



ANTIQUITY

SEQUENCES DE JEU

1. « Tous se lèvent » : récupérer tous les hommes des bâtiments de toutes les cités
2. Les Cités : construire (secrètement) les améliorations des cités. Les nouveaux hommes peuvent être utilisés immédiatement. L'ordre des actions est libre. On peut commercer avec le marché. L'hôpital permet de retirer jusqu'à 5 tombes. On peut utiliser la faculté de théologie pour raser sa propre cathédrale (sauf pour Santa Maria)
3. L'ordre du tour : les joueurs avec le plus petit nombre d'artisans et d'explorateurs jouent en premier. En cas d'égalité on se base sur l'ordre du tour précédent.
4. Les champs : Chaque artisan peut construire un bâtiment rural ou une nouvelle cité. La faculté de biologie permet de construire une ferme gratuitement (sans graine). La faculté d'Alchimie permet de nettoyer une zone.
5. Le stockage des denrées : Stocker toutes les denrées possibles et se défaire du surplus.
6. La récolte : production des denrées. (Les travaux forcés en produisent 3, la 1^{ère} est défaussée.) On récupère les hommes qui n'ont plus rien à produire. San Giorgio permet la récolte d'un poisson pour chaque cathédrale construite pendant ce tour.
7. L'exploration : Les explorateurs peuvent découvrir 1 nouvelle agriculture dans la zone d'influence où ils sont présents. Cela augmente le niveau de famine de un pour chaque nourriture découverte.
8. La famine : Construire un nombre de tombe égale au niveau de famine (-3 par grenier, -1 par nourriture). S'il n'y a pas de place, mettre les tombes sur les bâtiments (Ils ne produisent plus leur effet). Augmenter la famine d'un niveau.
9. La pollution : 3 par ville, (-4 par décharge, -1 par fontaine). La décharge protège la zone de contrôle du joueur. S'il n'y a plus d'espace non pollué, construire 1 tombe par pollution non jouée.
10. La victoire : Vérifier les conditions de victoire : en cas d'égalité, le joueur ayant le moins de pollution dans sa zone de contrôle l'emporte.

PLAN DE LA VILLE

NOM	FORME
ENTREPOT (M)	
MARCHE	
EXPLORATEUR	
ARTISANAT (M)	
PORT	
UNIVERSITE	
FAC. DE BIOLOGIE	
FAC. D'ALCHIMIE	
FAC. DE THEOLOGIE	
FAC. DE PHILO	
BRASSERIE (H)	
HOPITAL	
TRAVAUX FORCES	
TOMBE (M)	
FONTAINE (M) (H)	
ECURIE	
CATHEDRALE (H)	
DECHARGE	
GRENIER	
MAISON (M)	

NOM	COÛT
AUBERGE	1 nourriture (+ Brasserie)
PECHERIE	1 bois
CABANE DE BUCHERON	1 pierre
FERME	1 semence
MINE	1 bois
CITE	1 bois 1 pierre
	1 nourriture 2D Luxes

COÛT	FONCTION
1 bois	- Conserve les denrées (1 par case) De n'importe qu'elle taille mais en forme de rectangle.
1 bois	- Permet l'échange de denrées avec d'autres joueurs ou le jeu (2:1)
1 bois	- Permet l'envoi d'explorateurs
1 bois	- Permet les constructions rurales
1 bois	- Etend la zone de contrôle d'une auberge ou une ville à tous les hexagones d'eau et à leurs côtes
1 bois	- Forme 1 bâtiment avec une faculté adjacente (Un seul homme nécessaire)
2 pierres	- Permet de construire 1 ferme par tour (de n'importe quel type) gratuitement
2 pierres	- Permet le nettoyage d'1 hexagones et de tous les hexagones adjacents par tour.
1 pierre	- Permet de Raser sa propre cathédrale (pour en changer) sauf Santa Maria
1 pierre	- Permet d'ignorer « D »
1 bois	- Permet de construire des auberges
1 luxe	- Permet de retirer 5 tombes par tour
1 pierre	- Les bâtiments ruraux produisent 3 denrées par tour. Défausser la première denrée. - Pénalité
1 luxe	- Prévient 1 pollution, diminue la famine d'un niveau
2D Luxes	- La zone d'influence augmentée d'un cran
1 pierre	- Détermine la condition de victoire
1 pierre	- Prévient 4 pollutions; vos adversaires ne peuvent pas polluer votre zone de contrôle.
1 bois	- Prévient 3 famines
spéciale	+ 1 homme

EFFET	Où ?	IMPACTE
Etend la zone de contrôle (2 cases)	Pas sur l'eau	Permanent
Produit poisson, teinture ou perle	Zone côtière	pollue l'eau
Produit du Bois	Foret	Créé des zones de campagne
Produit graines, moutons ou olives	Campagne	Pollue la terre
Produit Pierre ou Or (Un type de production par montagne)	Montagne	Pollue la terre
Construction d'une nouvelle ville	Pas sur l'eau	Permanent

(M) : le bâtiment peut être construit plus d'une fois (H) : le bâtiment n'a pas besoin d'être occupé pour être actif

CATHEDRALES

SAN NICOLO
Victoire : Avoir 20 hommes
Extra : Lors de la construction de 2 maisons, on ne paye que la plus chère.

SANTA BARBARA
Victoire : Construire tous les bâtiments au moins une fois
Extra : Les bâtiments peuvent être réaménagés.

SAN GIORGIO
Victoire : Contrôler toutes les zones de contrôle d'un adversaire
Extra : Donne un poisson pour chaque cathédrale construite dans le tour.

SAN CHRISTOFORI
Victoire : Avoir 3 exemplaires de chaque nourriture et de chaque denrée de luxe dans ses entrepôts.
Extra : Le stockage des denrées se fait sur la cathédrale et est illimité

SANTA MARIA
Victoire : Remplir 2 des autres conditions de victoire
Extra : Tous les autres bonus.



DENREES

	FERME	PECHEUR	MINE	BUCHERON
NOURRI-TURE				
DENREES DE LUXE				
MATERIAUX				

RECOLTE

COUTS DE CONSTRUCTION

1	2	3	4
Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit
5			
1 NOURRI-TURE			
6	7	9	12
1 NOURRI-TURE	2D NOURRI-TURE	3D NOURRI-TURE	4D NOURRI-TURE
8	11	14	16
1 nourriture 1 Luxe	2D nourriture 1 Luxe	3D nourriture 1 Luxe	4D nourriture 1 Luxe
10	15	18	19
1 nourriture 2D Luxes	2D nourriture 2D Luxes	3D nourriture 2D Luxes	4D nourriture 2D Luxes
13	17	20	
1 nourriture 3D Luxes	2D nourriture 3D Luxes	3D nourriture 3D Luxes	