à embarquer des Flottes durant la même Saison.

Dès qu'un joueur a fini de produire des Biens pendant la Phase de Production, il les ajoute à sa main de Cartes « Bien » (Commodity Cards) qu'il a conservée des tours de jeu précédents. Cette main est constituée de tous les Biens de l'Île emmagasinés (Produits de base, Raretés et Or). Lorsqu'ils ne sont pas tenus en main, ces Biens sont généralement conservés en une pile, face cachée, près de la Carte Île du joueur (voir le diagramme de la page 9).

3. PHASE « COMMERCE INSULAIRE » (ISLAND TRADE PHASE)

Afin d'acquérir les ressources nécessaires pour construire les Structures de leurs Îles, les joueurs devront échanger leurs Biens contre d'autres durant la Phase « Commerce Insulaire » et avec les Pays Lointains durant la Phase « Commerce Naval ». Au cours de la Phase « Commerce Insulaire », les joueurs sont autorisés à échanger des Cartes Biens (Commodity Cards) et des Cartes Égée (Aegis Cards) contre autant d'autres qu'ils le jugent opportun. Ils ne sont pas autorisés à échanger des « Philosophies », des « Projets de Monument (Wonder Plans) », des « Structures », des « Flottes » ou tout autre type de cartes.

Gardez à l'esprit qu'il est possible pour certaines Marchandises d'avoir de plus grandes valeurs que d'autres, selon les circonstances de jeu. Par exemple, pendant l'Événement « Sécheresse (Drought) », une importance supplémentaire est donnée aux Raisins (Grappes) pour la survie des Îles. En toute circonstance de Commerce Insulaire, les joueurs sont autorisés à fixer les valeurs commerciales qu'ils souhaitent et ne sont jamais obligés de commercer avec les autres Îles. Bien entendu, l'avantage de commercer avec les autres Îles est qu'il n'y a pas de Carte « Hasard » (Hazard Cards) ou de Carte « Statut du Port » (Harbor Status Cards), de sorte qu'un joueur qui met en place des échanges commerciaux honnêtes avec les autres Îles peut éviter une grande part de risque.

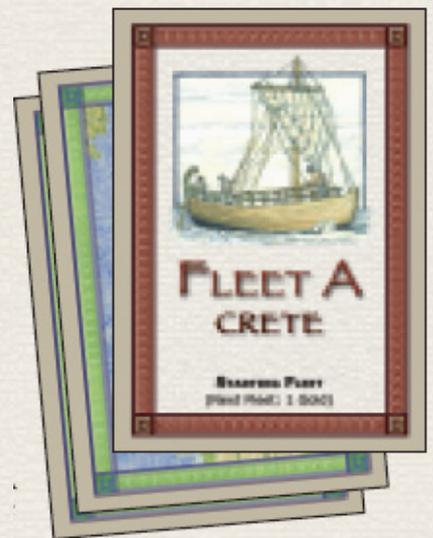


REMARQUE IMPORTANTE: Parfois, les joueurs ont besoin d'exécuter certaines actions sur leurs cartes « au début de la Phase de Commerce Insulaire ». Le Commerce Insulaire ne commence pas avant que tous les joueurs aient eu la possibilité d'exécuter ces actions (comme effectuer les paiements pour certains Grands Monuments). Chaque joueur peut exécuter plusieurs actions « début de la Phase de Commerce Insulaire » durant le même tour de jeu.

4. PHASE « VOYAGE » (JOURNEY PHASE)

Durant la Phase « Voyage », les joueurs placent des Cartes Marchandises (Commodity Cards) et des Cartes Égée (Aegis Cards), face cachée, en-dessous de leurs Cartes Bateau et placent les Marqueurs Bateau (Fleet Counters) correspondants sur le plan de jeu (Map Board). Ceci permet aux Îles d'embarquer leurs Marchandises afin d'assurer les échanges commerciaux fixés avec les Pays Avoisinants et les Pays Lointains durant la Phase « Commerce Naval » (Fleet Trade Phase) (voir page 16).

Chaque Bateau peut avoir une **Cargaison** comportant jusqu'à 6 cartes. Ces 6 cartes peuvent être un mélange de Cartes Marchandises (Commodity Cards) et de Cartes Égée (Aegis Cards) (qui peuvent protéger les Marchandises), du moment qu'une Cargaison ne dépasse pas le total de 6 cartes par Bateau. Dès que les joueurs ont placés les cartes, face cachée, en-dessous de leurs Cartes Bateau, ils placent les Marqueurs Bateau correspondants sur le plateau à côté des Pays qu'ils veulent visiter. Un joueur peut choisir d'envoyer plus d'un Bateau vers le même Pays, s'il le souhaite. Cependant, un Bateau ne peut pas voyager sans qu'il ne contienne une Cargaison d'au moins une carte, soit Marchandise (Commodity), soit Égée (Aegis).



Les voyages vers des Pays Avoisinants (*Athènes, Sparte et Ionia*) sont moins périlleux que ceux vers des Pays Lointains (*Égypte, Carthage et Italie*). Cependant, les valeurs marchandes dans les Pays Lointains sont beaucoup plus fortes et peuvent valoir le risque selon les circonstances de jeu et les stratégies des joueurs.

En raison du fait que certaines cartes Hasard « Tempête (Storm Hazards) » ciblent le Bateau (ou les Bateaux) avec le plus de Cargaisons, certains joueurs voudront connaître combien de Cargaisons expédient leurs adversaires avant de décider pour leurs propres Bateaux. Dans un tel cas, l'Archon décidera l'ordre suivant lequel les Bateaux doivent être lancés.

POINT D'ATTENTION STRATEGIQUE: Les bateaux qui possèdent une Cargaison de plus de 3 cartes ont une plus grande chance que les autres de subir les Cartes Hasard. C'est aussi le cas pour les Bateaux transportant des Marchandises Rares (Rare Commodities) ou des Marchandises en Or (Gold Commodities). Les Bateaux qui possèdent au maximum 3 cartes (plus spécialement s'ils ne possèdent pas de Marchandises Rares ou de Marchandises en Or) ont beaucoup plus de chance d'arriver sains et saufs à leurs destinations.

5. PHASE « HASARD » (HAZARD PHASE)



Pendant la Phase Hasard, l'Archon tire des Cartes Hasard qui affecteront tous les Bateaux naviguant vers des Pays particuliers. S'il y a des Bateaux naviguant vers des Pays Avoisinants (*Athènes, Sparte et Ionia*), l'Archon tire une Carte Hasard qui impacte immédiatement tous ces Bateaux. Vous remarquerez qu'une seule carte est tirée pour tous les Bateaux qui font route vers des Pays Avoisinants (*pas une Carte Hasard par Bateau et pas une Carte Hasard par Pays*) et que cette Carte Hasard impacte simultanément tous les Bateaux qui voyagent vers des Pays Avoisinants.



Si la Carte Hasard tirée est un « **Voyage sans Histoire (Safe Journey)** », les Bateaux naviguant vers ces Pays le font sans difficulté. Sinon, les joueurs propriétaires de ces Bateaux doivent respecter les instructions de la Carte Hasard. Gardez à l'esprit que de nombreuses Cartes Hasard portent le même titre (tel que « **Tempête** » ou « **Pirates** »), même si elles ont des effets différents. Lisez attentivement toutes les instructions sur chaque Carte Hasard.

Après avoir tiré une Carte Hasard pour les Bateaux naviguant vers des Pays Avoisinants (s'il y en a), l'Archon tire deux Cartes Hasard pour les Bateaux naviguant vers des Pays Lointains (*Égypte, Carthage et Italie*). Ces Cartes Hasard sont tirées une par une. C'est seulement après que la première Carte Hasard a rendu tous ses effets sur tous les Bateaux concernés que l'Archon tire la seconde Carte Hasard qui doit impacter ces Bateaux. L'Archon tire toujours une seconde Carte Hasard pour les Bateaux qui font route vers des Pays Lointains, sans regarder si la première Carte Hasard était ou non un « Voyage sans Histoire ».

Remarquez que la Carte Hasard tirée dans le cas des Pays Avoisinants est séparée des Cartes Hasard tirées dans le cas des Pays Lointains. Toutefois, s'il n'y a aucun Bateau voyageant vers un type particulier de Pays, aucune Carte Hasard n'est tirée pour ces Pays.

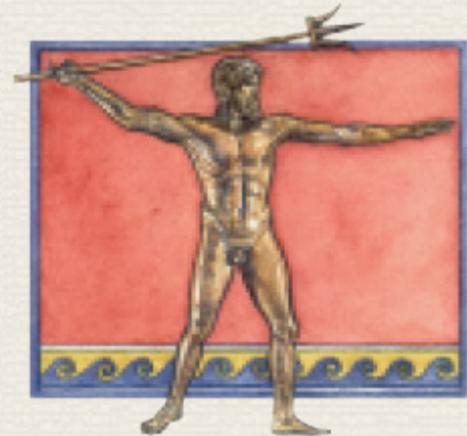
Utilisation des Cartes « Égée » (Aegis Cards)

Les Cartes « Égée » chargées à bord des Bateaux peuvent aider les joueurs à éviter les périls des Cartes Hasard. Un Bateau qui se révèle être un « **Navire de Guerre (Warship)** », par exemple, peut éviter les effets d'une Carte Hasard « Pirate ». Cependant, pour déterminer les effets des Cartes Hasard, on considère toujours que le Bateau est en train de voyager.

Par exemple, supposez qu'un Bateau, possédant 2 Marchandises Rares (Rare Commodities), soit en train de voyager vers un Pays Lointain et qu'une autre Flottille, possédant 3 Marchandises Rares et 1 Navire de Guerre (Warship), soit elle aussi en train de voyager vers un Pays Lointain. Une carte Hasard « Pirate » est tirée et affecte la Flottille « avec le plus de Marchandises Rares ». La Flottille avec le Navire de Guerre renferme le plus de Marchandises Rares mais est immunisée contre les effets des Cartes Hasard « Pirate ». Cependant, le fait qu'une Flottille contienne plus de Marchandises Rares qu'une autre Flottille fait, néanmoins, que la plus petite Flottille ne soit pas impactée par la Carte Hasard.

Un « **Cadeau de Poséidon (Gift of Poseidon)** » permet à un Bateau d'ignorer la Carte Hasard en cours et de tirer une nouvelle Carte Hasard qui affectera uniquement ce Bateau. Le Bateau défaisse le Cadeau de sa Cargaison et l'Archon tire une nouvelle Carte Hasard. Bien que les effets de cette Carte Hasard ne portent que sur le Bateau faisant usage du Cadeau de Poséidon, pour déterminer les effets de la nouvelle Carte Hasard, on considère toujours l'existence des autres Bateaux.

Par exemple, supposez que trois Bateaux naviguent vers des Pays Avoisinants ; deux de ces Bateaux contiennent chacun 6 cartes et un Bateau ne contient que 4 cartes. La Carte Hasard tirée impose à chaque Bateau de perdre une Marchandise, choisie au hasard. Les deux Bateaux contenant chacun 6 Marchandises perdent une Marchandise, choisie au hasard, mais le troisième Bateau utilise un Cadeau de Poséidon pour se protéger. La nouvelle Carte Hasard tirée pour ce Bateau indique que « le Bateau avec la plus grosse Cargaison perd toutes ses cartes ». Cette Carte Hasard impacte seulement le Bateau qui a fait usage du Cadeau, de sorte que les deux gros Bateaux (avec maintenant 5 cartes chacun) ne sont pas impactés. Cependant, en raison du fait que le Bateau qui a utilisé le Cadeau contienne moins de cartes que les autres faisant route vers des Pays Avoisinants, le Bateau plus petit n'a pas « la plus grosse Cargaison » et, dès lors, ne perd pas ses Marchandises.



REMARQUE IMPORTANTE: Certaines Cartes Hasard impactent la **Cargaison** du Bateau (à la fois les Cartes Marchandises (Commodities Cards) et les Cartes Égée (Aegis Cards) tandis que d'autres affectent seulement les Marchandises (Commodities) elles-mêmes. Soyez conscients de cette distinction lorsque vous suivrez les instructions des Cartes Hasard.

6. PHASE « COMMERCE NAVAL » (FLEET TRADE PHASE)

Durant la première partie de la Phase « Commerce Naval », les Bateaux qui se sont déplacés vers d'autres Pays découvrent que des Cartes « Statut du Port » existent dans les ports vers lesquels ils ont navigué (bien que si une carte Hasard « Tempête » a renvoyé des Bateaux dans leurs Îles, ces Bateaux **ne peuvent pas** examiner les cartes « Statut du Port » de leurs destinations initiales).

Chaque Bateau, qui a voyagé vers le même Pays, consulte secrètement la Carte « Statut du Port » du Pays et annonce s'il veut « révéler » la carte ou « passer ». Si tous les joueurs qui ont visité le Pays passent, la Carte « Statut du Port » est retournée face cachée et aucune transaction n'est autorisée avec ce Pays durant cette Saison.

Si au moins un joueur décide de révéler la Carte « Statut du Port », elle est tournée face visible et remise à sa place pour être vue de tous. Dans ce cas, tous les joueurs peuvent y faire commerce, sans considérer le fait qu'ils ont préalablement choisi de révéler ou de passer. C'est seulement si tous les joueurs ont passé de façon unanime que la Carte « Statut du Port » demeure face cachée et qu'aucune transaction n'est permise. Notez que si une Carte « Statut du Port » demeure face cachée, aucune activité ne peut être entreprise par les Bateaux dans ce Pays. La même règle s'applique à tous les Bateaux qui ont été interdits de commerce par les effets d'une Carte « Statut du Port ».

Par exemple, même si Athènes accorde gratuitement le premier Projet de Grand Monument de chaque Île, si un Bateau confronté à une Carte « Statut du Port » est bloqué par un « Blocus (Blockade) » ou refuse de payer les « Taxes Portuaires (Harbor Fees) », ce Bateau ne pourra pas recevoir gratuitement son Projet de Grand Monument lors de ce tour.

Une fois qu'une Carte « Statut du Port » est retournée face visible, elle reste face visible jusqu'à la fin de l'Année en cours (voir **Fin d'Année** en page 23). Par conséquent, les Bateaux qui visitent le même Pays durant le restant de l'Année font automatiquement l'expérience de la même Carte « Statut du Port ». Puisqu'elle demeure face visible jusqu'à la fin de l'Année, la carte est automatiquement considérée comme « révélée ».

Après révélation des Cartes « Statut du Port », les Bateaux qui sont autorisés à faire du commerce dans un Pays procèdent comme suit. Pour découvrir la valeur des Marchandises d'un Bateau dans un Pays particulier, référez-vous au tableau situé en bas de la Carte Île de chaque joueur (voir exemple à droite). Chaque Bateau peut faire l'échange de n'importe quelle Marchandise reprise dans la colonne située à gauche de la « **flèche Commerce (Trade Arrow)** » contre son choix de Marchandises ou d'autres éléments repris dans la colonne située à droite de la « flèche Commerce (Trade Arrow) ». Un Bateau visitant un Pays Avoisinant peut donc négocier avec la banque 4 Marchandises « de Base » contre 1 Marchandise « Or », et ainsi de suite. Lorsque la négociation porte sur plusieurs classes particulières de Marchandises (de Base, Rares ou Or), les Marchandises ne doivent pas nécessairement être toutes du même type ou être distinctes l'une de l'autre. *Par exemple, en négociant dans un Pays Avoisinant 4 Marchandises de Base contre 1 Or, un joueur peut négocier 4 « Laine » ou 3 « Laine » et 1 « Minerai » ou toute autre combinaison de 4 Marchandises « de Base ».*

NEIGHBORING LANDS (Athens, Sparta, Ionia)		
Basic	2 Basic →	1 Basic
Commodities	4 Basic →	1 Gold
	8 Basic →	1 Rare

En général, les Marchandises ont plus de valeur dans les Pays Lointains que dans les Pays Avoisnants.

Par exemple, un Bateau dans un Pays Lointain peut échanger 1 Marchandise de Base contre une autre Marchandise de Base, de son choix.



Les joueurs peuvent faire autant de transactions qu'ils le souhaitent dans les Pays qu'ils visitent, aussi longtemps qu'ils respectent les règles de la Carte « Statut du Port » de ce Pays.

Par exemple, un Bateau arrive en Égypte (un Pays Lointain) et révèle une Carte « Statut du Port » : « Taxes Portuaires ». Le Bateau paye 1 Marchandise comme indiqué par la Carte « Statut du Port » afin d'y faire commerce. Par la suite, le Bateau échangera 1 Marchandise « Rare » contre une Marchandise « Or » et 2 Marchandises « de Base » contre une autre Marchandise « Or ». Le bateau pourra alors dépenser ses 2 nouvelles Marchandises « Or » pour acheter une Marchandise « Papyrus » durant la même phase.

Pénuries & Excédents

De nombreuses Cartes « Statut du Port » représentent la Pénurie (Shortage) ou l'Excédent (Surplus) d'une Marchandise particulière. Ces cartes altèrent la valeur de la Marchandise spécifiée lorsqu'elle est achetée ou vendue dans le Pays en question. Les joueurs peuvent toujours faire le commerce d'autres Marchandises dans ce Pays, comme en situation normale.

La règle veut que, dans un Pays, toute Marchandise faisant l'objet d'une Pénurie ou d'un Excédent puisse seulement être achetée ou vendue aux taux repris sur la Carte « Statut du Port ». Les Marchandises frappées par ses règles ne peuvent ni être achetées, ni être vendues dans ce Pays en utilisant les valeurs commerciales régulières, reprises dans la partie inférieure de chaque Carte Île. Même si un joueur souhaite faire le commerce de la Marchandise impactée pour acheter une Marchandise différente de celle offerte sur la Carte Pénurie ou Excédent, le joueur doit d'abord faire le commerce de la Marchandise, selon les instructions de la carte Pénurie ou Excédent, **et ensuite** utiliser les Marchandises acquises lors de la première transaction pour faire une seconde transaction concernant la Marchandise désirée.

Par exemple, supposons qu'il y ait un excédent d'olives (Olive Surplus) en Italie (cf. image de droite). Un Bateau s'y dirigeant arrive à apporter 2 Marchandises « Olive » et 1 Marchandise « Laine ». Parce que les olives peuvent seulement être vendues en Italie au taux excessif de 4 Marchandises « Olive » contre 1 Marchandise de Base, les 2 Marchandises « Olive » ne peuvent pas être vendues en Italie.

Comme indiqué en bas de la Carte « Excédent d'Olives », le Bateau pourrait profiter de la Carte Excédent en échangeant sa Marchandise « Laine » contre 2 Marchandises « Olive ». À ce moment-là, le Bateau pourrait rentrer chez lui avec 4 Marchandises « Olive ». Le mieux qu'il pourrait alors espérer d'échanges commerciaux ultérieurs, serait d'échanger les 4 Marchandises « Olive » contre 1 autre Marchandise de Base, ce qui, en d'autres circonstances, n'en vaudrait pas la peine.

Inversement, s'il y a une pénurie d'olives (Olive Shortage) en Italie (cf. image de droite), les olives ne peuvent seulement y être achetées ou vendues qu'au taux de 1 Marchandise « Or » contre 1 Marchandise « Olive ». Les Bateaux, qui apportent des Olives à un endroit en situation de pénurie, peuvent les échanger contre 1 Marchandise « Or » chacune, laquelle pourrait alors être dépensée contre une autre Marchandise de Base (excepté les olives), au taux régulier.

Cependant, si un Bateau voulait acheter des Olives durant une Pénurie d'Olives, le Bateau devrait payer 1 Marchandise « Or » pour chaque Marchandise « Olive » qu'il souhaiterait acheter. Par exemple, un Bateau arrivant en Italie, et espérant acheter des Olives durant une Pénurie d'Olives, devrait échanger 2 autres Marchandises de Base contre 1 Marchandise « Or » (d'après les valeurs commerciales dans les Pays Lointains) et utiliser ensuite cette Marchandise « Or » pour acheter une Marchandise « Olive ».



7. PHASE « RETOUR » (RETURN PHASE)

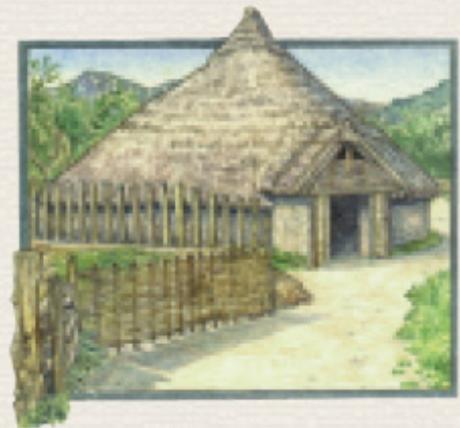
Durant la Phase Retour, tous les Bateaux sont obligés de retourner chez eux, sur leurs Îles respectives. Tous les Bateaux possédant plus de 6 cartes doivent défausser les cartes excédentaires (puisque la Cargaison des Bateaux retournant chez eux est aussi limitée à 6 cartes). Cependant, si une Île avait envoyé plus d'un Bateau vers le même Pays, ces Bateaux seraient autorisés à céder leurs cartes excédentaires aux autres, pour autant qu'il y ait de la place.

Il est important de noter qu'on ne tire pas de Cartes « Hasard » durant la Phase « Retour ». Toutes les Marchandises qui restent en-dessous des Cartes Bateau retournent simplement dans la main de chaque joueur. Après que tous les Bateaux aient déchargé leurs Cargaisons, tous les Marqueurs « Bateau » sont retirés du plateau de jeu et replacés sur leurs Cartes Bateau respectives (ou placés sur les Bateaux respectifs des Îles sur le plan de jeu, selon les préférences).

REMARQUE IMPORTANTE: Les joueurs ne sont pas autorisés à laisser la moindre Carte Marchandise en-dessous de leurs Cartes Bateau durant la Phase « Retour ». Toutes les Marchandises doivent être rajoutées à la main de cartes de chaque Île au cours de chaque Phase « Retour ». Contrairement aux Cartes Marchandises, les joueurs peuvent choisir de laisser les Cartes Égée (Aegis Cards) en dehors de leurs Bateaux ou, à la place, les mettre face visible près de leur Carte Île. Indifféremment de l'endroit dans lequel des joueurs choisissent de stocker leurs Cartes Égée, les Cartes Égée peuvent être redistribuées à volonté durant la Phase « Voyage » de la prochaine Saison.

8. PHASE « CONSTRUCTION » (BUILD PHASE)

Durant la Phase « Construction », les joueurs consomment leurs Marchandises pour construire de nouvelles Structures, pour acheter des Bateaux supplémentaires et pour ériger de Grands Monuments. Ils utilisent également leurs Structures d'Acropole (Acropolis Structures) pour créer des Cartes Égée (Aegis Cards) et des Marchandises en Or (Gold Commodities). Ces actions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre, de sorte qu'un joueur peut construire une Structure d'Acropole et ensuite utiliser cette Structure au cours de la même phase. Un joueur peut construire n'importe quel nombre de Structures à chaque Saison.



Le coût de chaque Structure est repris sur la Carte Île de chaque joueur, aussi bien que sur les Cartes « Structure » individuelles incluses dans la Pile de Construction de chaque Île. Toutes les Marchandises utilisées pour payer des Structures ou des Cartes Égée sont retournées face visible dans la « banque » (Cartes Marchandises face visible situées à côté de la surface de jeu principale). Toutes les Cartes « Structure » achetées sont prises depuis la Pile de Construction du joueur respectif et placées face visible à la droite de la Carte Île du joueur (voir diagramme en page 9). Les joueurs ne peuvent pas construire des doubles de leurs Structures d'Acropole sans qu'elles soient reprises parmi les **Structures alternatives d'Acropole (Alternate Acropolis Structures)** de leur Île. Une Structure alternative d'Acropole peut être construite lors de chaque partie à la place d'une autre Structure d'Acropole (mais on ne peut construire qu'un maximum de 6 Structures d'Acropole par Île). Chaque Île ne peut seulement construire qu'une seule Structure alternative d'Acropole par partie.

Utilisation des Structures « Acropole » (Acropolis Structures)

Les joueurs peuvent consommer des Marchandises durant la Phase Construction pour construire des Cartes Égée et produire des Marchandises en Or à partir de leurs Structures d'Acropole achevées, comme défini dans le texte des Structures particulières d'Acropole. Ces achats peuvent être faits à n'importe quel moment et dans n'importe quel ordre durant cette phase.

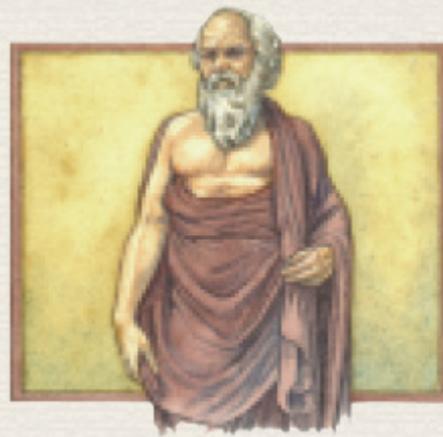
Par exemple, un joueur peut construire un Marché et ensuite l'utiliser immédiatement pour échanger 3 Marchandises de base (que des Villages de ce joueur ne peuvent pas produire eux-mêmes) contre 1 Marchandise en Or (les 3 Marchandises de base ne doivent être ni identiques, ni distinctes l'une de l'autre). Le joueur pourrait ensuite dépenser la nouvelle Marchandise en Or pour payer une autre Structure.

Il est important de noter que chaque Structure individuelle d'Acropole est seulement capable de créer une Carte à chaque Saison. *Par exemple, un joueur possédant 2 Marchandises Rares ne pourra pas acheter 2 Cadeaux de Poséidon durant la même Phase Construction sans qu'il ne possède 2 Sanctuaires.*

Certaines Structures d'Acropole n'aident pas les joueurs à créer de Cartes Égée, mais, à la place, ont un effet immédiat et permanent lorsqu'elles sont construites. Par exemple, le « Trésor (Treasury) » permet à une Île de conserver 6 cartes face cachée durant la Phase Défausse au lieu de 3 (voir *Phase « Défausse »* en page 22). Cette habileté spéciale prend cours dès que le « Trésor » est construit.

Académies & Philosophies

Dès qu'une Île construit une Académie, l'Île choisit une nouvelle Carte Philosophie (gratuitement) depuis la Pile « Philosophie », carte qui ne doit pas avoir encore été acquise par une autre Île. Cette Carte Philosophie unique est placée, face visible, à côté de la Carte Académie de l'Île et est maintenant liée à cette Académie. Par la suite, l'Île pourra faire usage, à n'importe quel moment, de l'habileté spéciale de la Philosophie, comme indiqué sur la Carte Philosophie individuelle.



Bien que les joueurs ne soient pas directement autorisés à échanger une Carte Philosophie contre une autre, durant la Phase Construction, il est possible d'adopter la Philosophie d'une autre Île (c'est-à-dire, acquérir une copie de la Carte Philosophie que l'Île a reçu lorsqu'elle a d'abord construit son Académie). Une Île possédant une Académie est autorisée à gagner une copie de la Philosophie d'une autre Académie en payant à la banque une Marchandise en Or pour chaque carte Philosophie qui sont déjà en sa possession. *Par exemple, un joueur, qui a juste construit une Académie, possède 1 Philosophie. Pour adopter la Philosophie d'une autre Académie, il devrait payer 1 Or. Pour encore adopter la Philosophie d'une autre Académie, il devrait payer 2 Ors, et ainsi de suite.*

Cet Or est directement payé à la « banque » (pas à l'autre Académie) et le joueur reçoit de la Pile « Philosophie » une copie de la Philosophie de l'autre Île. Le joueur peut maintenant faire usage de l'habileté spéciale de cette Philosophie. Une Académie existante peut seulement payer pour adopter des Philosophies qui ont été introduites dans le jeu par d'autres Académies ; elle ne peut pas payer d'Or pour adopter de toutes nouvelles Philosophies. L'adoption d'une Philosophie n'exige pas l'approbation de l'autre Académie.

Il y a seulement quatre copies de chaque Carte Philosophie individuelle dans la Pile « Philosophie ». Dès qu'une Philosophie particulière est partagée par quatre Îles, plus aucune autre Île ne peut adopter cette Philosophie. Il est important de noter qu'une Académie ne peut pas adopter plusieurs copies de la même Philosophie.

Construction de Navires

Les joueurs découvriront qu'il y a un avantage supplémentaire à posséder plus d'un Bateau. Les joueurs peuvent construire des Bateaux supplémentaires durant la Phase Construction. Une Île peut acheter son second Bateau (Bateau B) contre 1 Marchandise en Or et son troisième Bateau (Bateau C) contre 2 Marchandises en Or. Bien qu'il soit sûrement bénéfique de construire plusieurs Bateaux, les joueurs ne sont pas obligés de construire des Bateaux supplémentaires afin de compléter leurs Îles.

Un joueur reçoit sa nouvelle Carte Bateau de sa Pile Construction et la place, face visible, à la gauche de sa Carte Île, au côté de ses autres Cartes Bateau. Le joueur insère ensuite le Marqueur Bateau correspondant dans son support plastique et le place sur le dessus de la nouvelle Carte Bateau.

POINT D'ATTENTION STRATEGIQUE: Les joueurs devraient chercher à construire leur deuxième Bateau (Bateau B) dès que possible. C'est un objectif important pour la première Année de jeu ou, au plus tard, pour le début de la seconde Année. Les joueurs qui construisent un second Bateau sont beaucoup plus aptes à gérer le risque et à éviter d'être battu sur un coup du sort en haute mer.

Ériger des Monuments

Les coûts initiaux de chaque Monument sont repris sur leurs Cartes individuelles « Projet de Grand Monument », qui sont acquises à Athènes. Un Bateau, qui est autorisé à faire du commerce à Athènes, peut y recevoir, gratuitement, le premier Projet de Grand Monument de son Île. Par la suite, une Île pourra acquérir, à Athènes, un second Projet de Grand Monument contre une Marchandise en Or. Les Projets de Grand Monument sont toujours tirés au sort à partir du sommet de la pile. Aucune Île ne peut jamais recevoir un troisième Projet de Grand Monument durant la partie.

Une Île qui reçoit un Projet de Grand Monument reçoit également la Carte « Grand Monument » correspondant à ce Monument. Cette carte est conservée sous le Projet de Grand Monument jusqu'à ce que le coût indiqué sur la Carte Projet soit payé. Les Projets de Grand Monument (comme les Cartes « Philosophie ») ne sont jamais considérés comme faisant partie de la main de cartes d'une Île et ne sont jamais gardées face cachée ou hors de vue des autres joueurs.

Contrairement aux autres Structures, les coûts des Grands Monuments sont parfois payés durant d'autres phases que la Phase Construction (comme la Phase « Commerce Insulaire » ou la Phase « Commerce Naval »). Lorsque cela se produit, le Monument entre immédiatement (voir ci-dessous). Par conséquent, un Grand Monument est la seule Structure qui peut être achevée en dehors de la Phase « Construction ».

Une fois que le coût repris sur le Projet de Grand Monument est payé, l'Île remplace le Projet par la face « Construction Partielle (Partial Construction) » de la Carte Grand Monument correspondante (les Projets sont en permanence retirés du jeu et *ne sont pas* remis dans la Pile des Projets de Grand Monument). Les joueurs ont alors le droit de payer immédiatement le coût de la face « Construction Partielle » de la Carte Grand Monument, s'ils le souhaitent, ou d'attendre un prochain tour pour le faire.

Une fois que les coûts repris sur la face « Construction Partielle » sont payés, la Carte Grand Monument est immédiatement retournée de manière à montrer la face terminée du Grand Monument. L'Île qui a construit le Monument peut maintenant utiliser les habilités spéciales reprises sur la Carte Grand Monument, qui est conservée, face visible, au côté des autres Structures achevées du joueur. Certains Grands Monuments permettent à d'autres joueurs de payer le propriétaire du Monument pour activer l'habileté spéciale du Monument pour eux-mêmes. L'Île propriétaire du Monument ne peut pas refuser ce service aux autres joueurs.



9. PHASE « DEFAUSSE » (DISCARD PHASE)



Durant la Phase « Défausse », les joueurs choisissent simultanément une des deux options pour défausser leurs **Produits** excédentaires. Il est important de remarquer que les Cartes Égée (Aegis Cards), Philosophies, Structures, Projets de Grands Monuments (Great Wonder Plans), Grands Monuments achevés et Flotte *ne sont pas* défaussée durant cette phase. Les deux options pour défausser sont :

- A) Tout défausser hormis 3 Cartes Produits qui sont conservées face cachée, à proximité de la Carte Île. Un joueur possédant un « Trésor (Treasury) » a le droit de conserver 6 Produits face cachée.
- B) Révéler toutes les Cartes Produits et défausser tous les exemplaires en double. En d'autres termes, vous pouvez conserver un exemplaire de chacune des Cartes Produit mais vous devez montrer vos cartes pour le faire.

L'Option A permet à un joueur de conserver des Produits de rechange, mais il est limité dans le nombre total de cartes qu'il peut tenir. L'Option B permet à un joueur de posséder n'importe quel nombre de cartes de Produits différents mais il peut seulement conserver 1 carte pour chaque Produit spécifique. L'Option B force également un joueur à révéler quels sont les Produits qu'il conserve. Ces cartes demeurent face visible jusqu'à la fin de la Saison, ce qui peut impacter les décisions des joueurs lorsqu'ils élisent le prochain Archon (voir ci-dessous).

Par exemple, un joueur termine la Saison avec 3 Blés, 1 Laine, 1 Minerai et 1 Raisin. S'il choisit l'Option A, il peut conserver 3 des 6 cartes et les garder face cachée, y compris les 3 Blés de rechange. S'il choisit l'Option B, il peut conserver 1 carte de chacun des Produits de Base, pour un total de 4 cartes, mais il devrait se défausser des 2 cartes Blé en excès.

10. PHASE « ARCHON » (ARCHON PHASE)



Durant la Phase « Archon », les joueurs votent pour élire un nouvel « Archon ». Le joueur dans le rôle de l'Archon commence par donner sa Carte Archon à un autre joueur (autre que lui). Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit donner sa Carte Archon à un autre joueur (différent de lui-même). Les joueurs (autres que l'Archon) sont autorisés à céder leur Carte Archon à l'actuel Archon s'ils le veulent.



Une fois que les joueurs ont remis leur vote de cette manière, le joueur avec le plus de Cartes Archon devient le nouvel Archon. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de votes, mélangez les Cartes Archon individuelles des joueurs à égalité et tirez-en au sort une pour déterminer le nouvel Archon. Comme précédemment, le nouvel Archon reçoit le Marqueur Archon tandis que les autres joueurs récupèrent leur Carte Archon.

Les groupes de joueurs expérimentés pourront choisir de remettre leurs votes verbalement (sans passer les Cartes Archon) une fois qu'ils auront joué le jeu quelques fois, pour autant qu'ils procèdent toujours dans l'ordre décrit plus haut (commencer par l'Archon actuel et poursuivre dans le sens horlogique). Les joueurs découvriront que leur comportement comme Archon déterminera souvent la bonne volonté des autres joueurs à voter pour eux dans les tours suivants. Des Archons de bonne composition tendent à être fréquemment élus, même s'ils sont en bonne position dans le jeu. Des Archons tyranniques, qui abusent de leur autorité, peuvent être ignorés pendant le vote, même s'ils sont en mauvaise posture dans le jeu.

VIII. FIN DE L'ANNÉE

Après la dernière Saison de la première Année, les Événements de l'Année 1 sont retirés du jeu. Les Événements de l'Année 2 sont alors mélangés et quatre d'entre-eux, tirés au sort, sont répartis face cachée à côté du plateau de jeu (les deux derniers sont remis dans la boîte de jeu, sans être regardés). De plus, toutes les cartes « Statut du Port » *face visible* sont défaussées et de nouvelles cartes « Statut du Port » sont mises face cachée sur les emplacements vides. Ceci s'applique seulement aux Cartes « Statut du Port » *révélées*. Si des joueurs ont regardé des Cartes « Statut du Port » sans les révéler, ces Cartes « Statut du Port » *ne sont pas* défaussées. Elles sont, à l'inverse, reportées à l'Année suivante.



Après la dernière Saison de la deuxième Année, le même processus s'opère avec les Cartes « Statut du Port » et les Cartes « Événement », cette fois en introduisant les Événements de l'Année 3 dans le jeu.

IX. FIN DE PARTIE / CONDITIONS DE VICTOIRE

Si à la fin d'une Saison, quelle qu'elle soit, seule une Île a achevé de construire toutes ses Structures (6 Villages, 2 Commerces, 6 Structures « Acropole » et 2 Grands Monuments), cette Île remporte la partie. Si à la fin de la troisième Année, aucune Île n'a terminé ses structures, l'Île avec le plus de structures (en y incluant ses Grands Monuments terminés) gagne la partie.

Il est important de noter que les joueurs doivent terminer entièrement la Saison (y compris les Phases « Défausse » et « Archon ») avant de déterminer le vainqueur. Si un joueur termine sa dernière Structure avant la fin d'une Saison donnée, ce joueur ne gagnera pas nécessairement la partie. Si au moins deux joueurs ont terminé les Structures de leur Île à la fin de la même Saison (ou si au moins deux Îles possèdent le même nombre de Structures à la fin de la partie), utilisez les moyens ci-dessous pour les départager et déterminer le vainqueur. Utilisez les méthodes de départage une à une. À chaque palier, éliminez les joueurs qui ne satisfont plus aux conditions d'égalité. Notez que si les joueurs à égalité ont achevé toutes leurs Structures, le processus de départage devrait commencer à la sixième étape (le plus de Philosophies).

1. Le plus de Grands Monuments terminés (maximum 2)
2. Le plus de Grands Monuments partiellement construits (maximum 2)
3. Le plus de Projets de Grands Monuments (maximum 2)
4. Le plus de Structures de l'Acropole (maximum 6)
5. Le plus de Commerces (maximum 2)

6. Le plus de Philosophies (maximum 6)
7. Le plus de Flottes (maximum 3)
8. Le plus de Cartes Égée (Armées, Navires de Guerre, Cadeaux de Poséidon) (pas de maximum)
9. Le plus d'Or (maximum 6)
10. Le plus de Produits Rares (maximum 6)
11. Le plus de Produits Courants (maximum 6)

Si des joueurs sont toujours à égalité après avoir consulté les 11 critères de départage, c'est le joueur qui jouait le rôle de l'Archon en fin de partie qui choisit le vainqueur !

X. VARIANTES



VARIANTE « DELIAN LEAGUE »

Les joueurs qui souhaitent une expérience plus stable à Athènes durant la première Année de jeu devraient prendre en considération la Variante « Delian League » (**Delian League Variant**). Dans cette variante, Athènes est considérée comme leader hégémonique des Îles de la Mer Égée pendant l'Année Un. Comme tel, aucune Carte « Statut du Port » n'est mise à Athènes jusqu'à la seconde Année de jeu. Ceci évite aux joueurs de se retrouver face à un « Blocus (Blockade) » ou des « Taxes Portuaires (Harbor Fees) » lors de la recherche de leur premier Projet de Grand Monument. Ceci rend aussi moins grande la probabilité que des joueurs se retrouvent face à une déficience (Shortage) durant la première Saison du jeu.

VARIANTE « TOURNOI »

Les joueurs attentifs à un jeu plus court devraient prendre en considération la Variante « Tournoi » (**Tournament Variant**). Cette variante permet de jouer à *Parthenon* en 60 à 90 minutes avec des joueurs expérimentés et est une combinaison de jeu parfaite pour des parties organisées lors de conventions et ailleurs. Cette variante est également utile pour faire des démos destinées à donner un aperçu rapide du jeu à de nouveaux joueurs. Pour jouer la Variante « Tournoi », retirer les Événements de l'Année 1 et commencer la partie à l'Année 2. Chaque Île commence avec ses 6 Villages, 1 Commerce, un Projet de Grand Monument pris au hasard et les Flottes A et B. L'objectif du jeu demeure le même.

XI. REMERCIEMENTS

DESIGN JEU: Andrew Parks, Jason O. Hawkins

ILLUSTRATIONS: Stephen Graham Walsh

DIRECTION ARTISTIQUE: Jason O. Hawkins

DESIGN GRAPHIQUE: Jessica Ney-Grimm

SIREN BRIDGE PUBLISHING LOGO: Pat Ann Lewis-MacDougal

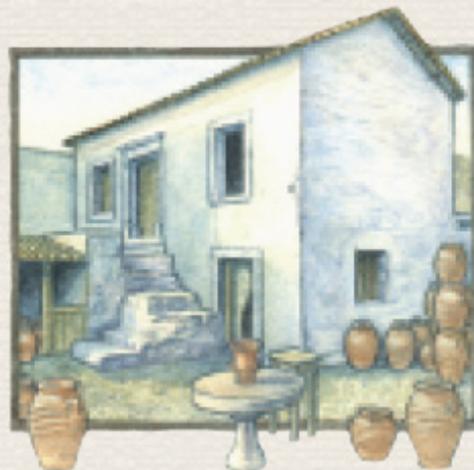
PUBLICATION: Zev Shlasinger, **Z-Man Games, Inc.**, en collaboration avec **Siren Bridge Publishing** avec Jason O. Hawkins et Frank Coker.

DÉVELOPPEMENT JEU: S. Coleman Charlton, Frank Coker, Michael Dalton, Doug Faust, Christopher Guild, Jason O. Hawkins, Norman Hill, Andrew Parks, Christopher Parks et Kyle Volker.

TESTEURS: Maria Beecraft, Denson Conn, Karen Coskren, Leonor Dohmen, Matthias Dohmen, Pete Fenlon, Anni Foasberg, Kristin Gardner, Jason Holmgren, Nick Liaicoana, Chuan Lin, Steve Marvin, Manny O'Donnell, Kathleen Parks, Bill Reeves, Don Reubert, Norma Reubert, Karl Roelofs, Al Roireau, Zev Shlasinger, Ada Smith, Justin Smith, Amy Stoneburner, James Stoneburner, Kevin Sullivan, Dave Weinstein, Kathy Weinstein et L.H. White.

Parthenon: Rise of the Aegean est inspiré du jeu de "teambuilding" de Sirius Consulting, "*Greek Islands*", de Jason O. Hawkins et Andrew Parks.

Remerciements spéciaux à Frank Coker pour ses précieux conseils et son support financier.



Jason et Andrew dédient Parthenon à leurs épouses, qui ont traversé avec eux un voyage de six années, ayant finalement conduit ce jeu à bon port.

© 2005 Siren Bridge Publishing. Tous droits réservés.

Pour des questions sur les règles et d'autres informations concernant *Parthenon*, rendez-vous sur les sites www.zmangames.com ou www.sirenbridge.com



TRADUCTION FRANÇAISE: Pascal Bernabé (19 mars 2006, v1.0)