

P0

Empires : Age of Discovery

P1

Sommaire

Introduction	2
Présentation du jeu	2
Contenu	2
Mise en place	4
Phases du tour de jeu	5
Phase 1 : Placer des ouvriers	5
Phase 2 : Résolution des boîtes d'événements	5
Piste : Initiative	5
Piste : Quai des colons	6
Piste : Marchandises	7
Piste : Bateaux marchands	7
Piste : Bâtiments des capitales	7
Piste : Découverte	7
Piste : Spécialistes	9
Piste : Guerre	9
Phase 3 : Revenus	9
Phase 4 : Bénéfices des bâtiments des capitales	10
Phase 5 : Rafraîchir le plateau	10
Points des colonies du nouveau monde	11
Décompte des points en fin de partie	12
Conseils stratégiques pour les premières parties	12
Appendice I : Ordre de départ des joueurs alternatif	13
Appendice II : Bâtiments des capitales	14
Âge I	14
Âge II	15
Âge III	16
Appendice III : Cartes et compteurs de découverte	17
Crédits	17

P2

Introduction

Le capitaine plissa les yeux, ses yeux étaient, depuis longtemps, obscurcis par le sel marin présent dans l'air ainsi que par le relent âcre des quartiers exigus et les quarante jours de chaleur étouffante. Il porta son regard par dessus la rambarde du bateau sur l'immensité bleue qui l'entourait, il s'arrêta sur l'endroit où l'horizon séparait la mer et le ciel – cette ligne qui menaçait ceux qui naviguaient depuis trop longtemps vers elle, du néant et de la famine. Le brouillard, à la limite de son champ visuel, commença à laisser apparaître quelque chose. Était-ce la terre ou bien était-ce encore un tour que lui jouaient ses yeux? Il commença à marmonner, et tout à coup il s'écria, « *Si c'est juste du brouillard, alors c'est le brouillard le plus grand que j'ai jamais vu et il se tient immobile et épais au-dessus de l'eau. Barre à droite toute !* » Et enfin, des mots que tout le monde attendait depuis toutes ces semaines, furent prononcés : « *Terre, droit devant !* »

Le pont revenait à la vie, la frénésie des mouvements, l'équipage était en alerte avec un regain d'énergie pour leurs responsabilités. Les marchands vérifiaient leurs marchandises, et ils vérifièrent aussi que leurs pièces d'argent soient en sécurité. Les missionnaires priaient, certains en psalmodiant et d'autres de manière plus bruyante en s'adressant directement à la terre droit devant

eux. Les colons ne pouvaient rien préparer d'autre que leur courage, rempli d'espoir pour s'installer dans ces terres inoccupées. Les soldats, dans l'éventuelle possibilité de rencontrer des habitants de ces terres, chargèrent leurs arquebuses en bois et en métal, et ils préparèrent leurs épées peintes en noir.

C'est le temps des découvertes.

Tour de jeu

Empires : Age of Discovery est un jeu pour 2 à 6 joueurs, situé pendant la période des explorations européennes du nouveau monde au début du 16ème siècle. Il y aura trois « Âges » pendant la partie : le premier âge et le deuxième âge sont découpés en trois tours de jeu, le troisième en comporte deux. Chaque âge représente environ 100 ans de l'histoire colonial européenne.

Empires : Age of Discovery est un jeu de « placement d'ouvriers ». Au début de chaque tour, les joueurs vont recevoir leurs ouvriers qui seront placés sur le plateau et qui seront utilisés pour réaliser les diverses actions disponibles dans le jeu. La majeure partie de ces ouvriers sera des colons – des gens travaillant dur, qui sont présents en grand nombre et qui seront capables de prendre part à tous les événements du jeu. Plus tard, les joueurs seront capables d'engager des « spécialistes » qui réaliseront les mêmes tâches que les colons, mais avec une expertise accrue. Les capitaines auront la tâche simplifiée de mettre les bateaux en sécurité et de découvrir de nouvelles terres. Les missionnaires convertiront de nouveaux croyants à la chrétienté dès le débarquement, s'assurant ainsi leur soutien nécessaire et de leur fidélité. Les marchands seront capables d'apporter des réserves de marchandises et les produits indispensables dans ce nouveau monde qu'ils pourront vendre dès leur arrivée pour faire de modestes recettes. Enfin, grâce à la force, les soldats protégeront les terres réclamées par leur pays d'origine et ils pourront ainsi spolier les indigènes du Nouveau Monde (qui n'étaient pas préparés à rencontrer un nouvel ennemi) de leurs richesses.

A la fin du troisième âge (après un total de 8 tours), le joueur qui aura fait le plus de progrès (représenté ici par des points de victoire) sera déclaré vainqueur.

A l'intérieur de *Empires : Age of Discovery*, vous trouverez l'extension « Builder » (bâtisseurs), sortie pour la première fois en 2011. Cette extension ajoute un nouveau type d'ouvrier au jeu (le bâtisseur) et un certain nombre de bâtiments pour les capitales. Vous trouverez aussi les règles pour jouer avec les « avantages nationaux » qui sont imprimés sur les plateaux des joueurs. Il est conseillé aux nouveaux joueurs de jouer sans les composants de l'extension Builder et sans les règles des avantages nationaux, tant qu'ils n'ont pas l'habitude de jouer avec le jeu de base. Les joueurs expérimentés peuvent choisir d'inclure une partie ou la totalité de l'extension Builder, selon le niveau de complexité qu'ils souhaitent avoir.

Contenu

Plateau de jeu : le plateau de jeu est composé de trois parties majeures. La carte décrit les Amériques qui ont été explorées pendant l'âge des découvertes. Il y a neuf régions sur le plateau, sur chaque région vous pouvez trouver son nom géographique et une marchandise qui y est associée. Sur la droite du plateau de jeu se trouvent les différentes pistes. Ce sont les endroits où sont placés les ouvriers pour pouvoir réaliser les actions associées aux huit pistes disponibles. Enfin, la piste des tours indique le tour en cours et l'âge. Cela affecte les types et le coût des bâtiments de la capitale qui sont disponibles à l'achat (point développé plus loin dans ces règles) et cela activera aussi les trois phases de score du jeu.

REGIONS

PISTE DE TOURS

PISTES

Ouvriers : Chaque joueur reçoit 60 figurines en plastique d'une couleur, ce sont les « ouvriers ». Il y a 5 sortes d'ouvrier disponibles dans le jeu de base : Colons (30), Capitaines (5),

P3

Marchands (5), Missionnaires (10), et Soldats (10). Les colons sont les travailleurs de base et ils sont avant tout utilisés pour réaliser des actions. Les ouvriers restants sont reconnus comme des spécialistes. Chacun d'entre eux fonctionne de la même manière que les colons (c'est-à-dire qu'ils peuvent réaliser des actions), mais chacun procure un bénéfice spécial qui est seulement disponible avec ce type de spécialiste. Les bénéfices de ces spécialistes seront expliqués plus tard dans ces règles.

Extension des bâtisseurs : Une sixième sorte de spécialiste, le Bâtisseur (10), est disponible dans cette extension bâtisseur. Lorsque vous utilisez le bâtisseur, ajoutez-les simplement à la réserve d'ouvriers disponibles de chaque joueur, pendant la mise en place.

	Colon	Bâtisseur	
	30	10	
Capitaine	Marchand	Missionnaire	Soldat
5	5	10	10

Les bateaux marchands (10) : Dans *Empires : Age of Discovery*, les joueurs vont récupérer des séries de marchandises pour pouvoir obtenir des revenus. Les bateaux marchands, qui représentent les butins des marchandises désirées, peuvent aussi être récupérés. En tant que tel, les bateaux marchands sont des « jokers » de marchandises qui peuvent être considérés comme n'importe quelle marchandise nécessaire lors de la construction de séries. (Remarque historique : les bateaux marchand miniatures sont des « Caraques », des navires portugais, développés pour les longues traversées de l'Atlantique).

Bâtiments de la Capitale (57) : Au début de chaque tour, 5 bâtiments de la Capitale sont disponibles. Les bâtiments de la Capitale sont achetés pendant la partie et ils donnent à leur propriétaire des avantages spéciaux ou des récompenses. La plupart des récompenses viennent sous forme de bonus de Colons, de Spécialistes, de Dollars espagnols ou de points de victoire.

Marchandises (46) : Il y a 11 sortes de marchandises dans le jeu. Il y a une quantité variable de chaque sorte de marchandises (quantité inscrite sur les tuiles de marchandises). Elles sont utilisées pour créer des séries dans le but de générer des revenus à chaque tour. Ces marchandises représentent les échanges qui se faisaient entre les peuples du Nouveau Monde et les puissances coloniales. Il y a 6 argent, 6 sucre, 5 or, 5 tabac, 4 café, 4 indigo, 4 fourrure, 3 bœuf, 3 cacao, 3 poisson et 3 riz.

Compteurs de découvertes (16) : Les compteurs de découvertes sont utilisés pour déterminer les risques et les récompenses lors de la découverte, pour la première fois, d'une région du nouveau monde. Chaque compteur indique le niveau de résistance auquel devra faire face le débarquement colonial, le butin qui sera donné en récompense après un débarquement réussi (représenté par des dollars espagnols), et le potentiel « butin du conquistador » si le débarquement colonial est constitué d'un soldat ou plus.

Résistance	PV
Butin supplémentaire du conquistador	Butin

P4

Cartes découvertes (16) : Les cartes de la pile des cartes découvertes fonctionnent de la même manière que les compteurs de découvertes détaillés plus haut dans ces règles. Cependant la pile des cartes découvertes n'est utilisée que lorsque toutes les régions du Nouveau Monde ont été découvertes, ouvrant ainsi la possibilité de trouver de nouveaux territoires de part le monde. Ces territoires ne sont pas physiquement représentés sur le plateau de jeu.

Butin

Butin supplémentaire du conquistador

Résistance

PV

Monnaie (100) : Dans le jeu, sont fournies 50 « pièces de huit » en argent et qui ont une valeur de 1 dollar espagnol. Les 50 pièces d'or « doublons » restantes ont chacune une valeur de 5 dollars espagnols. Les joueurs peuvent échanger avec la réserve d'argent à n'importe quel moment où ils ont besoin de faire du change. Dès que les joueurs dépensent de l'argent, l'argent est toujours remis dans la réserve.

Ce que possèdent les joueurs, est toujours connu de tous les joueurs.

Mise en place

1. Chaque joueur prend une série de figurines en plastique d'une couleur, et les trie selon leur sorte : Colons (30), Capitaines (5), Missionnaires (10), Soldats (10), et Bâtisseurs (10) (si vous utilisez l'extension des bâtisseurs).
2. Un colon de chaque joueur est placé (dans un ordre au hasard) sur la piste d'ordre des joueurs. Cela sera l'ordre des joueurs initial. Le premier joueur, dans l'ordre des joueurs, prend 1 pièce d'or (qui vaut 5\$), et 5 pièces d'argent (qui valent 1\$ chacune) pour un total de 10 dollars espagnols. Ensuite, le joueur suivant dans l'ordre des joueurs prend 11\$ (1 pièce d'argent de plus que le premier joueur). Le joueur suivant prend 12\$, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait pris un dollar espagnol de plus que le joueur qui le précède dans l'ordre des joueurs.
3. Chaque joueur prend aussi un plateau de joueur. Lorsque vous n'utilisez pas les avantages nationaux imprimés sur les plateaux des joueurs, cela n'a pas d'importance de savoir quel joueur prend quel plateau de joueur. Ils agissent simplement comme un « set de table » sur lequel les joueurs placent différents jetons du jeu et ils agissent aussi comme aide de jeu rapide.

Extension des bâtisseurs : Lorsque vous utilisez les avantages nationaux des plateaux des joueurs, reportez-vous à l'appendice I pour les règles de mise en place alternatives qui déterminent l'ordre de jeu des joueurs et l'argent de départ pour le tour 1 (voir page 13).

4. Tous les joueurs prennent 5 ouvriers colons chacun pour commencer, et ils les placent sur leur plateau de joueur. Le reste de leurs ouvriers (les colons et les ouvriers restants) sont gardés dans la réserve personnelle de chaque joueur à côté du plateau de joueur.
5. Dans chaque région de la carte du plateau, placez au hasard un compteur de découvertes, face cachée. La région des Caraïbes est accessible à la colonisation dès le début de la partie, et elle ne reçoit pas de compteur de découvertes. Les compteurs de découvertes inutilisés sont remis dans la boîte.
6. Mélangez les cartes de découvertes et laissez la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.

- Les cartes de découvertes apparaîtront plus tard dans le jeu.
- Placez 1 jeton de marchandises dans chaque région, face visible, sur le symbole correspondant. Prenez les jetons de marchandises restants et tournez-les, face cachée, et mélangez-les bien. Enfin, piochez 4 jetons de marchandises, parmi ceux face cachée, et placez-en un face visible dans chacune des cases de marchandises de la piste marchandises.
 - Triez les bâtiments de la Capitale selon leur âge (I, II et III), mélangez bien chaque pile et placez-les en piles de bâtiments de la capitale, face caché, une pile par âge. Vous devez avoir maintenant trois piles faces cachées, chacune triée selon son âge. Prenez les 5 premiers bâtiments de la Capitale de « l' Âge I » et placez-les, face visible, sur la piste bâtiments de la Capitale, sur le plateau de jeu.

P5

- Placez 1 bateau marchand sur la piste bateau marchand. Un autre bateau est placé sur la première case de la piste de tour, pour indiquer le tour en cours. De plus, placez un bateau marchand sur le quai des colons qui correspond au double du nombre de joueurs. (Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, le bateau de commerce ira sur la case « 8 » du quai des colons). Les cases qui sont en-dessous et à droite du bateau marchand ne sont pas disponibles pour cette partie. Par exemple, il n'y a que 7 cases disponibles dans une partie à 4 joueurs. Remarquez qu'il y a des petits chiffres noirs inscrits sur le quai des colons pour indiquer quelle cases sont disponibles pour le nombre de joueur actuel.

Variante 2 joueurs : Pendant la mise en place, placez 2 capitaines sur la piste des découvertes.

Variante Hasard réduit : Pendant la mise en place, piochez 10 des bâtiments de l'âge III et défaussez le reste. Laissez ces bâtiments, face visible, jusqu'à l'Âge III. Ces 10 bâtiments sont les bâtiments potentiels qui sortiront lors de l'Âge III. Mélangez bien ces 10 bâtiments avant de refaire le plateau pour le tour 7.

Phase des tours

Il y a 8 tours dans le jeu : Les tours 1 à 3 sont dans l'Âge I ; les tours 4 à 6 sont dans l'Âge II ; et les tours 7 et 8 sont dans l'Âge III. À la fin de chaque Âge il y a une manche de score, où les joueurs auront la possibilité de gagner des points de victoire pour les régions où ils auront placé leurs ouvriers. Donc, il y a juste trois manches de score pendant la partie, à la fin des tours 3, 6 et 8.

Il y a cinq phases pendant chaque tour de jeu :

- 1- Placer les ouvriers
- 2- Résoudre les différentes pistes
- 3- Revenus
- 4- Bénéfices des bâtiments de la Capitale
- 5- Refaire le plateau

Le placement des ouvriers représente l'allocation du peuple d'une nation et ses ressources ainsi que la formulation d'une stratégie coloniale. Les joueurs, chacun leur tour, placeront 1 ouvrier à la fois sur les pistes du plateau. Dès que les joueurs auront placé tous leurs ouvriers disponibles sur le plateau, les pistes seront résolues, une à la fois, de haut en bas, et chaque joueur réalisera les actions désignées par les ouvriers placés. Ensuite, les joueurs recevront leurs revenus des marchandises, puis des bénéfices/bonus des bâtiments de la capitale. Enfin, le plateau de jeu sera à nouveau préparé pour le tour suivant.

Phase 1 : Placer des ouvriers

Pendant son tour, un joueur, s'il lui reste assez d'ouvriers à placer, devra placer 1 ouvrier sur une des pistes du plateau de jeu. Si un joueur n'a plus d'ouvriers à placer, il doit passer. Cette phase se poursuit dans l'ordre du tour des joueurs, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus d'ouvriers à placer.

Il y a huit pistes où les ouvriers peuvent être placés : Initiative, Quai des Colons, Marchandises, Bateau marchand, Bâtiments de la Capitale, Découvertes, Spécialistes, et Guerre.

N'importe quelle sorte d'ouvriers peut être placée sur n'importe quelle piste, mais selon la sorte d'ouvrier placé un avantage spécial peut être accordé au propriétaire de cet ouvrier lorsque la piste est résolue en phase 2 : Résolution des pistes. Seuls les spécialistes (pas les colons) accordent des avantages spéciaux. Il y a des rappels sur les avantages des spécialistes qui sont imprimés sur le plateau de jeu et sur les plateaux des joueurs. (Ces avantages seront détaillés plus loin dans ces règles).

La piste d'ordre des joueurs affiche l'ordre dans lequel les joueurs placent leurs ouvriers, et l'ordre dans lequel ils essaient de découvrir de nouvelles terres à partir de la piste des découvertes. Cela détermine aussi le vainqueur de la piste bateau marchand s'il y a une égalité pour le nombre d'ouvriers. Les joueurs ne placent pas d'ouvriers sur la piste d'ordre des joueurs pendant la partie, car l'ordre est fixé par la résolution de la piste initiative pendant la phase suivante.

Phase 2 : Résolution des pistes

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs ouvriers disponibles sur le plateau de jeu, les pistes sont résolues de haut en bas, et de gauche à droite à l'intérieur de chaque piste. (Par conséquent, cette phase commencera par la résolution de la piste initiative et se terminera par la piste guerre). Les joueurs retirent leurs ouvriers lorsqu'ils résolvent les pistes. Les joueurs peuvent choisir de ne pas réaliser l'action d'une piste lorsqu'ils retirent leurs ouvriers. Dès que les actions des huit pistes ont été réalisées, les joueurs passent à la phase 3 : Revenus. (Remarquez que les deux pistes Bateau marchand et Découvertes sont résolues quelque peu différemment. Les modalités de leur résolution sont expliquées plus loin dans ces règles).

Chaque piste est décrite en détails ci-dessous :

Piste : Initiative

Chaque joueur peut placer 1 seul ouvrier sur la piste initiative durant la phase 1, et il doit placer cet ouvrier sur le chiffre disponible le plus petit (c'est-à-dire le plus à gauche). Pour la résolution, le joueur reçoit une somme de dollars espagnols qui est égal au chiffre sur lequel son ouvrier était placé. (Par exemple, le premier joueur à se placer ici, recevra 1\$, le second joueur recevra 2\$, et ainsi de suite).

P6

De plus, la piste initiative permet de déterminer l'ordre du tour des joueurs pour le prochain tour. L'ajustement de l'ordre des joueurs se produit lors de la phase 5 : Refaire le plateau.

Exemple : Vert reçoit 1\$ et jouera en premier lors du prochain tour, et orange recevra 2\$ et jouera en deuxième.

Seuls les joueurs qui ont placé un ouvrier sur la piste initiative recevront de l'argent pour le placement dans l'initiative lors de ce tour.

Piste : Quai des Colons

Les ouvriers sont déplacés, un à la fois, dans l'ordre numérique (de gauche à droite), vers une région du nouveau monde qui a été « découverte ». (Remarquez que « découverte » ici, signifie que la région ne contient plus de jeton découverte). Normalement, dès qu'un ouvrier est placé dans une

région, il ne peut plus être déplacé. Un certain nombre d'ouvriers d'un joueur dans une région est considéré comme une « colonie ».

Le premier joueur à avoir 3 ouvriers dans une région prend immédiatement le jeton de marchandises de cette région, et il l'ajoute à sa collection de marchandises sur son plateau de joueur. (Reportez-vous au schéma ci-dessous pour l'exemple).

Lorsqu'au moins un joueur a 3 ouvriers ou plus dans une région, cette région devient éligible pour le score des points de victoire pendant la phase de score des colonies du Nouveau Monde à la fin de chaque Âge. Remarquez que si pendant une phase de score une région n'a plus au moins 3 ouvriers d'un joueur de présents (même si c'était le cas avant), cette région ne rapportera pas de points cette fois-ci. Tant qu'une région contient au moins 3 ouvriers d'un joueur, un joueur dans cette région pourra toujours marquer des points de victoire, même les joueurs qui auront moins de 3 ouvriers. (Le fait de marquer des points sera expliqué plus loin dans ces règles).

Les cases « X » et « Y » sur le quai des colons sont réservées aux joueurs qui possèdent le bâtiment de la capitale correspondant et qui vont donc en recevoir les bénéfices (« Servage » et « Lois de Colonisation »).

Dès qu'un spécialiste (sauf un soldat ou un bâtisseur) est déplacé dans une région, il ne procure plus de bénéfices spéciaux. En tant que tel, si un joueur a besoin de prendre un spécialiste de sa réserve personnelle et qu'il n'en reste plus, il peut échanger un spécialiste contre un colon de n'importe quelle région, et cela autant de fois qu'il le souhaite.

Extension des Bâtisseurs : Les bâtisseurs ne peuvent pas être échangés.

Extension des Bâtisseurs : Remarque : Comme le bâtiment de la capitale « Réforme » interagit avec les ouvriers missionnaires dans les régions, il est fortement recommandé de n'échanger des missionnaires que s'il n'y en n'a plus du tout dans la réserve du joueur.

Marchand : Lorsqu'un marchand est déplacé du quai des colons, Il génère un revenu unique de 5\$ pour le joueur qui le possède pour son arrivée dans la région. Le joueur ne prend pas le revenu lorsqu'il place le marchand sur le quai des colons.

Missionnaire : Lorsqu'il est déplacé du quai des colons, le missionnaire comptera pour 2 colons pour le joueur qui le possède, immédiatement à son arrivée dans une région. Ainsi, quand un joueur place un missionnaire dans une région à partir du quai des colons, il place immédiatement un colon de sa réserve personnelle dans la même région.

Soldat : Lorsqu'un soldat est envoyé dans une région, il peut être utilisé pour éliminer les ouvriers d'un adversaire pendant la résolution de la piste guerre. (La Guerre sera expliquée plus en détails, plus loin dans ces règles).

Bâtisseur : Lorsqu'un bâtisseur est envoyé dans une région à partir du quai des colons, il augmente la valeur en points de victoire de la région dans laquelle il est placé. Chaque bâtisseur dans une région, ajoute +4 PV pour le joueur qui a le plus d'ouvriers (en comptant les bâtisseurs) dans cette région et +2 PV pour le joueur qui arrive en deuxième position pour le plus d'ouvriers dans la région. Les PV bonus pour les bâtisseurs sont accordés sans tenir compte de qui possède les bâtisseurs dans chaque région.

P7

Piste : Marchandises

Résolvez les ouvriers de gauche à droite, chaque joueur choisit 1 jeton de marchandises parmi ceux restants des 4 jetons qui ont été placés sur la piste marchandises avant le début du tour en cours. Les marchandises qui sont prises sont placées sur le plateau des joueurs dans la partie marchandises. Les jetons restent avec le joueur pour le reste de la partie et ils ne sont jamais défaussés.

Les marchandises rapportent des revenus à leur propriétaire. Les joueurs créent des « séries » correspondantes avec les marchandises qu'ils possèdent.

La valeur des revenus de chaque série est : « 3 marchandises (n'importe lesquelles) = 1\$ », une série de 3 marchandises identiques = 3\$ » ; « une série de 4 marchandises identiques = 6\$ ». Ces revenus seront gagnés à chaque tour pendant la phase 3 : Revenus.

Piste : Bateaux marchands

Lorsque vous résolvez cette piste, le joueur qui a la plus grande valeur d'ouvriers sur cette piste, prend le bateau marchand de la piste bateau marchand et le place avec ses marchandises. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus tôt dans le tour de jeu l'emporte. Comme pour les marchandises, les bateaux marchands ne sont jamais défaussés, ils restent jusqu'à la fin de la partie avec le joueur.

Les bateaux marchands fonctionnent comme « des jokers » lorsque le joueur fait des séries de marchandises pour générer des revenus. Les règles spécifiques concernant l'utilisation des bateaux marchands sont expliquées plus loin dans ces règles, dans la Phase 3 : Revenus.

Les capitaines et les marchands placés sur cette piste valent « 2 » ; tous les autres ouvriers ont une valeur de « 1 ».

Piste : Bâtiments de la capitale

Résolvez les ouvriers de gauche à droite, chaque joueur peut choisir un bâtiment de la capitale (parmi ceux restants) parmi les 5 qui étaient disponibles sur la piste bâtiments de la capitale au début du tour en cours. Il faut payer le prix correct en dollars espagnols. Le prix est fixé selon l'Âge (10\$ pour l'Âge I, 14\$ pour l'Âge II et 20\$ pour l'Âge III). Les joueurs peuvent choisir de ne pas acheter de bâtiment de la capitale, et il n'y a pas de pénalités ou de coût associé si vous ne le faites pas.

Les trois sortes de bâtiments de la capitale sont :

Immédiat : Cette sorte de bâtiment procure des bénéfices au moment où il est acheté.

1x Usage unique : Cette sorte de bâtiment procure un bénéfice unique. Il peut être utilisé immédiatement lorsqu'il est acheté ou pendant une phase suivante phase 4 : Bénéfices des bâtiments de la capitale.

Permanent : Cette sorte de bâtiment procure des bénéfices à chaque tour pendant la phase 4 : Bénéfices des bâtiments de la capitale (à moins qu'autre chose ne soit inscrit).

Sans tenir compte si le bâtiment de la capitale a un effet permanent ou pas, les joueurs ne doivent jamais défausser leurs bâtiments de la capitale car 1 bâtiment de la capitale (Âge III : « Prospérité ») génère des PV bonus pour le nombre de bâtiments de la capitale qu'un joueur possède. Les joueurs doivent retourner leurs bâtiments de la capitale, face cachée, dès qu'ils ne sont plus en mesure d'utiliser leurs effets.

Extension des Bâtisseurs : Un spécialiste bâtisseur sur cette piste permet de recevoir un rabais de

5\$ lors de l'achat d'un bâtiment de la capitale.

Reportez-vous à l'appendice II pour une description complète des bénéfices et des règles de chaque bâtiment de la capitale.

Piste : Découvertes

Lorsque vous résolvez cette piste, les joueurs (dans l'ordre des joueurs) peuvent envoyer certains ou tous leurs ouvriers de la piste Découvertes en expédition pour une découverte. Il n'est pas obligatoire qu'un joueur envoie des ouvriers en expédition s'il veut garder ses ouvriers disponibles pour un prochain tour. Si un joueur choisit d'envoyer certains de ses ouvriers en expédition, il annonce quels ouvriers de la piste des découvertes partiront en expédition, il choisit une région particulière qui n'a pas encore été découverte (c'est-à-dire que le compteur de découvertes est toujours présent dans cette région), et enfin il retourne le compteur de découvertes de la région pour que tous les joueurs puissent le voir.

Résistance

Butin Supplémentaire du Conquistador

PV

Butin

Les capitaines dans cette boîte valent chacun « 2 » ; tous les autres ouvriers ont une valeur de « 1 ».

P8

Si la valeur des ouvriers envoyés en expédition par le joueur est égale ou supérieure au chiffre de résistance sur le compteur de découvertes, l'expédition est réussie. Dans ce cas, le joueur qui a fait la découverte place un colon (pas un spécialiste) de sa réserve personnelle dans la région nouvellement découverte, et il prend une somme de dollars espagnols égale à la valeur du butin indiquée sur l'icône de dollars espagnols la plus à droite.

Le joueur qui a fait la découverte reçoit la valeur du butin du conquistador inscrit sur le compteur de découvertes en dollars espagnols pour chaque soldat envoyé sur cette expédition. C'est un gain qui vient en plus du butin gagné pour une expédition réussie.

Le compteur de découvertes est placé, face visible devant le joueur pour que les points de victoire puissent être ajoutés à son score à la fin de la partie.

Important : Les ouvriers du joueur qui ont pris part à l'expédition ne sont pas ajoutés à la région nouvellement découverte. Ils sont remis dans la réserve personnelle du joueur. Seul le colon gratuit est ajouté.

Si la valeur de l'expédition est inférieure au chiffre de la résistance inscrit sur le compteur de découvertes, l'expédition a échoué. Le compteur de découvertes est remis, face cachée, dans la région.

Important : Comme pour une expédition réussie, les ouvriers qui participaient à l'expédition qui a échoué, sont remis dans la réserve personnelle du joueur. Ils ne sont pas remis sur le cadre événement.

Variantes pour les compteurs de découvertes :

« **Aucun survivant** » : Si vous voulez éviter que les autres joueurs connaissent la force d'un compteur de découvertes, après une expédition manquée, retirez le compteur de découvertes révélé du jeu, et remplacez-le par un des compteurs de découvertes qui est face cachée dans la boîte de

jeu. Bien-sûr, s'il n'y a plus de compteurs de découvertes inutilisés, les joueurs ne peuvent plus échanger ceux révélés contre ceux inutilisés.

« **Partir en reconnaissance** » : A n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez payer pour regarder un compteur de découvertes ou une carte qui est face cachée. Le coût à payer est de 1\$ pendant l'Âge I, de 2\$ pendant l'Âge II et de 3\$ pendant l'Âge III. Après avoir regardé un compteur de découvertes face cachée, remettez-le au même endroit, dans la même position, face cachée. Après que toutes les compteurs sont découverts et que vous avez regardé une carte, vous pouvez soit la remettre sur la pile ou sous la pile, face cachée.

« **Reconnaissance Avancée** » : Avant le début de la partie, retournez, face visible, tous les compteurs de découvertes sur le plateau de jeu. Cela évitera les expéditions manquées et cela augmentera le besoin stratégique d'une bonne planification.

Important : Les joueurs ne peuvent lancer qu'une seule expédition par tour, mais ils ne sont pas obligés d'envoyer tous leurs ouvriers en expédition. Les ouvriers qui restent en arrière, restent sur la piste des découvertes et ils peuvent être utilisés pour de futures expéditions. C'est la différence avec les autres pistes qui sont nettoyées à la fin de chaque tour.

Dès que toutes les régions du Nouveau Monde ont été découvertes, la pile des découvertes est utilisée. À partir de ce moment, lorsqu'un joueur lance une expédition de découvertes, il pioche la première carte de la pile des découvertes. Une expédition réussie rapporte des récompenses de la même manière que pour les compteurs de découvertes mais avec l'exception suivante : la pile des cartes de découvertes contient des lieux géographiques précis (par exemple, le Mississippi) et des régions qui ne sont pas sur le plateau (par exemple, la Chine). Par conséquent, aucun colon n'est placé sur le plateau lors d'une expédition réussie par la pile de cartes découverte. La carte découvertes, réalisée avec succès, est placée devant le joueur de la même manière que pour les compteurs de découvertes. Lorsqu'une expédition par la pile des cartes de découvertes échoue, la carte est mélangée à nouveau dans la pile de cartes. Ce lieu reste non découvert et est donc toujours disponible pour un joueur qui enverra une force adéquate en expédition.

Les joueurs doivent découvrir toutes les régions du Nouveau Monde avant de tenter des expéditions avec la pile des cartes de découvertes.

Butin

Butin Supplémentaire du Conquistador

Résistance

PV

P9

Piste : Spécialistes

Résolvez les ouvriers de gauche à droite, les joueurs reçoivent un spécialiste indiqué dans la case occupée par leur ouvrier. Un joueur qui a choisit la case d'entraînement peut payer 5\$ pour gagner 1 spécialiste. Un seul ouvrier peut occuper une case à la fois, et 1 seul spécialiste peut être gagné pour chacune des cases occupées et pour un maximum de 5 spécialistes disponible par tour (ou 6 lorsque vous utilisez le bâtisseur). Les spécialistes pris pendant cette phase sont placés dans une zone d'ouvriers du joueur disponible sur son plateau de jeu, pour être utilisé au tour suivant.

L'extension des Bâtisseurs : La case bâtisseur est seulement disponible lorsque vous jouez avec le spécialiste bâtisseur de l'extension des bâtisseurs.

Piste : Guerre

Lorsqu'un joueur place un ouvrier sur la piste de la guerre, il se prépare à la guerre. La guerre est résolue de gauche à droite, en commençant par le joueur qui a placé son ouvrier sur le chiffre le plus bas. Lorsque vous résolvez la piste de la guerre, le joueur doit décider si ce sera une seule bataille ou bien si ce sera une guerre totale. Un joueur peut déclarer plusieurs batailles et/ou plusieurs guerres totales en occupant plusieurs cases sur la piste de la guerre (1 bataille/guerre par ouvrier). Seuls 4 ouvriers par tour peuvent être placés sur la piste de la guerre.

Il n'y a pas d'avantage particulier pour un joueur qui place un soldat ou un autre spécialiste sur la piste de la guerre.

Si une bataille simple est déclarée, le joueur qui la déclare (l'assaillant) choisit une région et un joueur (le défenseur) contre lequel il se battra dans cette région. Pour que le combat puisse avoir lieu, il faut que l'assaillant ou le défenseur ait au moins 1 soldat dans la région choisie. Une seule bataille n'a pas de coût en dollars espagnols (0\$).

Si un joueur déclare une guerre totale, le joueur qui la déclare (l'assaillant) choisit un joueur (le défenseur). Il y a des batailles dans toutes les régions où l'assaillant et le défenseur ont une colonie présente et au moins 1 soldat dans la colonie. Le joueur attaquant doit payer 10\$.

Dans chaque région où se déroule une bataille, chaque soldat élimine un des ouvriers de son adversaire. Le propriétaire du soldat choisit quel ouvrier est éliminé. (Avant d'être retiré, les ouvriers peuvent être posés sur le côté pour indiquer qu'ils sont éliminés).

Remarque : Les joueurs qui ne participent pas à une bataille/guerre et qui ont des ouvriers dans une région qui est au centre d'une bataille ou d'une guerre ne sont pas touchés par le conflit en cours. Un joueur qui ne prend pas part au conflit ne peut pas « prêter » de soldats, ni être attaqué par un joueur qui participe au conflit.

***Exemple de Bataille :** Pendant son tour, Sean (rouge) a placé un ouvrier sur la piste de la guerre. Sean a 2 soldats et 3 colons en Nouvelle-France. Il engage une bataille contre Angelo (vert) en Nouvelle-France où Angelo a 1 soldat et 4 colons. Sean a 2 soldats et il peut donc éliminer 2 des ouvriers d'Angelo. Il choisit d'éliminer le soldat d'Angelo et un colon. Angelo a seulement 1 soldat il choisit donc d'éliminer 1 des soldats de Sean.*

***Exemple de Guerre :** Pendant son tour, Sean a placé un ouvrier sur la piste de la guerre. Lorsque la piste de la guerre est résolue ; Sean déclare la guerre à Angelo et il paye 10\$. Sean a des soldats et des colons en Nouvelle-Grenade, en Nouvelle-Espagne et en Nouvelle-Angleterre et seulement des colons en Floride et en Nouvelle-France. Angelo a des colons en Nouvelle-Grenade, en Nouvelle-France, et en Nouvelle-Espagne et il a aussi des Soldats en Floride. Les batailles ont lieu seulement là où les soldats sont présents : Nouvelle-Grenade, Nouvelle-Espagne et Floride. Aucune bataille ne se déroule en Nouvelle-France parce qu'aucun des joueurs n'y a de soldats.*

Phase 3 : Revenus

Pendant cette phase, les joueurs récupèrent les revenus (des dollars espagnols) de leurs « séries » de marchandises. Les marchandises représentent les économies et le commerce de chaque empire colonial. Le nombre sur chaque jeton indique combien de cette marchandise il y a dans le jeu (c'est-à-dire que ce n'est pas la valeur de la marchandise). Cette information est fournie pour que les joueurs puissent s'organiser de manière appropriée.

Les marchandises sont acquises par les joueurs, d'une des trois manières suivantes :

- En étant le premier à avoir 3 ouvriers dans la région, ce joueur gagne le jeton de marchandise de la région.
- En plaçant un ouvrier sur la piste des marchandises et en choisissant une marchandise parmi celles disponibles pour le tour de jeu.
- Certains bâtiments de la Capitale (« Compagnie des Indes », « Trésors de guerre : Marchandises ») permettent aux joueurs de gagner des marchandises.

Dès qu'elles sont acquises, les marchandises restent avec ce joueur pendant la partie et elles génèrent des revenus pour leur propriétaire pendant cette phase. Le total des revenus (en dollars espagnols) est déterminé par le nombre et la sorte des « séries » créées, les joueurs arrangent leurs jetons de marchandises en groupe de trois ou quatre sur leur plateau de jeu. Chaque jeton ne peut être utilisé que dans une seule série.

A chaque tour les marchandises et les bateaux peuvent être réorganisés pour former de nouvelles séries.

3 marchandises = 1\$ (1 dollar espagnol).

Exemple : Indigo, Argent, Tabac

Trois de la même sorte = 3\$

Exemple : Indigo, Indigo, Bateau

Quatre de la même sorte = 6\$

Exemple : Sucre, Sucre, Sucre, Sucre

Les bateaux fonctionnent comme des « jokers » lorsque vous réalisez des séries. En d'autres mots, un bateau peut être considéré comme n'importe quelle sorte de marchandises dans le but de terminer une série. 1 seul bateau peut être utilisé par série.

A la fin de la partie, les joueurs gagnent un nombre de points de victoire qui sera égal au total de dollars espagnols qu'ils auront gagné grâce à leurs séries de marchandises et de bateaux.

Remarque : C'est le total de dollars espagnols gagnés pour les marchandises et les bateaux au tour 8 seulement, pas pendant toute la partie. *Important :* les bâtiments de la Capitale qui fournissent de l'argent ne transforment pas leur revenus en points de victoire à la fin de la partie.

Phase 4 : Bénéfices des bâtiments de la Capitale

Les bâtiments de la capitale représente les effets que la colonisation a sur les capitales de chaque empire colonial. Les bâtiments de la Capitale sont achetés par les joueurs avec des dollars espagnols et ils procurent aux joueurs un avantage inscrit sur le bâtiment. Certains avantages sont pour un usage unique et/ou immédiat, alors que d'autres (tels que les bâtiments qui génèrent des revenus et des ouvriers) se produisent à chaque tour pendant la phase de bénéfices des bâtiments de la Capitale. Chaque bâtiment de la Capitale acheté, est placé à côté du plateau de jeu de son propriétaire. (Reportez-vous à l'appendice II pour une description plus détaillée et pour les règles de chacun des bâtiments de la Capitale). La partie commence avec 5 bâtiments de la Capitale de l'Âge I qui sont disponibles à l'achat. Plus de bâtiments seront disponibles lors de la phase 5 : Rafraîchir le plateau.

Important : Alors que les joueurs peuvent résoudre la plupart des bâtiments de la Capitale simultanément, il y en a certains qui peuvent être affectés par le timing où sont résolus certains bâtiments de la capitale. Lorsqu'un problème de timing survient, résolvez les bâtiments dans l'ordre

du tour de jeu des joueurs.

Les bâtiments de la Capitale n'affectent normalement que le joueur qui les possède, à moins que des adversaires ne soient spécifiquement mentionnés.

Le coût d'un bâtiment de la Capitale augmente à chaque nouvel Âge : chaque bâtiment de la Capitale coûte 10\$ à l'achat pendant l'Âge I, 14\$ dans l'Âge II et 20\$ dans l'Âge III.

Phase 5 : Rafraîchir le plateau de jeu

Pendant cette phase, les joueurs vont remettre à zéro le plateau de jeu pour le tour suivant.

P11

Le plateau est rafraîchi de la manière suivante :

Les marchandises : Retirez du jeu les marchandises qui sont encore sur la piste des marchandises. Ajoutez ensuite 4 marchandises au hasard (provenant de la réserve) sur la piste des marchandises, placez-les face visible.

Le bateau : Si le bateau a été réclamé pendant ce tour, ajoutez un bateau à la piste du bateau marchand. S'il y a toujours un bateau sur la piste, vous n'avez pas besoin de rajouter un nouveau bateau.

Les Bâtiments de la Capitale : Ajoutez des bâtiments sur la piste des bâtiments de la capitale (venant de la pile de bâtiments de l'Âge en cours) jusqu'à ce qu'il y ait 5 bâtiments. (N'en retirez pas parmi ceux qui étaient présents au tour précédent). Si le tour en cours est le 3 (fin de l'Âge I) ou 6 (fin de l'Âge II), à la place retirez du plateau de jeu, tous les bâtiments de la Capitale restants, ensuite retirez du jeu tous les bâtiments non-réclamés de l'Âge en cours. Enfin, ajoutez les bâtiments de la Capitale de la pile de l'Âge suivant, jusqu'à ce qu'il y en ait 5, face visible, sur le plateau de jeu.

***Exemple 1 :** Nous sommes au tour 3 (Âge I). Comme l'Âge II commence au tour suivant, vous retirez tous les bâtiments restant de l'Âge I du plateau et de la réserve. Ajoutez ensuite 5 bâtiments de l'Âge II sur le plateau de jeu.*

***Exemple 2 :** Nous sommes au tour 5 (Âge II). Comme le tour suivant est dans l'Âge II, laissez simplement les bâtiments de la Capitale restants sur le plateau de jeu, ajoutez ensuite des bâtiments de la Capitale venant de la réserve pour en avoir 5 sur le plateau.*

Recevoir des nouveaux colons : Chaque joueur prend 5 colons de sa réserve, et il les place dans les cases ouvriers disponibles de son plateau de joueur.

Rappel : Si le tour en cours est un tour où il y a un décompte des points (tours 3, 6 et 8), les joueurs marqueront des points pour les régions du Nouveau Monde pendant cette phase.

Décompte des points pour les colonies du Nouveau Monde.

(Seulement réalisé à la fin des tours 3, 6 et 8).

Dans chaque région où au moins un joueur a au moins 3 ouvriers :

- Le joueur qui a le plus d'ouvriers dans la région reçoit 6 PV.
- Le joueur qui est le deuxième à avoir le plus d'ouvriers reçoit 2 PV.

- Si 2 joueurs sont à égalité pour la première place, chacun reçoit 2 PV.
- Pour les autres égalités ou pour les autres places, ils reçoivent 0 PV.
- S'il y a une égalité à 3 pour la première place, ces joueurs reçoivent 0 PV.
- S'il y a une égalité à 2 (ou plus) pour la deuxième place, ces joueurs reçoivent 0 PV.
- S'il n'y a qu'un seul joueur dans une région, et qu'il a trois ouvriers ou plus, ce joueur marque 6 PV (pour la première place), et personne ne reçoit les 2 PV pour la deuxième place.

Extension des bâtisseurs : Lorsque vous utilisez le spécialiste bâtisseur, chaque bâtisseur dans une région du Nouveau Monde augmente les PV donnés aux joueurs présents à la première et à la deuxième place : +4 PV pour la première place, et +2 PV pour la deuxième place. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la première place, chaque joueur à égalité reçoit +4 PV pour chaque bâtisseur présent (même s'ils ne gagnaient que 0 PV pour le décompte des points des colonies du Nouveau Monde). Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, chaque joueur à la deuxième place reçoit +2 PV pour chaque bâtisseur présent (même s'ils ne gagnaient que 0 PV pour le décompte des points des colonies du Nouveau Monde).

Important : Cela n'a pas d'importance de savoir qui possède les bâtisseurs. Les joueurs qui reçoivent les PV bonus pour le décompte des points des bâtisseurs, recevront des points pour TOUS les bâtisseurs présents dans cette région.

***Exemple 1 :** Adam et Matt ont tous les deux des colonies présentes en Nouvelle France. Adam a 4 colons et 1 bâtisseur (pour un total de 5 ouvriers) ; Matt a 2 colons et 2 bâtisseurs (pour un total de 4 ouvriers). Adam a la première place dans cette région, il marque ainsi 6 PV pour la première place et 12 PV pour la présence de 3 bâtisseurs dans la région (soit un total de 18 PV). Matt gagne 2 PV pour la deuxième place de la région et un bonus de 6 PV pour la présence de 3 bâtisseurs dans la région (soit un total de 8 PV).*

***Exemple 2 :** Adam, Matt, George et Ernie ont des colons en Virginie. George est premier avec 5 colons, Matt est à égalité avec 3 colons et 2 bâtisseurs ; Ernie est à la deuxième place avec 2 colons et Adam est à la troisième place avec seulement 1 bâtisseur. George et Matt reçoivent tous les deux 14 PV chacun (2 PV pour la première place à égalité + 12 PV pour les bonus des bâtisseurs). Ernie reçoit 6 PV (0 PV pour la deuxième place + 6 PV pour les bonus des bâtisseurs). Même si Adam n'a pas de colon et seulement 1 bâtisseur, son bâtisseur contribue quand même au décompte des points pour le bonus de PV des bâtisseurs. À la place, si Matt avait été à égalité pour la deuxième place avec Ernie, George aurait reçu 6 PV pour la première place plus un bonus de 12 PV pour les 3 bâtisseurs de la région (pour un total de 18 PV). Matt et Ernie (maintenant à égalité pour la deuxième place) auraient reçu 0 PV pour la deuxième place à égalité et 6 PV chacun pour le bonus de PV des bâtisseurs.*

P12

Extension des bâtisseurs : Lorsque vous utilisez la règle optionnelle pour acheter des points de victoire, les joueurs peuvent (dans l'ordre des joueurs) dépenser des dollars espagnols pour acheter des points de victoire, immédiatement après le décompte des points pour les colonies du Nouveau Monde. Les joueurs peuvent acheter autant de points de victoire qu'ils peuvent en payer. Le coût est le suivant :

- Âge I : 1\$ / 1 PV
- Âge II : 3\$ / 1 PV
- Âge III : 10\$ / 1 PV

Ajuster l'ordre des joueurs : Repositionnez les ouvriers sur la piste d'ordre des joueurs pour qu'ils

reflètent l'ordre des ouvriers sur la piste de l'Initiative. Les joueurs qui n'ont pas placé d'ouvrier sur la piste de l'Initiative gardent l'ordre qu'ils ont les uns par rapport aux autres, mais ils suivront les joueurs qui s'étaient placés sur la piste de l'Initiative.

Ordre des joueurs pour le tour en cours.

Vert et orange ont placé un ouvrier sur la piste de l'Initiative pendant ce tour.

L'ordre des joueurs pour le prochain tour. Remarquez que rouge et bleu ont gardé l'ordre qu'ils avaient l'un par rapport à l'autre, mais maintenant ils suivent vert et orange.

Avancer le pion de tour : Déplacez le bateau marchand sur la case du prochain tour. Si le bateau marchand est déjà sur le tour 8, passez au décompte des points de fin de partie.

Décompte de fin de partie

La partie se termine à la fin du tour 8. Les joueurs marquent leurs points pour le décompte des colonies du Nouveau Monde comme pour la phase 5, et ce bien que le reste de la phase 5 soit passée au tour 8. Des points de victoire supplémentaires de fin de partie seront accordés pour :

- **Les Découvertes** : Les joueurs font le total des nombres de PV sur le symbole de PV présent sur les compteurs de découvertes qu'ils ont récupérés ainsi que sur les cartes de découvertes. Ces points de victoire sont seulement marqués à la fin de la partie.

- **Les Bâtiments de la Capitale** : Certains bâtiments de la Capitale rapportent des PV à leur propriétaire. C'est soit un nombre en rouge, soit des PV bonus qui sont donnés pour remplir les conditions du bâtiment de la Capitale. (Par exemple, le bâtiment de la Capitale de l'Âge III « Marine » (Navy) rapporte à son propriétaire 4 PV par bateau marchand qu'il possède).

- **L'Économie** : Les joueurs reçoivent des points de victoire égaux à la somme des dollars espagnols que leurs marchandises et leurs bateaux marchands ont générés pendant la phase 3 du tour 8. Les bâtiments qui rapportent de l'argent ne contribuent pas à ces PV (parce que l'argent rapporté par les bâtiments est donné lors de la phase 4).

Égalités : Si 2 joueurs ou plus terminent la partie avec le même nombre de PV, les égalités sont résolues de la manière suivante :

1. **Première résolution** : Le joueur qui a gagné le plus de PV grâce aux colonies du Nouveau Monde au tour 8.
2. **Deuxième résolution (si besoin)** : Le joueur qui a le plus de dollars espagnols.
3. **Troisième résolution (si besoin)** : Le joueur qui a le plus de marchandises et de bateaux marchands.

Conseils Stratégiques pour les débutants

Plusieurs chemins peuvent mener à la victoire dans *Empires : Age of Discovery*. Les joueurs ne doivent pas négliger les points de victoire générés par le contrôle de la première ou de la deuxième place dans les colonies du Nouveau Monde. Les colonies sont les seuls éléments qui rapportent des PV plus d'une fois lors de la partie. En même temps, il est vraiment difficile de se focaliser sur une stratégie basée uniquement sur les colonies du Nouveau Monde. Les autres joueurs reconnaîtront cette stratégie et cela deviendra très difficile de contrôler assez de régions pour gagner la partie quand les autres joueurs feront un effort concerté pour se confronter à vous dans le Nouveau Monde. Répandre vos ouvriers dans trop de régions peut aussi s'avérer dangereux. Une soudaine explosion de colonisation par plusieurs adversaires en même temps vous mettrait dans une position impossible à tenir car vous devriez défendre trop d'endroits en même temps.

Les joueurs qui réussiront à gagner, utiliseront souvent une stratégie à deux niveaux. Par exemple, ils pourront se focaliser sur le contrôle d'une ou deux régions, prendre la deuxième place dans deux

P13

autres et ensuite il travailleront dur pour développer leur économie (ils utiliseront l'argent généré pour acquérir les bâtiments de la Capitale nécessaires). Une autre approche consisterait en l'accroissement d'une stratégie du Nouveau Monde par l'acquisition de capitaines et par des explorations fréquentes. L'exploration permettrait de mettre un pied dans le Nouveau Monde. Il y a de nombreuses combinaisons à essayer. Certaines marcheront mieux que d'autres. Lorsque les joueurs commenceront à reconnaître des stratégies victorieuses, attendez-vous à plus de résistance et soyez prêt à vous adapter à vos adversaires.

Une remarque sur la guerre comme stratégie : Dans *Empires : Age of Discovery*, la guerre n'est pas une stratégie dominante par elle-même. C'est juste un simple outil pour faire pencher la balance à des moments clés, dans des colonies stratégiques.

Appendice I : Ordre de départ alternatif pour les joueurs

Pour des joueurs expérimentés

Lorsque vous utilisez ces règles alternatives pour l'ordre de départ des joueurs, chaque joueur reçoit 15\$ dollars espagnols pour commencer la partie. Disposez les plateaux de joueur pour que tous les joueurs puissent les voir. En commençant par un joueur choisit au hasard, chaque joueur fait une enchère (en dollars espagnols), chacun son tour, dans le sens horaire. L'enchère minimum est de 1\$, et chaque enchère suivante doit être supérieure à la précédente, ou bien le joueur peut « passer ». Si un joueur passe, il ne pourra plus participer aux enchères pendant cette manche. L'enchère la plus forte remporte la mise et le joueur paye l'enchère finale à partir des 15\$ de départ. Le vainqueur des enchères peut prendre n'importe quel plateau de joueur et son avantage national associé. Au début de la partie, le vainqueur de la première enchère place aussi son colon sur la case 1 de la piste de l'ordre des joueurs.

Ce processus est répété jusqu'à ce que chaque joueur ait un plateau de joueur et occupe la case suivante sur la piste d'ordre des joueurs. Le dernier joueur prend le plateau de joueur restant, et il paye la moitié de la dernière enchère vainqueur, arrondie au supérieur (c'est-à-dire que dans une partie à 4 joueurs, le quatrième joueur qui prend un plateau de joueur, paiera la moitié de l'enchère vainqueur du troisième joueur).

Les joueurs peuvent aussi renoncer aux enchères des règles alternatives de départ pour l'attribution de l'ordre des joueurs, et ils peuvent alors assigner au hasard les plateaux de joueur et les avantages nationaux associés. Lorsque la partie des enchères n'est pas utilisée, les joueurs commencent la partie avec 10\$ et dans un ordre de joueur désigné au hasard comme d'habitude.

Pouvoirs des avantages nationaux (Remarque : les associations nationalité/couleur ne sont que des suggestions que vous n'avez pas besoin de suivre à la lettre).

Angleterre (rouge) – L'Angleterre vide ses prisons : Une fois par partie, juste avant la résolution de la piste du quai des colons, le joueur de l'Angleterre peut ajouter 2 colons au quai des colons et il peut réarranger les ouvriers qui s'y trouvent dans l'ordre qu'il veut. Si toutes les cases du quai des colons sont déjà occupées, le joueur de l'Angleterre peut toujours placer ses ouvriers et réarranger les ouvriers qui s'y trouvent. Il se peut qu'il y ait des ouvriers placés à côté des cases imprimées ; c'est autorisé seulement lors de l'utilisation de l'avantage national de l'Angleterre.

Espagne (jaune) – Les conquistadors espagnols : Une fois par partie, juste avant le début du tour 1 (juste après la mise en place), le joueur de l'Espagne peut faire gratuitement une découverte. Il prend alors le compteur de découvertes comme d'habitude et il ignore le chiffre de résistance. Il ajoute ensuite 1 soldat à la région (au lieu d'un colon) et il prend seulement le butin imprimé sur la carte (et pas le butin supplémentaire du conquistador). Si le joueur de l'Espagne choisit de ne pas

utiliser son avantage national au début de la partie, il ne pourra pas le faire plus tard.

France (bleu) – Les échanges français avec les natifs américains : Deux fois par partie (une seule fois par tour), juste avant que la piste des marchandises ne soit résolue, le joueur de la France peut prendre 1 marchandise de la piste des marchandises. Si la piste des marchandises est complètement occupée lorsque la France utilise son pouvoir, cela signifie que le dernier joueur de la piste ne recevra rien.

Portugal (vert) – Les explorateurs portugais : Une fois par Âge (soit trois fois dans la partie) le joueur du Portugal, lors de la résolution de la piste des découvertes, peut utiliser la pile des cartes découvertes à la place de découvrir une région dans le nouveau monde (sur le plateau). Lorsqu'il le fait, le chiffre de la résistance sera toujours égal à « 3 » (il ignore le chiffre de résistance imprimé). Toutes les autres règles concernant les découvertes avec la pile des cartes découvertes restent les mêmes.

Hollande (orange) – les marchands hollandais : Une fois par partie, juste avant que la piste des bateaux marchands ne soit résolue, le joueur de la Hollande peut prendre le bateau marchand de la piste des bateaux marchands. Le joueur qui aurait dû gagner le bateau marchand ne reçoit rien.

Les Villes-états italiennes (violet) – Les hommes de la renaissance italienne. Deux fois par partie (une seule fois par tour), juste avant que la piste des spécialistes ne soit résolue, le joueur des villes-états peut remplacer un ouvrier de la piste des spécialistes par un ouvrier de sa réserve. L'ouvrier remplacé est remis dans la réserve de son propriétaire. Si le joueur des villes-états remplace l'ouvrier qui est sur la case « entraînement », il paiera 5\$ par spécialiste, comme d'habitude.

Remarque : Les joueurs, qui ont la possibilité d'utiliser leur avantage national plus d'une fois par partie, peuvent vouloir garder une trace du nombre de fois où ils ont utilisé leur pouvoir en le marquant sur leur plateau de joueur avec des colons, des pennies, des balles de mousquet, etc.

P14

Appendice 2 : Les bâtiments de la Capitale

Extension des bâtisseurs : Certains des bâtiments de la Capitale dans l'extension des bâtisseurs sont appelés « trésors de guerre ». Lorsqu'ils sont acquis par la piste des bâtiments de la Capitale, ces bâtiments ont un coût de 0\$. Si un spécialiste bâtisseur est utilisé pour acquérir le bâtiment, aucune remise n'est faite car le bâtiment est déjà gratuit.

Important : Lorsque le texte d'un bâtiment de la Capitale est en conflit avec les règles, le texte du bâtiment est prioritaire.

Les trois sortes de bâtiment de la Capitale sont :

[immediate icon] Immédiat : Ce type de bâtiment procure son bénéfice immédiatement au moment où il est acheté.

1X Usage unique : Ce type de bâtiment procure un bénéfice unique. Il peut être utilisé immédiatement lorsqu'il est acheté ou bien pendant une phase suivante (phase 4 bénéfices des bâtiments de la Capitale).

∞ Permanent : Ce type de bâtiment procure un bénéfice à chaque fois lors de la phase 4 : Bénéfices des bâtiments de la Capitale (à moins qu'autre chose ne soit noté).

Âge I

(20 bâtiments au total – 12 dans le jeu de base et 8 dans l'extension des bâtisseurs)		
Colons (x2)	∞	+1 colon à chaque tour.
Monastère	∞	+1 missionnaire à chaque tour.
Voies commerciales	∞	+1 marchand à chaque tour.
Terrains d'entraînement	∞	+1 soldat à chaque tour.
Servage	∞	1 colon gratuit à chaque tour sur la case X du quai des colons.
Conquistadors	∞	1 soldat gratuit à chaque tour sur la piste des découvertes.
Navigateur	∞	1 capitaine gratuit à chaque tour sur la piste des découvertes.
Conquête de l'Empire Inca	[immediate icon]	Prenez immédiatement 20\$ (une fois seulement).
Comptoir	∞	+5\$ à chaque tour.
Cartographie du Nouveau Monde	1x	1 découverte gratuite (et 4 PV à la fin de la partie). Un nouveau territoire est découvert. Choisissez une région qui n'a pas encore été découverte. Placez-y gratuitement un colon. Prenez le compteur de découvertes et les dollars espagnols indiqués, comme d'habitude (pas le bonus soldat). Ce bâtiment peut être résolu immédiatement ou pendant une phase suivante de bénéfices des bâtiments de la Capitale.
[Expansion icon] Trésors de guerre (gratuit)	[immediate icon]	5\$ (une fois seulement).
[Expansion icon] Trésors de guerre (gratuit)	[immediate icon]	1 bateau marchand gratuit (une fois seulement).
[Expansion icon] Trésors de guerre (gratuit)	[immediate icon]	2 spécialistes (choix libre). Ces spécialistes sont ajoutés au plateau de joueur pour pouvoir être utilisés au tour suivant (une fois seulement).
[Expansion icon] Magellan	∞	Les capitaines comptent pour « 3 » sur la piste des découvertes.
[Expansion icon] Ville du nouveau monde	∞	+1 bâtisseur à chaque tour.
[Expansion icon] Mission dans le nouveau monde	∞	+1 missionnaire à chaque tour.

[Expansion icon] Surpopulation	[immédiate icon]	Placez immédiatement 3 colons dans des régions découvertes. Les colons peuvent être placés dans une région, dans plusieurs régions, ou dans des régions entièrement différentes.
[Expansion icon] Contrebandier	∞	Échangez une marchandise à chaque tour. Le propriétaire du bâtiment peut échanger une marchandise avec un autre joueur, une fois par tour pendant la phase des bénéfices des bâtiments de la Capitale. L'autre joueur ne peut pas refuser.
Peste	∞	Toutes les découvertes faites par le propriétaire de ce bâtiment voient leur chiffre de résistance réduit de 1.
P15 Âge 2 (22 bâtiments au total. 14 dans le jeu de base et 8 dans l'extension des bâtisseurs).		
Alliés Indiens	[immédiate icon]	Placez immédiatement et gratuitement 2 soldats dans une de vos colonies.
Corsaires	∞	Pendant chaque phase des bénéfices des bâtiments de la Capitale, prenez 1\$ à chaque joueur pour chaque bateau marchand que vous possédez. Par exemple, si vous avez 3 bateaux marchands, prenez 3\$ à chaque joueur. Si un joueur n'a pas assez d'argent pour vous payer, il ne vous donne que ce qu'il peut.
Chantiers navals	∞	+1 capitaine par tour.
Cathédrale	∞	Les missionnaires ajoutent 2 colons lorsqu'ils arrivent dans le Nouveau Monde (au lieu de 1). Les colons sont ajoutés lors de la résolution de la piste du quai des colons.
Impôts	∞	+10\$ à chaque tour (et 2 PV à la fin de la partie).
Université	1x	Déplacez 1 ouvrier sur le devant d'une piste – utilisation unique (et 5 PV à la fin de la partie). Ce bâtiment de la Capitale permet à son propriétaire de déplacer 1 ouvrier de n'importe quelle position sur les pistes du quai des colons, des marchandises, de la guerre, de l'initiative, de l'ordre des joueurs ou des bâtiments de la Capitale sur le devant de la piste, décalant ainsi tous les autres ouvriers vers la droite. Cela peut être fait à n'importe quel moment, mais une fois seulement.
Compagnie des Indes	∞	1 marchandise gratuite (au hasard) à chaque tour. Ce bâtiment de la Capitale permet à son propriétaire de prendre au hasard une marchandise de la réserve à la fin de chaque tour. Parce que cette marchandise est gagnée pendant la phase des bâtiments de la Capitale, cela ne contribue aux revenus qu'à partir de la phase de revenus du tour suivant.
Lois sur la colonisation	∞	1 colon gratuit sur la case Y du quai des colons à chaque tour.
Distillerie de Rhum	∞	3\$ pour chaque « marchandise : sucre » possédée par le propriétaire de ce bâtiment. Cet argent vient en plus des revenus générés par les séries de marchandises. Parce que cet argent est gagné pendant la phase des bénéfices des bâtiments de la Capitale, cela ne compte pas pour marquer des PV grâce aux revenus à la fin de la partie.
Marché	∞	+1 marchand à chaque tour.

Académie Militaire	∞	+1 soldat à chaque tour.
Forteresse	∞	+1 soldat à chaque tour.
Étables	∞	Vous pouvez déplacer 1 soldat d'une colonie vers une colonie adjacente (une fois à chaque tour, juste avant de résoudre les découvertes). Vous ne pouvez déplacer que les soldats que vous possédez. Remarque : les Caraïbes sont adjacentes à la Nouvelle Grenade, la Nouvelle Espagne et la Floride. Ce bâtiment est activé juste avant les découvertes. En tant que tel, cela n'a pas d'importance si un joueur réalise l'action des découvertes ou pas.
[Expansion icon] Trésors de guerre	[immédiate icon]	7\$ (une seule fois)
[Expansion icon] Trésors de guerre	[immédiate icon]	Prenez immédiatement 2 marchandises. Ces marchandises sont piochées au hasard dans la réserve des marchandises (une fois seulement).
[Expansion icon] Maçonnerie de pierre	∞	+1 bâtisseur à chaque tour.
[Expansion icon] Édit du Pape	[immédiate icon]	Le propriétaire du bâtiment et un autre joueur placent chacun 2 colons gratuitement. Le propriétaire choisit un autre joueur. Les 2 joueurs reçoivent 2 colons gratuitement et ils les placent dans une région où ils ont déjà au moins 1 ouvrier. Le propriétaire choisit quel joueur place en premier. Le premier joueur place les deux colons dans une région avant que le second joueur ne place ses deux colons dans une région (une région différente ou dans la même région que celle du premier joueur).
[Expansion icon] Hôtel des Monnaies	∞	2\$ pour chaque marchandise Or ou Argent possédée par le propriétaire de ce bâtiment. A chaque tour le propriétaire du bâtiment doit choisir soit de l'or ou de l'argent (pas les deux) avant d'être payé pendant la phase de revenus.
[Expansion icon] Négociant	∞	Le joueur peut vendre des marchandises à la banque pour 5\$ chacune. La vente se produit lors de la phase des bénéfices des bâtiments de la Capitale (juste après la phase de revenus). Les marchandises vendues sont remises dans la réserve.
P16 [Expansion icon] Réforme	∞	Le propriétaire de missionnaires neutralise les missionnaires ennemis dans le Nouveau-Monde. Les missionnaires des autres joueurs n'ont pas d'effet (pas de bonus) lorsqu'ils arrivent dans une région où le propriétaire de ce bâtiment a déjà un missionnaire.
[Expansion icon] Le Mayflower	∞	Les bateaux marchands du propriétaire du bâtiment peuvent transporter des ouvriers vers le Nouveau Monde. Le propriétaire du bâtiment peut utiliser jusqu'à 3 de ses bateaux marchands comme s'ils étaient les dernières cases (après X et Y) du quai des colons. Le joueur doit l'annoncer pendant la phase de placement des ouvriers en plaçant son ouvrier et le bateau marchand ensemble à droite de la case « Y » du

		quai des colons. Chaque ouvrier placé doit avoir un bateau marchand pour le transporter vers le Nouveau Monde. Chaque bateau marchand utilisé de cette manière ne peut pas être utilisé pendant ce tour comme « joker » pour la création de séries de marchandises pendant la phase de revenus.
Peste	[immediate icon]	Toutes les colonies qui ont 3 ouvriers ou plus se voient réduites de 1 ouvrier. Le joueur qui contrôle la colonie choisit quel ouvrier est retiré et il remet l'ouvrier dans sa réserve. N'importe quel ouvrier (soldats et bâtisseurs y compris) peut être retiré par l'utilisation de ce bâtiment.
Âge III (15 bâtiments au total – 11 dans le jeu de base, 4 dans l'extension des bâtisseurs).		
Milice	∞	+1 soldat dans toutes les batailles où le joueur est en défense. Lorsqu'il défend lors d'une bataille, le propriétaire de ce bâtiment gagne un soldat temporaire pour cette bataille. Après que la bataille a été résolue, ce soldat temporaire est retiré du plateau de joueur, qu'il soit une victime ou pas.
Mercantilisme	1x	1 PV (à la fin de la partie) par marchandise possédée par le propriétaire de ce bâtiment. Le bateau marchand ne compte pas comme marchandise pour ce bâtiment.
Population	1x	1 PV (à la fin de la partie) par série de 2 ouvriers dans le Nouveau Monde possédée par le propriétaire de ce bâtiment.
Marine	1x	4PV (à la fin de la partie) pour chaque bateau marchand possédé par le propriétaire de ce bâtiment.
Puissance	1x	2 PV (à la fin de la partie) par soldat dans le Nouveau Monde, possédé par le propriétaire de ce bâtiment.
Prospérité	1x	2 PV par bâtiment de la Capitale (celui-ci y compris) (à la fin de la partie) possédé par le propriétaire de ce bâtiment. [Expansion icon] « Trésors de guerre » et « Peste » comptent comme des bâtiments de la Capitale pour l'objectif de points de « Prospérité ».
Gloire	1x	2 PV par région colonisée à la fin de la partie. Le propriétaire de ce bâtiment doit avoir au moins 1 ouvrier dans la région colonisée. Une région doit posséder au moins 3 ouvriers d'un autre joueur pour être considérée comme étant « colonisée ».
Richesse	1x	1 PV (à la fin de la partie) pour chaque 5\$ possédés par le propriétaire de ce bâtiment. [Expansion icon] Lorsque vous utilisez la règle d' « achat de points de victoire », le propriétaire de ce bâtiment peut d'abord utiliser l'effet pour marquer des points avec la « Richesse » avant d'acheter des PV.
Migration	∞	Le propriétaire de ce bâtiment peut déplacer jusqu'à 2 colons d'une seule région vers une seule autre région. Cela peut être fait à chaque tour, pendant la phase des bénéfices des bâtiments de la Capitale. Les régions ne doivent pas forcément être adjacentes.
Manufacture	∞	+30\$ à chaque tour (et 5 PV à la fin de la partie).
[Expansion icon] Âge des	1x	4 PV par compteur de découvertes et par carte de découvertes à la fin de la partie.

découvertes		
[Expansion icon] Capitale du Nouveau Monde	1x	3 PV (à la fin de la partie) par bâtisseurs dans le Nouveau Monde. Les bâtisseurs doivent être de la couleur du propriétaire du bâtiment.
[Expansion icon] L'âge de raison	1x	4 PV par ouvrier sur la piste des spécialistes à la fin du tour 8.
[Expansion icon] Réécrire l'histoire	[immédiate icon]	Le propriétaire du bâtiment peut prendre 1 compteur de découvertes à 2 joueurs différents. Les compteurs sont choisis au hasard (face cachée). Cet effet est unique et immédiat. Le joueur qui utilise le bâtiment de la Capitale « Réécrire l'histoire » ne prend pas les revenus des compteurs de découvertes qui sont pris. Seuls les compteurs de découvertes peuvent être pris. Les cartes découvertes ne sont pas concernées par les effets de « Réécrire l'histoire ».
Peste	[immédiate icon]	Le joueur choisit une région et retire jusqu'à 3 colons d'un joueur. Les spécialistes ne peuvent pas être retirés.

Appendice III : Compteurs de découvertes et cartes

Compteurs de découvertes			
\$	\$/soldat	Natifs	PV
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Les cartes découvertes

(utilisées après que le Nouveau Monde est entièrement découvert)

	\$	\$/soldat	Natifs	PV
--	----	-----------	--------	----

Le Mississippi	2	1	3	4
Les Grands Lacs	1	2	3	4
La Pampa	2	1	3	4
Californie	2	1	4	4
Les Philippines	2	1	4	5
Les Mers du Sud	2	1	4	5
Éthiopie	3	2	4	5
L'Amazone	2	1	4	4
Le Territoire du Nord Ouest	2	2	4	4
Australie	2	1	4	5
Chipongu (Japon)	4	3	5	5
Siam	4	2	5	5
L'Archipel des Moluques	5	3	5	6
Inde	6	3	6	6
Le tour du Monde	8	3	6	6
Chine	7	3	6	6

Crédits

Auteur et conception du jeu : Glenn Drover

Couverture et illustration : Cyril van der Haegen

Artiste sur le jeu original Age of Empires III : Paul E. Niemeyer

Mise en page des règles : Lawrence Whalen Jr.

Comité *Empires: Age of Discovery* :

Président : Rick Soued, CEO, Eagle-Gryphon Games

Rédacteur : Glenn Drover

Livret de règles : Matthew L. Smith and Adam Allett

Conception du bloc de scores : George Orthwein

De grands remerciements au comité *Empires: Age of Discovery*, un groupe de volontaires de Boardgamegeek.com. Une communauté qui n'a pas seulement fait que partager ses idées et ses suggestions pour aider à créer la meilleure réédition possible de l'excellent jeu de Glenn Drover Age of Empire III, mais qui a aussi grandement contribué à la réécriture des règles, à la conception du bloc de scores, à l'inclusion de plusieurs variantes très populaires et qui a participé, sans relâche, à de nombreux tests et de nombreuses relectures des règles – ce qui est nécessaire pour un projet tel que celui-ci.

Les membres du comité sont : Adam Allett, Scott Berkheimer, Jason Farris, Andrew Hazlewood, Ernie Juan, George Orthwein, Matthew L. Smith, Todd Sweet, Pete Vasiliauskas.

Rick Soued, PDG de Eagle-Gryphon Games et Glenn Drover, l'auteur du jeu, ont supervisé le travail de ce comité et ils voudraient particulièrement mettre en avant Adam Allett et Matthew L. Smith pour avoir supporté un grande partie de la charge de travail, surtout la plus ardue (et de loin la plus ingrate) de toutes – la réécriture et la relecture des règles ! Félicitations spéciales à Scott Berkheimer, George Orthwein et Pete Vasiliauskas pour leur travail de gestion des sous-comités sur les changements de règles, les plateaux des joueurs, et le nouvelle conception du plateau de jeu. Un remerciement particulier à George Orthwein encore pour la conception et la finalisation du nouveau

bloc de scores !

Testeurs originaux : Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G. Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Aniballi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, and Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul E. Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca et Marcus Hearne.

Enfin des remerciements particuliers à Don Beyer de SDR pour la création des prototypes originaux de *Empires: Age of Discovery* qui nous ont permis de tester ce jeu et de l'améliorer.

Merci Don !

Traduction Française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant