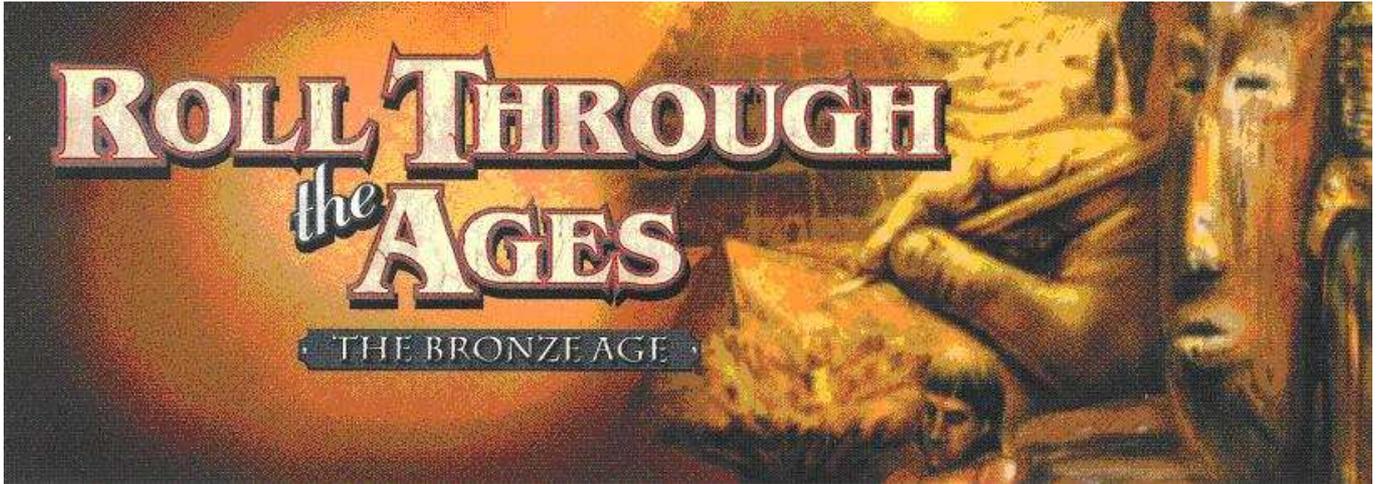


Roll Through the Ages (Dès à travers les âges) – Règles



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 :

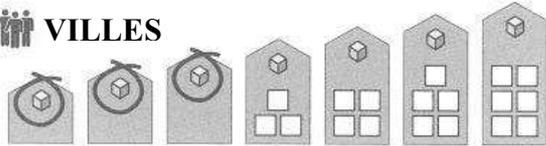
Coût	Points	Développement	Effet
10	2	Conduite	Après votre dernier lancer, vous pouvez choisir un dé et le relancer. Vous pouvez relancer un dé avec un crâne dessus. Vous devez accepter le nouveau résultat.
10	2	Irrigation	La sécheresse n'a aucun effet.
15	3	Agriculture	Récupérez 1 nourriture supplémentaire 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 (Dès à travers les âges) – Règles



NOM DU JOUEUR _____

VILLES



DEVELOPPEMENTS

Coût	Nom	Pts	Effet
10	<input type="checkbox"/> Conduite	2	Relancez 1 dé (après le dernier lancer)
10	<input type="checkbox"/> Irrigation	2	La sécheresse n'a aucun effet.
15	<input type="checkbox"/> Agriculture	3	+ 1 Nourriture / Dé Nourriture
15	<input type="checkbox"/> Carrières	3	+ 1 pierre si récupération pierres
15	<input type="checkbox"/> Médecine	3	La peste n'a aucun effet
20	<input type="checkbox"/> Invention	4	Les dés pièces rapportent 12 pièces
20	<input type="checkbox"/> Caravanes	4	Pas nécessaire défausser marchandises
20	<input type="checkbox"/> Religion	6	Les révoltes affectent les adversaires
30	<input type="checkbox"/> Greniers	6	Vente Nourriture pour 4 pièces chacune
30	<input type="checkbox"/> Maçonnerie	6	+ 1 Ouvrier / Dé Ouvriers
40	<input type="checkbox"/> Ingénierie	6	1 pierre = 3 Ouvriers
50	<input type="checkbox"/> Architecture	8	Bonus 1 pt / monument
60	<input type="checkbox"/> Empire	8	Bonus 1 pt / ville

ORDRE DE JEU

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

DES

3 Nouritures	3 Ouvriers
1 Marchandise	2 Nouritures ou 2 Ouvriers
2 Marchandises et 1 Crâne	7 Pièces

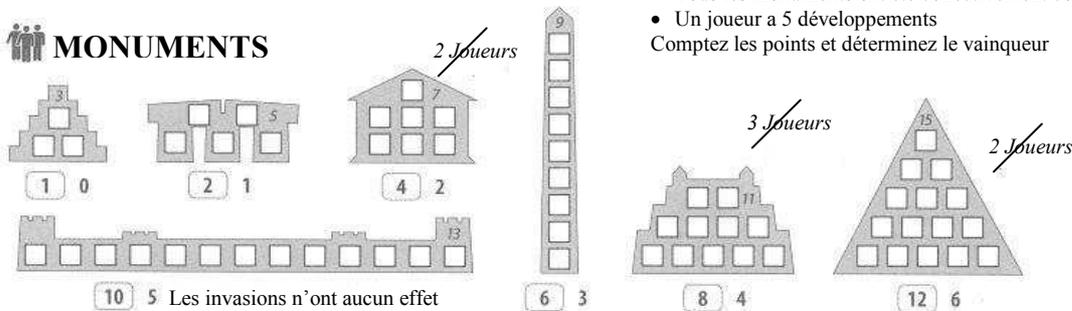
DESASTRES

Cause	Résultat	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 pt (par ville)
	Aucune	Pas d'effet
	Sécheresse	-2 pts
	Peste	-3 pts (adversaires)
	Invasion	-4 pts
	Révolte	Perte toutes marchandises

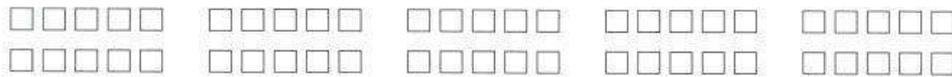
FIN DE LA PARTIE

- La partie se termine à la fin d'un tour quand
- Tous les monuments ont été collectivement construits ou
 - Un joueur a 5 développements
- Comptez les points et déterminez le vainqueur

MONUMENTS



DESASTRES



SCORE

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