

Christian Marcussen's

CLASH OF CULTURES™

Aperçu du matériel 2

Mise en place 3

Concepts de base 4

Rempoter la partie 4

Ressources 4

Unités 4

Niveaux de culture et d'humeur . 4

Jetons *Culture* et *Humeur* 4

Plateau *Joueur* et aide de jeu. . 5

Régions 5

Villes. 6

Humeur des villes 6

Déroulement du jeu 7

Une manche 7

Actions 7

Développement 7

Fonder une ville 8

Activer une ville 8

Déplacement 9

Amélioration civique 10

Influence culturelle 10

Phase Bilan 11

Combat. 12

Combat terrestre 12

Combat naval 12

Concepts complémentaires . . 13

Cartes *Évènement* 13

Barbares 13

Cartes *Objectif* 14

Cartes *Action* 14

Merveilles 14

Exploration 16

Détails sur les développements . 20

Variantes 23

APERÇU DU MATÉRIEL



RÉGIONS

4 régions de départ
16 régions normales



8 DÉS



PLATEAU JOUEUR

4 plateaux *Joueur*



AIDE DE JEU

4 aides de jeu



PISTE DE TOURS



MARQUEUR DE TOURS

JETONS

20 indicateurs de ressources



4 Nourriture



4 Minerais



4 Bois



40 jetons *Culture*



40 jetons *Humeur*



4 jetons d'épuisement



4 Idée



4 Or



4 indicateurs de Culture



4 indicateurs d'Humeur



1 jeton Premier joueur

BÂTIMENTS



35 Colonie
(7 rouges, 7 verts, 7 bleues,
7 jaunes, 7 brunes)



28 Temple
(7 rouges, 7 verts,
7 bleus, 7 jaunes)



28 Forteresse
(7 rouges, 7 verts,
7 bleues, 7 jaunes)



28 Académie
(7 rouges, 7 verts,
7 bleues, 7 jaunes)



28 Port
(7 rouges, 7 verts,
7 bleus, 7 jaunes)

MERVEILLES



7 Merveille
différentes

UNITÉS



80 unités Armée
(16 rouges, 16 verts, 16 bleues,
16 jaunes, 16 brunes)



16 Colon
(4 rouges, 4 verte,
4 bleus, 4 jaunes)



16 Bateau
(4 rouges, 4 verte,
4 bleus, 4 jaunes)

LIMITES DU MATÉRIEL :

Tous les joueurs sont limités aux pièces incluses dans le jeu. Ceci signifie qu'un joueur ne peut construire plus de 16 unités Armée ou 7 villes.

CUBES

192 cubes en bois
(48 rouges, 48 verts,
48 bleus, 48 jaunes)

CARTES



38 cartes
Évènement



42 cartes
Action



32 cartes
Objectif



7 cartes
Merveille

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau selon les mises en place illustrées ci-dessous. Toutes les régions sont placées face cachée, sauf la région de départ de chaque joueur qui est face visible (portez une attention particulière au côté qu'occupe la case *Montagne*). Les régions face cachée sont désignées par l'appellation « régions non découvertes ».
2. À 4 joueurs : Déterminez aléatoirement où s'assoient les joueurs.
3. Les joueurs prennent le plateau *Joueur*, l'aide de jeu, les cubes, les bâtiments et les unités d'une même couleur. Chacun place les jetons *Ressource* et les indicateurs de Culture et d'Humeur sur le « 0 » de l'Échelle (cf. page 5) de son plateau *Joueur* — à l'exception du jeton *Nourriture* qui est placé sur la case « 2 ».
4. Chaque joueur place un de ses cubes sur les développements *Récolte* (Agriculture) et *Mines* (Construction). Tous les joueurs commencent la partie avec ces deux développements.
5. Chaque joueur place une *Colonie* et un *Colon* sur la case *Fertile* de sa région de départ (voir l'illustration ci-contre).

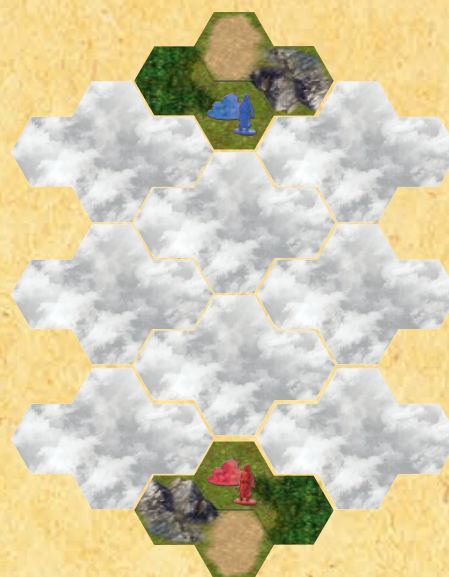


6. Mélangez les cartes séparément, selon leur type, et placez-les près du plateau. Chaque joueur reçoit 1 carte *Action* et 1 carte *Objectif* (sans les dévoiler aux autres joueurs).

7. Placez le marqueur de tours sur la première case de la piste des tours.
8. Désignez aléatoirement un premier joueur (par exemple, le jet le plus élevé sur deux dés) et remettez à ce joueur le jeton Premier joueur.



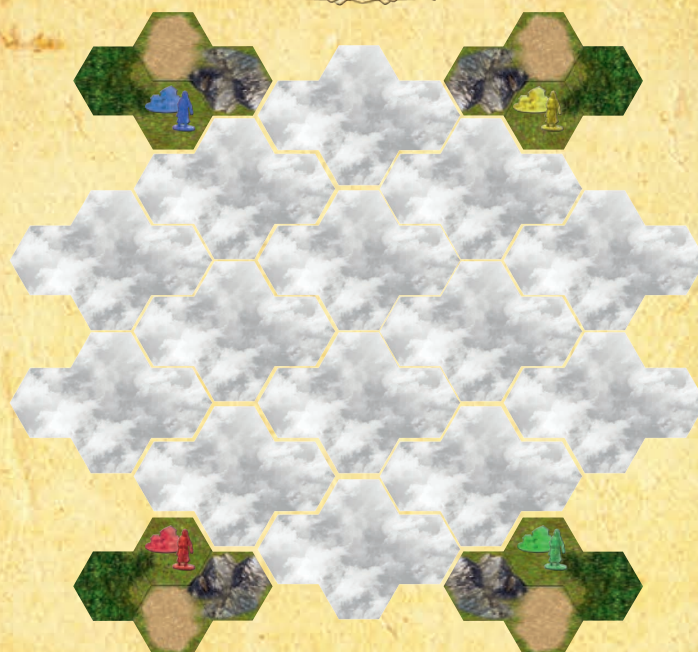
MISE EN PLACE À 2 JOUEURS



MISE EN PLACE À 3 JOUEURS



MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



CONCEPTS DE BASE

TERMES IMPORTANTS

JCA : « Jouez Comme une Action. » Cette abréviation, employée sur les cartes et les développements, signifie que vous réalisez une action spéciale qui nécessite l'une de vos actions.

Armée : Désigne une simple unité *Armée* ou un groupe d'unités *Armée* partageant la même case. Ceci peut également comprendre des unités *Barbare*.

Capturer : Une ville étrangère est capturée lorsqu'une *Armée* qui l'attaque s'y retrouve seule. Cette ville appartient maintenant au joueur envahisseur.

Cases : Chaque région dévoilée est divisée en quatre cases. Chaque case a son propre type de terrain qui produit des ressources. Vous aurez parfois à compter le nombre de cases entre des unités ou des villes. Lorsque vous devez compter un nombre de cases, vous pouvez compter à travers les unités et les villes adverses ainsi que les cases *Mer*; toutefois, vous ne pouvez pas compter à travers une région non découverte.

Combat : Un combat commence dès qu'une *Armée* entre sur une case occupée par des unités étrangères (éventuellement des *Colon* ou des barbares) ou une ville (éventuellement des villes étrangères non défendues). Si l'*Armée* fait face à une opposition quelconque, le combat est résolu en quelques tours de combat.

Région : Le plateau comprend plusieurs régions. Une région peut être dévoilée/découverte (ses cases sont alors visibles) ou non découverte, c'est-à-dire que les joueurs ignorent ce que cette région contient.

Unité terrestre : Toute unité (*Armée* ou *Colon*) qui se déplace sur des cases *Terrain* (tous les types de cases, sauf les cases *Mer*).

Ville : Une *Colonie* (avec d'autres bâtiments ou non) appartenant à un joueur ou aux barbares.

REMPORTER LA PARTIE

La partie se termine après 6 manches, ou plus tôt si au moins un joueur n'a plus de villes au début de la phase Bilan. Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire (PV).

Chaque joueur compte ses PV (éventuellement les demi-points) :

- **1 PV** par *Bâtiment* de votre couleur sur le plateau
- **½ PV** par développement que vous avez
- **5 PV** par *Merveille*
- **2 PV** par *Objectif*
- PV des cartes *Évènement* (il n'y a que quelques cartes qui donnent des points de victoire)

En cas d'égalité pour les points, quiconque a construit la *Merveille* — *Grandes Pyramides* remporte la partie. Sinon, les joueurs doivent observer cette même liste, dans l'ordre exact ci-dessus. Le vainqueur est celui qui a le plus de points avec ses bâtiments, puis si l'égalité persiste toujours, c'est alors celui qui a le plus de points avec ses développements et ainsi de suite. Dans le cas où l'égalité n'est toujours pas résolue, il s'agit alors d'une victoire commune.

Note : Vous trouverez en page 23 la variante Fin variable. Avec cette variante, il est possible que la partie s'achève avant ou après la 6^e manche.

RESSOURCES

Il y a 5 types de ressources dans le jeu. La **Nourriture**, le **Minerai** et le **Bois** sont obtenus à l'aide des cases près de vos villes tandis que les **Idée** et l'**Or** sont obtenus à l'aide de développements et des différents bâtiments.

Ressources naturelles



Nourriture



Minerai



Bois

Ressources spéciales



Idée



Or

La ressource spéciale *Idée* peut remplacer la *Nourriture* lorsque vous payez pour des développements tandis que l'*Or* a un rôle de « joker » et peut remplacer tous les autres types de ressources.

UNITÉS

Il y a 3 types d'unité dans le jeu.

- **Colon :** Peut fonder une ville, mais ne peut combattre.
- **Unité Armée :** Peut combattre et peut capturer une ville.
- **Bateau :** Peut transporter des unités terrestres et combattre d'autres *Bateau*.

NIVEAUX DE CULTURE ET D'HUMEUR

Les indicateurs de Culture et d'Humeur indiquent le nombre maximal de jetons *Culture* et *Humeur* que vous pouvez avoir.



Certains développements ont une boîte bleue (Culture) ou jaune (Humeur). Lorsque vous acquérez un tel développement, avancez l'indicateur respectif sur l'Échelle de votre plateau *Joueur*. Une fois le 8 atteint (le nombre le plus élevé sur l'Échelle), l'indicateur demeure en place, même si vous obtenez d'autres développements.

JETONS CULTURE ET HUMEUR

En outre, lorsque vous obtenez un tel développement (ceux avec une boîte bleue ou jaune), vous recevez un jeton correspondant (un jeton *Culture* pour un développement bleu et un jeton *Humeur* pour un développement jaune). Si votre niveau de *Culture* ou d'*Humeur* est 8, vous obtenez toujours un jeton, même si votre indicateur ne bouge pas (toutefois, vous demeurez limité à un maximum de 8 jetons de chaque type).



Les jetons *Humeur* sont utilisés pour l'action **Amélioration civique** et les jetons *Culture* pour l'action **Influence culturelle** et lors de la construction des *Merveille*. Le dos des jetons *Humeur* montre une face « en colère », employée pour noter qu'une ville est « en colère ».

PLATEAU JOUEUR ET AIDE DE JEU

CLASH OF CULTURES

AGRICULTURE

Récolte
Vous pouvez récolter de la Nourriture des cases Fertile et du Bois des Forêt.

Irrigation
Vous pouvez récolter de la Nourriture des cases Aride. Ignorez les cartes Économie.

Entreposage
Vous n'êtes plus limité à deux Nourriture.

Élevage
Payez 1 Nourriture (0 avec les Routes) pour récolter des cases Terroir situées à 2 cases ou moins (une fois par tour).

ÉCONOMIE

Troc
JCA : Échangez jusqu'à 3 ressources en Or ou jeton Culture (ou un assainissement).

Routes commerciales
Ordonnez-les. Récoltez 1 Nour par Colon/Bateau à 2 cases ou moins d'une ville adverse unique non en colère (max. 4).

Monnaie
Les routes commerciales peuvent produire de l'Or de la Nourriture ou les deux.

Taxation
JCA : Payez 1 Humeur pour recevoir 1 Or pour chacune de vos villes (une fois par tour).

CONSTRUCTION

Mines
Vous pouvez récolter du Minéral des Montagne Ingénierie.

Ingénierie
JCA : Activez une ville non en colère et construisez une Merveille.

Assainissement
Lorsque vous élargissez une ville, payez 1 Nourriture pour recevoir 1 Colon. Ignorez l'Épidémie et l'Épidémie.

Routes
Lorsque vous déplacez une ou des unités de vos vers votre ville, Déplacez de 2 cases (1 Nour) l'unité (Ignorez le terrain (1 Minéral)).

CULTURE

Arts & sculptures
Payez 1 jeton Culture pour faire une Inf. culturelle sans utiliser d'action (une fois par tour).

Cirque & sports
Les villes sont considérées comme étant d'une taille de moins (min. 1).

Monuments
1) Dévoilez la 1^{re} Merveille.
2) Choisissez une Merveille, et vous pouvez la construire et ce, sans utiliser d'action.

Théâtre & musique
Vous pouvez échanger un jeton Humeur en jeton Culture ou vice versa (une fois par tour).

MARITIME

Pêche
Port
Vous pouvez récolter de la Nourriture d'une case Mer adjacente.

Cartographie
JCA : Récoltez 1 Culture et 1 Idée par région avec au moins un de vos Bateau une fois par tour.

Navires de guerre
Combats navals et terrestres à partir d'un Bateau. Annulez 1 touche au 1^{er} tour.

Navigation
Vous pouvez déplacer une ou des unités de vos vers votre ville. Les cases Mer les plus près dans la direction du déplacement.

ÉDUCATION

Écriture
Académie
Si vous avez un Idée, Guez ou lorsque vous acquérez votre 1^{re} piochez 1 Action et 1 Objectif.

Éducation publique
Récoltez 1 Idée lorsque vous récoltez avec une ville.

Gratuité scolaire
Récoltez 1 jeton Humeur à l'achat d'un développement avec de l'Or, des Idées ou les deux (une fois par tour).

Philosophie
Lorsque vous acquérez Philosophie, recevez 1 Idée.

SCIENCE

Mathématiques
Ingénierie et Routes ne coûtent pas de Nourriture.

Astronomie
Cartographie et Navigation ne coûtent pas de Nourriture.

Chimie
Métallurgie ne coûte pas de Nourriture.

Métallurgie
Armes en acier ne coûtent pas de Nourriture. Minéral Récoltez 2 Minéral si vous avez déjà Armes en acier.

DÉMOCRATIE

Vote
Payez 1 jeton Humeur pour faire une action Amélioration civique sans utiliser d'action.

Séparation des pouvoirs
Un adversaire ne peut améliorer sa portée (jet d'influence cult. contre vos villes heureuses).

Droits civiques
JCA : Récoltez 3 Humeur (Conception) 1 unité Armée coûte désormais 2 Humeur.

Liberté économique
Chaque tour, votre 1^{re} action Récolte est gratuite. Les actions Récolte suivantes vous coûtent 2 jetons Humeur.

AUTOCRATIE

Nationalisme
Récoltez 1 jeton Humeur ou Culture après avoir construit une unité 1 Armée ou 1 Bateau.

Totalitarisme
Un adversaire ne peut améliorer sa portée (jet d'influence cult. contre vos villes avec une Armée).

Pouvoir absolu
Payez 2 Humeur pour 1 action de plus (une fois par tour).

Travaux forcés
Payez 1 Humeur pour que vos villes en colère agissent comme « une seule » si elles ont ce tour (une ville en colère est toujours limitée à 1 action).

THÉOCRATIE

Dogme
Nouveau Temple : dév. Théocratique gratuit. Vous êtes limité à 2 Idées.

Dévoction
Un adversaire ne peut améliorer sa portée (jet d'influence cult. contre vos villes avec un Temple).

Conversion
Influence culturelle : Succès sur un dé. Succès = 1 jeton Culture.

Fanatisme
Combats dans 1 ville avec Temple : +2 VC sur le premier jet. Combat perdant = 1 unité Armée dans une de vos villes.

SPRITUALITÉ

Mythes
Temple
Payez 1 Humeur pour éviter de réduire l'humeur d'une ville en réponse à un Événement.

Rituels
Les ressources (sauf les Idées) peuvent servir de jeton Humeur lors d'une Amélioration civique, à un taux de 1:1.

Sacerdoce
Acquisez un développement Science sans payer de Nourriture (une fois par tour).

Religion d'État
Construisez un Temple sans payer de Nourriture (une fois par tour).

ACTIONS

Développement
Fonder une ville (Colon requis)
Activer une ville (un seul). Construire des unités, ou Récolter des ressources, ou Agrandir une ville.
Déplacement (3 unités/groupes)
Amélioration civique
Influence culturelle

PHASE BILAN

- 1) Avez-vous complété des objectifs ?
- 2) Recevez gratuitement un Développement
- 3) Piochez des cartes (1 Action + 1 Objectif)
- 4) Rasez une ville de taille 1 ?
- 5) Déterminez le 1^{er} joueur

UNITÉS & BÂTIMENTS

Unité	Coût	Description
Colon	2	Pas de combat. JCA : Peut fonder une ville.
Armée	2	+1 dé pour le combat.
Bateau	2	+1 dé pour le combat. Construction sur une case Mer avec un Port seulement.
Bâtiment	Coût	Description
Colonie	Colon	La fondation d'une ville. Ne peut être la cible d'Inf. culturelle.
Temple	2	À la construction, recevez un jeton Humeur ou un jeton Culture.
Forteresse	2	Lors du premier jet de combat : +1 dé pour le jet de combat. Annulez une « touche ».
Académie	2	À la construction, recevez 2 Idées.
Port	2	La ville peut construire des Bateau. Dév. Pêche : La ville peut récolter 1 Or ou 1 jeton Humeur d'une seule case Mer adjacente, plutôt qu'une Nourriture.

POINTS DE VICTOIRE

- 1 PV par Bâtiment
- 5 PV par Merveille
- 2 PV par Objectif
- 1/2 PV par développement
- PV des cartes Événement

L'ÉCHELLE

Tous les joueurs ont un plateau *Joueur*. La partie supérieure se nomme « l'Échelle » et comprend différentes cases numérotées de 0 à 8. Au début de la partie, vos indicateurs de Culture, d'Humeur et de ressources sont placés sur le « 0 », à l'exception de l'indicateur *Nourriture*, qui lui est placé sur le « 2 ». Vous avancez l'indicateur de ressource approprié sur l'Échelle lorsque vous obtenez une ressource, et vous le reculez lorsque vous utilisez une ressource.

Les indicateurs de Culture et d'Humeur avancent sur l'Échelle lorsque vous acquérez un développement de la couleur appropriée (bleu pour la Culture et jaune pour l'Humeur).

Important : La case 2 (II) porte la mention « Limite de *Nourriture* avant l'acquisition du développement *Entreposage* ». Ceci signifie que tant que vous n'avez pas le développement *Entreposage*, vous ne pouvez pas avoir plus de 2 *Nourriture*. Le mot « Événement! » est noté sur les cases 3 (III), 5 (V) et 7 (VII). Lorsque votre indicateur de Culture ou d'Humeur atteint une de ces cases, vous devez piocher une carte *Événement!* (cf. *Cartes Événement*, page 13.) Les deux indicateurs peuvent activer des événements; ainsi, vous pouvez piocher jusqu'à 6 cartes *Événement* durant une partie.

Le niveau de vos ressources, de votre Culture et de votre Humeur ne peut jamais excéder 8 ou être en dessous de 0.

DÉVELOPPEMENTS

La partie inférieure du plateau *Joueur* décrit les nombreux développements. Il y a 12 catégories de développement et chacune comprend 4 développements (cf. pages 20 à 22 pour plus d'informations au sujet des développements).

Certains développements portent la mention « JCA ». Ceci signifie « Jouez Comme une Action » et qu'effectuer cet effet nécessite l'utilisation d'une de vos actions.

À droite du premier développement de chacune des catégories *Maritime*, *Éducation*, *Guerre* et *Spiritualité* se trouve le nom d'un

bâtiment. Ceci dénote que ce développement est requis afin de pouvoir construire ce type de bâtiments.

À droite de certains développements se trouve le nom d'un autre développement en rouge: ce dernier est un prérequis pour obtenir le développement.

Les trois catégories avec un fond gris sont les types de *Gouvernement*.

Vous trouverez plus d'informations à ce sujet en page 7.

AIDE DE JEU

L'aide de jeu permet d'entreposer vos jetons *Culture* et *Humeur* et sert d'aide-mémoire pour plusieurs points importants de la règle. Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez jouer sans l'aide de jeu. Entreposez alors vos jetons sur la dernière case de l'Échelle (VIII).

RÉGIONS

Le plateau de jeu est constitué de régions face cachée. Elles sont dévoilées au cours de la partie. Ceci permet au plateau d'être différent d'une partie à l'autre. Les seules régions visibles au début d'une partie sont les régions de départ des joueurs.

Chaque région est divisée en quatre cases — chacune représentant un type de terrain qui fournit un type de ressource naturelle.

Fertile Nourriture
Montagne Minéral
Forêt Bois
Mer Nourriture (Dév. *Pêche* requis)
Aride Nourriture (Dév. *Irrigation* requis)



Note : Les régions de départ ont deux faces. La seule différence est l'intervention des cases Montagne et Forêt. Assurez-vous de placer les régions de départ conformément à la mise en place.

VILLES

FONDER UNE VILLE

Un *Colon* peut fonder une ville comme action (cf. page 8).

TAILLE D'UNE VILLE

Les villes peuvent être agrandies jusqu'à une taille 5 (une *Colonie* plus un de chacun des quatre bâtiments). La taille d'une ville est égale au nombre de bâtiments s'y trouvant. Par exemple, une ville comprenant une *Colonie*, un *Temple* et un *Port* est de taille 3.

La taille d'une ville a un impact sur :

- la quantité de ressources qu'elle peut **récolter**,
- le nombre d'unités qu'elle peut **construire**,
- la force de son **Influence culturelle** (cf. page 10).

TAILLE LIMITE

Pour construire de grandes villes, vous devez avoir une grande civilisation. Ainsi, *la taille d'une ville ne peut jamais excéder le nombre de villes que vous avez*. C'est-à-dire que si vous avez trois villes, la taille de vos villes ne peut dépasser 3. Toutefois, lorsqu'une ville atteint une taille donnée, elle demeure de cette taille, même si vous perdez une ou plusieurs villes.

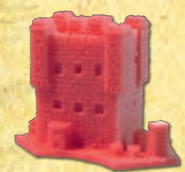
BÂTIMENTS



Colonie

La *Colonie* est la fondation de chaque ville et indique qui est le propriétaire de la ville.

Vous pouvez **agrandir une ville** avec vos actions. Cet agrandissement est représenté par l'un des quatre bâtiments (cf. *Activer une ville : Agrandir une ville*, page 8). Chaque bâtiment possède certaines fonctions uniques, mais vous devez avoir le développement indiqué avant de le construire. **Les Forteresse et les Port accordent leurs fonctions uniquement à la ville où ils se trouvent.**



Forteresse

(Développement *Tactiques* requis)

Lors du premier jet de combat :

- +1 dé pour le jet de combat
- Annulez une « touche »



Académie

(Développement *Écriture* requis)

À la construction, recevez 2 *Idée*.



Temple

(Développement *Mythes* requis)

À la construction, recevez un jeton *Humeur* ou un jeton *Culture*.

Port*

(Développement *Pêche* requis)

- La ville peut **construire** des *Bateau*.
- Dév. *Pêche* : La ville peut **récolter** 1 *Or* ou 1 jeton *Humeur* d'une seule case *Mer* adjacente, plutôt qu'une *Nourriture*.

* Un *Port* peut uniquement être construit dans une ville adjacente à une case *Mer*. La pièce du *Port* doit être placée pour toucher à la case *Mer*. Cette case *Mer* est la seule case où vous pouvez placer les *Bateau* construits par cette ville.

HUMEUR DES VILLES

Une ville a trois états d'humeur possibles : « neutre » (l'humeur initiale d'une ville), « en colère » ou « heureuse ». On indique qu'une ville est « heureuse » en plaçant, sur la *Colonie*, un jeton *Humeur* du côté jaune ou du côté rouge pour indiquer qu'elle est « en colère ». Une ville « neutre » n'a pas de jeton *Humeur*.

- Une ville « **heureuse** » compte comme si elle était d'une taille plus grande pour **récolter** des ressources et **construire** des unités. Par exemple, une ville « heureuse » de taille 2 peut, lorsqu'activée, **récolter** 3 ressources plutôt que 2.
- Une ville « **en colère** » compte comme une **ville de taille 1** pour **récolter** et **construire**. De plus, une ville « en colère » peut être activée une seule fois par tour et elle ne peut être agrandie.

L'action **Amélioration civique** permet d'améliorer l'humeur d'une ville (cf. page 10).

L'humeur d'une ville peut diminuer dans les cas suivants :

- **Activations multiples** : Si vous activez une ville plus d'une fois par tour, l'humeur de cette ville diminue d'un niveau à la fin de chaque activation supplémentaire. Ainsi, si vous activez une ville « heureuse » une deuxième fois, elle devient « neutre ». Si vous l'activez davantage, elle devient « en colère ». La diminution de l'humeur est la dernière chose à se produire lors d'une activation.

*Exemple : Stéphane a une ville « heureuse » de taille 3 et il l'active pour **récolter** des ressources. Ceci lui permet de **récolter** 4 ressources (3 pour la taille de la ville et 1 de plus, car elle est « heureuse »). Il l'active à nouveau pour **récolter** encore une fois 4 ressources.*

Cependant, après avoir obtenu ces dernières ressources, l'humeur de la ville diminue à « neutre ». Si Stéphane activait cette ville une troisième fois, il récolterait 3 ressources (la taille de la ville), mais l'humeur de la ville passerait à « en colère ». Lors d'activations futures, cette ville ne récolterait qu'une (1) ressource jusqu'à ce que son humeur soit améliorée.

- **Cartes Événement** : Divers désastres naturels et culturels (séismes, guerres civiles, etc.) peuvent réduire l'humeur des villes.
- **Conquête** : Si une ville est capturée par un autre joueur, la ville devient « en colère ».
- **Attaque des barbares** : Si les barbares parviennent à infliger une « touche » ou plus sur une ville, l'humeur de cette ville diminue (cf. *Barbares*, page 13).

DÉROULEMENT DU JEU

UNE MANCHE

Une partie est d'abord divisée en manche, puis en tours.
Les joueurs jouent *trois tours à chaque manche*.



À son tour, un joueur peut réaliser trois actions, après quoi c'est au tour du joueur à sa gauche de réaliser ses trois actions. Une fois que chaque joueur a joué trois tours, chacun composé de trois actions, la manche se termine avec une phase Bilan. La manche suivante commence après la phase Bilan. Le marqueur de tours permet de suivre le déroulement des manches et des tours.

Voici le déroulement d'une partie à trois joueurs :

Manche 1

Alice — 1^{er} tour : 3 actions
Bertrand — 1^{er} tour : 3 actions
Christophe — 1^{er} tour : 3 actions
Alice — 2^e tour : 3 actions...
... Bertrand — 3^e tour : 3 actions
Christophe — 3^e tour : 3 actions

Phase Bilan — puis début de la manche 2

ACTIONS

Un joueur peut réaliser 3 actions par tour. Le joueur choisit l'ordre des actions et peut faire une même action plus d'une fois (bien que l'action **Influence culturelle** ne puisse réussir qu'une seule fois).
À son tour, le joueur choisit parmi six actions différentes :

1 — Développement

2 — Fonder une ville

3 — Activer une ville

- Construire des unités, ou
- Récolter des ressources, ou
- Agrandir une ville

4 — Déplacement (maximum 3 unités et/ou groupes)

5 — Amélioration civique

6 — Influence culturelle

1 - DÉVELOPPEMENT

Choisissez l'action **Développement** lorsque vous souhaitez acquérir un développement. Le cout normal d'un développement est de **2 Nourriture** (ou **Idée**, puisqu'elles remplacent la **Nourriture** à un taux de 1:1 pour acquérir un développement). Placez un cube sur votre plateau *Joueur*, à gauche du développement que vous acquérez. Si la boîte possède un contour bleu (Culture) ou jaune (Humeur), avancez le marqueur correspondant d'une (1) case sur l'Échelle et recevez un jeton de ce type.

Lorsque vous recevez un développement dans une nouvelle catégorie, vous devez prendre le premier développement de la catégorie (celui le plus haut) ; il n'y a aucune exception à ce point. Dès que vous avez le premier développement, vous pouvez acquérir les développements de votre choix dans cette catégorie, à l'exception de ceux avec un prérequis.

POURQUOI LA NOURRITURE ?

Tous les développements coutent 2 *Nourriture*.

Historiquement, ceci s'explique par le fait qu'un surplus de nourriture est essentiel au développement technologique et culturel. À travers les siècles, cela voulait dire que moins de gens devaient consacrer leur temps à amasser de la nourriture pour survivre et qu'ils pouvaient plutôt poursuivre d'autres carrières dans des domaines tels que l'enseignement, les arts, la philosophie, la religion ou la guerre.

Prérequis

Cinq développements ont, à leur droite, le nom d'un autre développement en rouge. Ce dernier (en rouge) fait partie de la même catégorie et est nécessaire pour obtenir l'autre développement. Par exemple, avant de pouvoir acquérir le développement *Routes*, vous devez avoir *Ingénierie*.

Développements Gouvernement

Les trois catégories avec un fond gris représentent les développements *Gouvernement*.

Pour avoir accès au premier développement d'une catégorie *Gouvernement*, vous devez avoir le dernier développement de la catégorie située immédiatement au-dessus. Par exemple, le développement *Conscription* mène au *Nationalisme* (notez la flèche). Dès que vous avez le premier développement d'une catégorie *Gouvernement*, vous pouvez acquérir les développements de votre choix dans cette même catégorie, comme pour les autres développements.

Note : Vous n'avez accès qu'à une seule catégorie Gouvernement en même temps. Si vous acquérez un développement dans une deuxième catégorie Gouvernement, transférez tous les cubes de l'ancienne catégorie vers les développements de votre nouvelle catégorie.

Un développement dont la fonction ou les effets s'appliquent tout le tour cesse de fonctionner dès qu'il est perdu.

Exemple : Alice a trois développements Autocratie. Plus tard dans la partie, elle se procure le développement Vote (catégorie Démocratie). Plutôt que de placer un nouveau cube à cet endroit, elle déplace ses trois cubes de l'Autocratie vers la Démocratie (évidemment, l'un d'eux doit être placé sur Vote).

Accès aux bâtiments

Les développements *Pêche*, *Écriture*, *Tactiques* et *Mythes* ont tous le nom d'un bâtiment différent à leur droite. Ceci dénote que ce développement est requis afin d'agrandir la taille d'une ville avec ce bâtiment. (cf. *Activer une ville : Agrandir une ville*, page 8.)

GUERRE
Tactiques Forteresse Vous pouvez : Utiliser l'effet Combat des cartes Action Déplacer vos Armées
Tech. de siège Empêchez une forteresse : • Détruire 2 Bois • D'annuler 1 touche 2 Minéral
Armes en acier [Coute 2 Minéral] Vos Armées font 1 « touche » lors du 1 ^{er} tour contre des Armées sans Armes en acier
Conscription Construction : Une fois par action, 1 unité Armée peut être payée avec 1 Humeur
AUTOCRATIE
Nationalisme Recevez 1 jeton Humeur ou Culture après avoir construit au moins 1 Armée ou 1 Bateau
Totalitarisme Un adversaire ne peut améliorer sa portée jet d'influence cult. contre vos villes avec une Armée
Pouvoir absolu Payez 2 Humeur pour 1 action de plus (une fois par tour)
Travaux forcés Payez 1 Humeur pour que vos villes « en colère » agissent comme « neutre » si activées ce tour-ci (une ville « en colère » est toujours limitée à 1 activation)

2 - FONDER UNE VILLE

Lorsque vous possédez un *Colon* sur une case où vous désirez avoir une ville, utilisez une de vos actions pour fonder une ville. Remplacez votre *Colon* par une de vos *Colonie*. Vous pouvez fonder plus d'une ville avec plusieurs actions (et plusieurs *Colon*).

Un *Colon* peut fonder une ville sur une case **non Aride** où :

- il n'y a pas de ville et
- il n'y a pas d'unités étrangères.

3 - ACTIVER UNE VILLE

Une action vous permet d'activer une ville pour faire l'une des options suivantes : **récolter** des ressources, **construire** des unités ou **agrandir une ville**.

Si vous activez une ville deux ou trois fois durant le même tour, vos citoyens réagissent négativement et vous devez réduire l'humeur de la ville d'un niveau à chaque fois (cf. *Humeur des villes*, p.6).

CONSTRUIRE DES UNITÉS

Vous pouvez **construire** un nombre d'unités égal à la taille de la ville (+1 si « heureuse » et seulement 1 si « en colère »). Vous pouvez **construire** les unités que vous voulez, mais les *Bateau* peuvent uniquement être construits dans une ville avec un *Port*.



Après avoir payé leur coût (ci-dessus), les nouvelles unités terrestres sont placées dans la ville tandis que les *Bateau* sont placés sur la case *Mer* où se trouve le *Port*. Si un *Bateau* ennemi occupe cette case, un combat naval a lieu aussitôt.

Limite d'unités Armée sur une case

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 unités *Armée* sur une même case (des unités *Armée* sur un *Bateau* ne comptent pas). Il n'y a pas de limite pour les *Bateau* et les *Colon*.

AGRANDIR UNE VILLE

Pour **agrandir une ville**, vous devez payer 1 *Nourriture*, 1 *Minéral* et 1 *Bois*. Choisissez le bâtiment que vous souhaitez utiliser pour représenter l'agrandissement et ajoutez-le à la ville. Chaque bâtiment possède des fonctions particulières et requiert un développement précis pour pouvoir être construit (cf. *Villes*, page 6).

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS

Assainissement (Construction)

- Lorsque vous **agrandissez une ville**, payez 1 *Nourriture* pour recevoir 1 *Colon*.
- Ignorez les événements *Peste* et *Épidémie*.

RÉCOLTER DES RESSOURCES

Vous pouvez **récolter** un nombre de ressources égal à la taille de la ville (+1 si « heureuse » et seulement 1 si « en colère »).

Vous pouvez **récolter** de la case occupée par la ville et de chacune des cases qui lui sont adjacentes. Vous ne pouvez **récolter** d'une même case qu'une fois par activation. Ainsi, une ville de taille 4 peut **récolter** jusqu'à 4 ressources, mais uniquement 1 *Minéral* si elle n'a accès qu'à une case *Montagne*. Le type de ressource obtenu varie en fonction du type de terrain :



Vous ne pouvez jamais **récolter** d'une case occupée par :

- Une autre ville, peu importe le propriétaire
- Des unités adverses

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS

Entreposage (Agriculture) : Vous n'êtes plus limité à 2 *Nourriture*.

Irrigation (Agriculture) : • Vos villes peuvent **récolter** de la *Nourriture* des cases *Aride*. • Ignorez les cartes Événement — *Famine*.

Élevage (Agriculture) : Payez 1 *Nourriture* (0 avec les *Routes*) pour **récolter** de cases *Terrain* situées à 2 cases ou moins (une fois par tour).

Pêche (Maritime) : Vos villes peuvent **récolter** de la *Nourriture* d'une case *Mer* adjacente.

Liberté économique (Démocratie) :

- Chaque tour, votre 1^{re} action **Récolte** est gratuite.
- Les actions **Récolte** suivantes vous coûtent 2 jetons *Humeur*.

Limites

Certaines limites s'appliquent à l'agrandissement d'une ville :

- Une ville « en colère » ne peut être agrandie.
- Une ville ne peut être plus grande que le nombre total de villes que vous possédez.
- Chaque bâtiment ne peut être présent qu'une fois par ville.

Religion d'État (Spiritualité)

Construisez un *Temple* sans payer de *Nourriture* (une fois par tour).

4 - DÉPLACEMENT

L'action **Déplacement** vous permet de déplacer jusqu'à **trois** unités et/ou groupes d'unités. Un groupe correspond à un certain nombre d'unités se déplaçant d'une même case vers une autre même case (et en même temps). Vous déplacez vos unités/groupes dans l'ordre de votre choix. Les unités sur une même case n'ont pas à se déplacer dans la même direction (ou en même temps), mais si elles ne le font pas, elles sont considérées comme des groupes différents. Un combat a lieu lorsque vos unités se déplacent sur une case occupée par des unités ou une ville ennemies. Les combats se déroulent au moment du déplacement et doivent être complétés avant de continuer le déplacement des unités (cf. *Combat*, page 12).

Pour chaque action **Déplacement**, les unités terrestres se déplacent d'une case *Terrain* alors que les *Bateau* se déplacent entre des zones de cases *Mer* reliées (cf. *Déplacement des Bateau*).

Important : Vous ne pouvez déplacer vos unités *Armée* si vous n'avez pas le développement *Tactiques* (mais vous pouvez tout de même **construire** des *Armée* et vous défendre si attaqué).

LIMITE D'UNITÉS ARMÉE

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 unités *Armée* sur une même case *Terrain*. (Les unités *Armée* embarquées sur des *Bateau* ne sont pas limitées ainsi, mais il ne peut y avoir que 2 unités *Armée* par *Bateau*.)

DÉPLACEMENT TERRESTRE

Chaque unité ou groupe peut être déplacé d'une case par action **Déplacement**. Il est cependant possible de choisir l'action **Déplacement** plus d'une fois afin de parcourir plus d'une case dans une même tour. Les points suivants doivent toutefois être observés :

- **Combats :** Les unités ayant participé à un combat (comprend la capture d'une ville) ne peuvent plus se déplacer ce tour-ci.
- **Montagnes :** Les unités qui se déplacent sur une case *Montagne* ne peuvent être déplacées à nouveau ce tour-ci.
- **Forêts :** Les unités qui se déplacent sur une case *Forêt* peuvent être déplacées à nouveau, **sauf si** le déplacement provoque un combat.

Colon

Un *Colon* ne peut se déplacer sur une case avec une ville ou des unités adverses, à moins qu'il ne fasse partie d'une *Armée*.

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS

Tactiques (Guerre) :

Vous pouvez :

- Utiliser l'effet *Combat* des cartes *Action*
- Déplacer vos *Armée*

Routes (Construction) :

Lorsque vous déplacez une ou des unités de ou vers votre ville :

- Déplacer de 2 cases (1 *Nourriture*)
- Ignorer le terrain (1 *Minerai*)

DÉPLACEMENT DES BATEAUX

Plutôt que de se déplacer d'une case à la fois, les *Bateau* se déplacent entre cases *Mer* reliées entre elles. Par exemple, si un *Bateau* occupe une case *Mer* faisant partie d'une zone de 6 cases, ce *Bateau* peut se déplacer sur n'importe quelle case *Mer* reliée avec une seule action **Déplacement**. Vous devez tout de même tracer votre trajet et arrêter si vous passez par une case *Mer* occupée par un *Bateau* adverse. Un *Bateau* qui combat un autre *Bateau* ne peut être déplacé à nouveau durant un même tour.

Le développement *Navigation*

Dès que vous avez le développement *Navigation*, vos *Bateau* peuvent se déplacer autour du plateau, d'une zone de cases *Mer* jusqu'à la première case ou zone de cases *Mer* rencontrée dans cette direction.

Note : Il n'est pas permis de vous déplacer au-delà de régions non découvertes, mais vous pouvez entrer dans une telle région afin de l'explorer (cf. *Explorer avec des Bateau*, page 19).

Exemple : Alice (Rouge) possède le développement Navigation. Elle se déplace vers n'importe quelle case Mer au nord ou dans la région non découverte au sud (mais pas au-delà de cette dernière).



Le développement *Navigation* ne permet pas de dépasser une région non découverte.

Transport d'unités

Chaque *Bateau* peut transporter deux unités terrestres. Plutôt que d'être déplacée sur terre, une unité terrestre peut être déplacée sur un *Bateau* situé sur une case *Mer* adjacente, ou, dans le cas où l'unité est déjà sur un *Bateau*, elle peut débarquer sur une case *Terrain* adjacente. Vous pouvez également, lors d'une même action **Déplacement**, déplacer des unités terrestres et des *Bateau*, pour autant que vous ne déplaçiez pas plus de trois unités/groupes et que chaque unité/groupe ne se déplace pas plus d'une fois par action.

Exemple : Bertrand souhaite déplacer une unité Armée sur un bateau, déplacer le Bateau, puis faire débarquer l'Armée sur une autre case Terrain.

1^{re} action Déplacement : Il déplace l'unité Armée sur le Bateau situé sur une case Mer adjacente. Ensuite, il déplace le Bateau (avec l'Armée) vers sa destination. Puisqu'il n'a déplacé que deux unités/groupes (l'unité Armée et le Bateau), il pourrait déplacer une troisième unité ou groupe ailleurs sur le plateau.

*2^e action Déplacement : Comme l'Armée s'est déjà déplacée une fois pour embarquer sur le Bateau, une deuxième action **Déplacement** est requise pour débarquer du Bateau. Une fois l'Armée débarquée, Bertrand peut encore déplacer deux unités/groupes de plus (éventuellement le Bateau, qu'il pourrait envoyer chercher d'autres Armées).*

Les unités terrestres peuvent débarquer d'un ou embarquer sur un *Bateau* qui a combattu. Évidemment, ces unités terrestres ne doivent pas avoir combattu avant d'embarquer sur un *Bateau*.

Conseil lors de l'explication des règles : N'expliquez que la base des bateaux au début de la partie. Dites simplement que les Bateau font partie du jeu et qu'ils peuvent déplacer deux unités terrestres. Mentionnez qu'ils se déplacent d'une zone de cases *Mer* à une autre et autour du plateau avec le développement *Navigation*. Lorsque le plateau le permet, démontrez le tout en détail.

5 - AMÉLIORATION CIVIQUE

EN BREF

- Améliorer l'humeur d'une ville d'un niveau coûte un nombre de jetons *Humeur* égal à la taille de la ville.
- Tant que vous avez suffisamment de jetons *Humeur*, vous pouvez, durant une même action, augmenter l'humeur d'autant de villes et de niveaux que vous voulez.

L'action **Amélioration civique** vous permet d'améliorer l'humeur de vos villes. Lorsque vous choisissez cette action, vous pouvez augmenter l'humeur du nombre de niveaux désiré, pour autant que vous ayez suffisamment de jetons *Humeur*.

Pour augmenter d'un niveau l'humeur d'une ville, vous devez payer un nombre de jetons *Humeur* égal à la taille de la ville. Vous pouvez augmenter l'humeur de deux niveaux (c.-à-d. de « en colère » à « heureuse ») si vous avez suffisamment de jetons *Humeur*.

Exemple : Une ville de taille 2 est « en colère ». Pour la rendre « heureuse », le joueur doit payer un total de 4 jetons Humeur (2 pour passer à « neutre », puis 2 de plus pour rendre la ville « heureuse »). Ceci peut être fait en une seule action.

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS

Vote (Démocratie) : Payez 1 jeton *Humeur* pour faire une action **Amélioration civique** sans utiliser d'action.

Rituels (Spiritualité) : Les ressources (sauf les *Idée*) peuvent servir de jeton *Humeur* lors d'une **Amélioration civique**, à un taux de 1:1.

Cirque & sports (Culture) : Amélioration civique : Les villes sont considérées comme étant d'une taille de moins (minimum 1).

6 - INFLUENCE CULTURELLE

EN BREF

1. Ciblez une ville (au moins de taille 2) à portée d'une de vos villes (portée = taille de votre ville).
2. Lancez un dé — succès sur 5 ou 6
3. Si réussi : Échangez un bâtiment de la ville ciblée par un bâtiment identique de votre couleur.

Améliorer votre Influence culturelle :

- Ajoutez +1 de portée par jeton *Culture* payé.
- Ajoutez +1 au résultat obtenu par jeton *Culture* payé après avoir lancé le dé.

Utilisez l'une de vos villes afin d'**influencer culturellement** une autre ville. La ville ciblée doit avoir une taille minimale de 2 et être à portée de votre ville. La portée de l'**Influence culturelle** d'une ville est égale à sa taille actuelle (non modifiée par son humeur). Par exemple, une ville de taille 4 peut essayer d'influencer une ville située jusqu'à 4 cases.

Désignez la ville ciblée et lancez un dé. Votre tentative est réussie si vous obtenez un 5 ou un 6 au dé :

- **Succès :** Échangez un bâtiment de la ville (sauf la *Colonie*) par le même bâtiment de votre couleur — ceci vous donne un PV tandis que le propriétaire de la ville perd un PV (ou un autre joueur qui avait préalablement influencé ce bâtiment).

*Le bâtiment échangé n'a pas d'incidence au-delà du pointage. Pour le propriétaire de la ville, le bâtiment conserve les mêmes fonctions, à moins d'indications contraires (par exemple, une carte *Objectif*).*

Améliorer votre Influence culturelle

Vous pouvez améliorer un jet d'**Influence culturelle** à l'aide de jetons *Culture*.

- Augmenter la portée : +1 case par jeton *Culture* utilisé.
- Augmenter le résultat : +1 au dé par jeton *Culture* utilisé (peuvent être utilisés après avoir lancé le dé).

*Exemple : Vous possédez une ville de taille 3 située à 4 cases d'une ville étrangère. Cette ville est de taille 2 et peut donc être ciblée. Cependant, afin de pouvoir « atteindre » cette ville avec l'action **Influence culturelle**, vous devez payer 1 jeton *Culture* pour augmenter de 1 la portée de l'*Influence culturelle* de votre ville (qui est de taille 3). Vous lancez ensuite un dé et obtenez un 3 (un 5 ou un 6 sont requis). En utilisant 2 jetons *Culture* de plus, vous ajoutez +2 à votre résultat, pour un total de 5; c'est donc réussi! Vous échangez le bâtiment de cette ville (mais pas la *Colonie*!) par le bâtiment correspondant de votre couleur.*

QU'EST-CE QUE L'INFLUENCE CULTURELLE ?

L'action **Influence culturelle** représente comment les coutumes, la langue, la philosophie, la religion, la mode et le style architectural d'une culture peuvent influencer les cultures voisines et n'être observés que plusieurs siècles plus tard.



Note :

- **Un seul succès :** Vous ne pouvez réussir qu'une tentative d'**Influence culturelle** par tour (mais, au besoin, vous pouvez utiliser plusieurs actions pour obtenir ce succès).
- Une ville sous **influence culturelle** (c.-à-d. avec une pièce étrangère) ne peut pas faire de tentative d'**Influence culturelle**.
- Vous pouvez cibler vos propres villes pour retirer l'influence culturelle étrangère.
- L'action **Influence culturelle** peut traverser les cases *Mer*, mais pas les régions non découvertes.

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS

Arts & sculptures (Culture) : Payez 1 jeton *Culture* pour faire une **Influence culturelle** sans utiliser d'action (une fois par tour).

Séparation des pouvoirs (Démocratie) : Un adversaire ne peut améliorer sa portée/jet d'**Influence culturelle** contre vos villes heureuses.

Totalitarisme (Autocratie) : Un adversaire ne peut améliorer sa portée/jet d'**Influence culturelle** contre vos villes avec une Armée.

Dévotion (Théocratie) : Un adversaire ne peut améliorer sa portée/jet d'**Influence culturelle** contre vos villes avec un Temple.

Conversion (Théocratie) : Influence culturelle :

- Succès sur un 4+
- Succès = +1 jeton *Culture*

PHASE BILAN

Après trois tours, la manche prend fin avec une phase Bilan qui est divisée en 5 étapes. Tous les joueurs (en suivant l'ordre de jeu et en commençant par l'actuel premier joueur) complètent la première étape (Avez-vous complété des objectifs?) avant de procéder avec la deuxième étape, et ainsi de suite.

1. Avez-vous complété des objectifs?
Fin de la partie après la 6^e manche ou si un joueur n'a pas de ville.
2. Recevez gratuitement un développement
3. Piochez des cartes (1 Action + 1 Objectif)
4. Rasez-vous une ville de taille 1?
5. Déterminez le 1^{er} joueur

AVEZ-VOUS COMPLÉTÉ DES OBJECTIFS ?

Les joueurs annoncent s'ils ont complété des objectifs ou non. Les objectifs complétés sont placés devant le joueur. Bien qu'un joueur puisse compléter le nombre de cartes *Objectif* qu'il désire, un seul objectif par carte *Objectif* peut être complété. *La partie prend fin après cette étape de la phase Bilan de la 6^e manche ou si un joueur n'a plus de ville.*

RECEVEZ GRATUITEMENT UN DÉVELOPPEMENT

Chaque joueur reçoit gratuitement un développement. Comme à l'habitude, si ceci mène à une carte *Évènement*, celle-ci doit être résolue immédiatement. Prenez note que les cartes *Action* qui s'appliquent lorsqu'un joueur acquiert un développement peuvent être jouées à ce moment (mais après un *Évènement*, s'il y en a).

PIOCHEZ DES CARTES

Tous les joueurs piochent une carte *Action* et une carte *Objectif*. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

RASEZ-VOUS UNE VILLE DE TAILLE 1 ?

Chaque joueur peut raser une seule de ses villes de taille 1. Elle est retirée du plateau et le joueur reçoit 1 *Or* comme compensation.

Ceci peut s'avérer judicieux si la ville bloque l'accès d'une plus grande ville à des ressources ou si le joueur n'envisage pas de pouvoir ou de vouloir défendre cette ville contre une éventuelle attaque.

DÉTERMINEZ LE 1^{ER} JOUEUR

Chaque joueur additionne son niveau de Culture à son niveau d'Humeur. Le joueur dont la somme de ses niveaux de Culture et d'Humeur est la plus élevée **choisit** le premier joueur de la manche suivante.

En cas d'égalité : Si le premier joueur fait partie des ex æquo, l'ordre de jeu ne change pas. Sinon, c'est le premier joueur ex æquo à gauche de l'actuel premier joueur qui décide.

Conseil pour la phase Bilan : Essayez de ne pas ralentir le jeu à ce moment. Par exemple, regardez avant ce moment quels objectifs vous complétez et comment, planifiez quel développement gratuit vous désirez obtenir avant que ce ne soit votre tour de choisir, etc.

COMBAT

COMBAT TERRESTRE

Les combats se produisent généralement lors d'une action

Déplacement où une *Armée* se déplace sur une case avec une ou plusieurs unités étrangères ou une ville (*une Armée représente un nombre quelconque d'unités Armée sur une même case*). Un combat a lieu au moment où il est initié durant le déplacement.

Jet et valeur de combat

Un combat est résolu à l'aide d'une succession de tours de combat. À chacun de ces tours, les joueurs font un **jet de combat** où ils lancent un nombre de dés égal au nombre d'unités *Armée* qu'ils ont dans ce combat. La somme de ce résultat se nomme la **valeur de combat (VC)**. Divisez la VC par 5 pour obtenir le nombre de « touches » infligées (éventuellement arrondi à l'unité inférieure). Par exemple, une VC de 19 donnerait 3 touches. Chaque joueur impliqué dans le combat doit retirer une unité *Armée* par « touche » qu'il subit. Si un joueur perd toutes ses unités, il perd le combat. Si les deux joueurs se retrouvent sans unité, le combat est résolu sans vainqueur ni perdant. Si les deux combattants ont toujours des unités, un nouveau tour de combat a lieu, à moins que l'attaquant ne décide de battre en retraite.

Battre en retraite

L'attaquant peut battre en retraite après chaque tour de combat. Si l'attaquant décide de battre en retraite, le combat s'arrête (sans vainqueur ou perdant) et les unités de l'attaquant reviennent sur la case d'où elles ont initié l'attaque. Toutes les unités doivent battre en retraite ensemble.

Effet Combat des cartes Action

Les joueurs possédant le développement *Tactiques* (Guerre) peuvent jouer **une** carte *Action* pour son effet *Combat* à chaque tour de combat. L'attaquant est le premier à déclarer s'il joue une telle carte ou non, suivi du défenseur. **Une carte Combat n'a d'effet qu'au tour où elle est jouée.**

Chaque effet *Combat* comprend un titre et un ou plusieurs des éléments suivants : *Armée*, *Forteresse* ou *Bateau*. Ceci dénote le type d'unité (ou *Forteresse*) qui peut bénéficier de cette carte.

Par exemple, si la carte dit *Armée/Forteresse*, vous devez avoir au moins une unité *Armée* ou une *Forteresse* pour jouer cette carte.

Capturer une ville

Une ville est capturée si votre *Armée* est seule dans une ville étrangère :

1. Échangez les bâtiments par ceux correspondants de votre couleur. *Les bâtiments sous Influence culturelle d'autres joueurs ne sont pas remplacés!*
2. Si la ville attaquée était « heureuse » ou « neutre » :
 - **Dépouilles de la guerre** : Recevez X Or. X = taille de la ville.
 - **Réfugiés** : L'ancien propriétaire place un *Colon* dans la ville de son choix. (S'il n'a plus de ville, il ne reçoit pas de *Colon*.)
3. La ville devient « en colère ».

Cas rares lorsqu'une ville est capturée

- Si vous n'avez pas le développement requis pour un bâtiment capturé, vous ne pouvez ni utiliser sa fonction, ni le compter pour des objectifs qui requièrent ce bâtiment. Toutefois, ils comptent toujours pour la taille de la ville et donne son PV à la fin de la partie.
- Si vous capturez une ville comprenant des bâtiments que vous n'avez plus (c.-à-d. que vos 7 sont sur le plateau), ces derniers sont retirés de la ville capturée. Si vous n'avez plus de *Colonie*, la ville en entier est retirée du plateau. Pour chaque bâtiment retiré ainsi, recevez 1 Or en compensation.

SÉQUENCE D'UN TOUR DE COMBAT

1. Carte *Action*? L'attaquant choisit de jouer une carte ou non en premier, suivi du défenseur.
2. Effet des cartes *Action*? Réalisez les effets des cartes *Action* s'ils ont lieu avant le jet de combat.
3. Jet de combat : Chacun lance un nombre de dés égal au nombre d'unités qu'il a dans le combat. Chacun calcule le total pour trouver sa VC (valeur de combat). Divisez ce total par 5 pour trouver le nombre de « touches » infligées.
4. Retirez les pertes.
5. Fin du combat? Si les deux joueurs possèdent encore des unités, l'attaquant choisit de continuer l'attaque ou de battre en retraite. S'il continue, répétez la séquence.

Colon en combat

Les *Colon* ne combattent pas. Si un ou des *Colon* se retrouvent seuls avec une *Armée* étrangère, un combat a lieu lors duquel les *Colon* sont automatiquement vaincus (aucune carte et aucun dé). Les *Colon* avec une *Armée* du même joueur sont éliminés si l'*Armée* est vaincue. Évidemment, un *Colon* qui se déplace avec une *Armée* battra en retraite avec l'*Armée* qu'il accompagne.

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS

Tactiques (Guerre) : Vous pouvez :

- Utiliser l'effet *Combat* des cartes *Action*
- Déplacer vos *Armée*

Techniques de siège (Guerre) : Empêchez une *Forteresse* :

- D'attaquer = 2 Bois
- D'annuler 1 touche = 2 Minerais

Armes en acier (Guerre) : [Coute +2 Minerais] Vos *Armée* font +1 « touche » lors du 1^{er} tour contre des *Armée* sans *Armes en acier*.

Fanatisme (Théocratie) : Combat dans 1 ville avec un Temple :

- +2 VC sur le premier jet
- Combat perdu = +1 unité *Armée* dans une de vos villes

COMBAT NAVAL

Un combat naval a lieu lorsque vous **déplacez** ou **construisez** un ou des *Bateau* sur une case *Mer* occupée par un *Bateau* ennemi. Le combat se déroule comme expliqué ci-dessus et les *Bateau* peuvent battre en retraite de la même manière, en retournant sur leur case d'origine.

Les unités terrestres transportées par un *Bateau* n'ont pas d'incidence sur un combat naval. Cependant, si un *Bateau* est touché et éliminé, les unités terrestres à son bord sont également éliminées.

Bien qu'un *Bateau* ne puisse être déplacé à nouveau après avoir combattu, des unités peuvent embarquer ou débarquer d'un tel *Bateau* avec l'action **Déplacement**. Si une *Armée* débarque sur une case occupée par des unités ennemies, un combat a lieu comme à l'habitude.

DÉVELOPPEMENTS PERTINENTS POUR LE COMBAT NAVAL

Navires de guerre (Maritime) : Combats navals et terrestres à partir d'un *Bateau* : Annulez 1 « touche » au 1^{er} tour

CONCEPTS COMPLÉMENTAIRES

CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes *Évènement* représentent des moments qui affectent une civilisation et captivent autant les historiens que les conteurs. Lorsque votre niveau de Culture ou d'Humeur atteint 3, 5 ou 7, dévoilez une carte *Évènement* qui est résolue *immédiatement*. La majorité des cartes *Évènement* n'ont effet que sur le joueur qui la dévoile, mais certaines affectent tous les joueurs. Si une carte *Évènement* exige que tous les joueurs fassent quelque chose, ceci est fait en suivant l'ordre de jeu, à partir du premier joueur.

Icônes Évènement

Certaines cartes *Évènement* présentent une icône dans le coin supérieur droit. Il s'agit d'effets particuliers qui sont appliqués lorsque la carte est dévoilée. Ces icônes s'appliquent toujours et uniquement lorsque la carte est dévoilée, même si l'effet principal de la carte a lieu plus tard (exemple, *Grand scientifique*). Seul le joueur dévoilant la carte est concerné par l'effet de l'icône.

Mine d'or!

Recevez **2 Or** immédiatement.



Épuisé!



Placez un jeton d'épuisement sur une case vide (sans ville ou unités) non *Aride*. Cette case doit être adjacente à l'une de vos villes.

Aucune ressource ne peut être **récoltée** de cette case et aucune ville ne peut y être fondée (y compris une éventuelle *Colonie* barbare).

Le développement *Irrigation* n'a pas d'effet sur cette case.

Arrivée de barbares



Effectuez dans l'ordre :

1. Placez une *Colonie* barbare avec un *Barbare* sur une case vide (sans ville ou unités) non *Aride* située à 2 cases ou moins de l'une de vos villes.
2. Placez un *Barbare* sur une *Colonie* barbare de votre choix (possiblement la nouvelle *Colonie*).

Attaque de barbares



1. Trouvez toutes les *Colonie* barbares à 2 cases ou moins d'une de vos villes, même à travers une ou des cases *Mer* (mais sans traverser une région non découverte).
2. Parmi ces *Colonie*, celle avec le plus d'unités *Barbare* attaque votre ville la plus près.

En cas d'égalité pour la taille ou la distance, choisissez laquelle de ces *Colonie* barbares attaque la ville que vous désignez parmi celles concernées.

POINTS DE VICTOIRE POUR UNE VILLE DÉTRUITE?

Certaines cartes *Évènement*, comme *Séisme* et *Volcan*, peuvent détruire des villes. Les joueurs obtiennent des PV dans un tel cas. Bien que cela puisse sembler étrange, ceci permet non seulement d'équilibrer le jeu, mais trouve également tout son sens dans le thème. Des événements catastrophiques d'une telle ampleur laissent assurément leur marque sur l'histoire et captivent l'imagination des générations qui suivent.

BARBARES

Les barbares sont de petites colonies indépendantes qui limitent vos déplacements, votre accès aux ressources et peuvent éventuellement vous attaquer. Les barbares entrent en jeu de deux façons.

- Cartes *Évènement* : Tel qu'expliqué à gauche.
- Exploration : Lorsque vous explorez (cf. page 16), si vous dévoilez une région avec une icône *Barbares* au centre (**toutes les régions comprenant 2 cases Fertile ou plus ont cette icône, encadrée en rouge ci-dessous**), placez une *Colonie* et une unité *Barbare* sur l'une des cases *Fertile* de cette région, au choix de l'explorateur (mais jamais sur la case par laquelle est entré le *Colon*).



Attaque des barbares

Les barbares attaquent principalement grâce aux cartes *Évènement*, mais aussi grâce à la carte *Action* — *Mercenaires*. Le fonctionnement d'une attaque de barbares est identique au combat normal, à l'exception des points suivants :

- Le combat ne dure qu'un (1) seul tour.
- Les « touches » s'appliquent aux unités dans la ville, s'il y en a (*Colon* et *Armée*, au choix du joueur ciblé). Lorsqu'il n'y a plus d'unités pour prendre les touches, chaque touche réduit la taille de la ville d'un niveau (en retirant un bâtiment). Si la ville est réduite en deçà de 1, elle est détruite. (Une *Forteresse* peut toujours annuler une touche et attaquer au premier tour.)
- Si la ville est réduite (peu importe le nombre de niveau perdu), la ville devient « en colère ».
- Toutes unités *Barbare* ayant survécu à ce premier tour de combat sont replacées sur la *Colonie* d'où elles sont parties.

Attaquer une Colonie barbare

Si vous déplacez une de vos unités sur une *Colonie* barbare, ceci provoque un combat. Le combat contre les barbares se déroule comme les combats normaux. Un joueur lance les dés pour les barbares, sans toutefois jouer de cartes *Action* pour eux.

Si vous déplacez des unités *Armée* sur une *Colonie* barbare non défendue, ou si vous y vainquez les défenseurs, vous capturez la ville.

Capturer une Colonie barbare

Si vous capturez une *Colonie* barbare, vous recevez 1 *Or* par unité *Barbare* vaincue. Ensuite, choisissez :

1. Garder la ville (elle devient de votre couleur et « en colère »),
OU
2. Raser la ville (vous la retirez du plateau et obtenez 1 *Or*).

CARTES OBJECTIF

Chaque joueur commence la partie avec une carte *Objectif*, puis en reçoit d'autres lors des phases *Bilan*. Les cartes *Objectif* sont gardées secrètement.

Chaque carte *Objectif* offre deux objectifs différents. Celui du haut est habituellement axé sur le développement, tandis que celui du bas est de type militaire. Un seul objectif par carte peut être complété.

Certains objectifs sont complétés durant la première étape de la phase *Bilan*, tandis que d'autres sont complétés au moment même où une condition particulière est remplie. Il n'est jamais permis de compléter plusieurs exemplaires du même objectif (avec le même nom) en même temps et en réponse à la même condition. Ainsi, si vous capturez une ville, vous ne pouvez compléter qu'un seul des deux objectifs *Conquérant*, mais vous pouvez compléter les deux objectifs en capturant deux villes différentes. Cependant, il est possible de compléter deux objectifs différents en capturant une seule ville si vous remplissez les conditions des deux cartes.

Placez vos cartes *Objectif* complétées devant vous.



CARTES ACTION

Les cartes *Action* vous offrent d'autres possibilités d'actions inconnues des autres joueurs. Vous commencez la partie avec une carte *Action* et en obtenez d'autres principalement lors des phases *Bilan*.

La carte *Action* indique le moment où la carte peut être jouée ainsi que son effet. Défaussez les cartes *Action* après les avoir jouées.

Vous pouvez jouer le nombre de cartes *Action* que vous voulez si ce n'est pas pour leur effet *Combat* (à l'exception des limites imposées par les cartes). Toutefois, vous ne pouvez jouer qu'une carte par condition d'activation (par exemple, vous ne pouvez jouer deux cartes *Inspiration* après avoir capturé une seule ville).



Si vous possédez le développement *Tactiques* (Guerre), vous pouvez jouer les cartes *Action* pour leur effet *Combat*. Les effets *Combat* sont décrits au bas des cartes *Action* (cf. *Combat*, page 12).

ÉCHANGES ENTRE JOUEURS

À votre tour, vous pouvez échanger avec les autres joueurs. Vous pouvez aussi échanger avec un joueur durant son tour. Vous pouvez échanger ce que vous voulez au prix entendu :

- Ressources
- Cartes *Action*
- Cartes *Objectif*
- Jetons *Humeur*
- Jetons *Culture*

Les échanges des éléments énumérés ci-dessus ayant lieu immédiatement doivent être remplis. Les ententes verbales d'ordre diplomatique et politique ainsi que les prêts et les transactions devant être réalisés ultérieurement ne sont pas tenus d'être respectés par les règles du jeu. Seuls la conscience des joueurs et leurs buts sont garants de ce type d'ententes.

MERVEILLES

Il y a 7 *Merveille* dans le jeu, chacune étant représentée par une carte et une pièce.

Les cartes *Merveille* sont dévoilées à l'aide des développements *Ingénierie* et *Monuments*. Lorsque vous dévoilez une *Merveille*, vous prenez la première carte de la pile et vous la placez sur table, face visible, pour que tous les joueurs puissent la voir. N'importe quel joueur peut construire une *Merveille* dévoilée s'il possède les prérequis et en paie le cout (qui comprend des ressources et des jetons *Culture*). Chaque *Merveille* ne peut être construite qu'une seule fois, par un seul joueur. Une fois construite, le joueur prend la carte *Merveille* correspondante, qu'il place près de son plateau *Joueur* et la pièce de la *Merveille*, qu'il place dans l'une de ses villes.

Une *Merveille* n'influence pas la taille d'une ville ou les capacités de la ville elle-même, à moins d'indications contraires sur la carte *Merveille* correspondante. Il ne peut y avoir qu'une *Merveille* par ville.

Si cette ville est détruite, vous perdez la *Merveille* (et les PV qui lui sont rattachés) et la carte *Merveille* est retirée de la partie.

Si cette ville est capturée, le conquérant s'empare de la *Merveille* et de ses points.





Grande Bibliothèque - 5 PV

Prérequis :

- Ingénierie • Philosophie

Capacités :

- Recevez 2 *Idée* lorsque vous construisez cette *Merveille*.
- Recevez 1 *Idée* lorsque, à son tour, le joueur à votre gauche reçoit au moins un développement que vous n'avez pas.



Grands Jardins — 5 PV

Prérequis :

- Ingénierie • Irrigation

Capacités :

- Après avoir récolté avec la ville où est située cette *Merveille*, recevez 1 *Nourriture*.
- JCA : Payez 1 jeton *Humeur* pour augmenter d'un niveau l'humeur d'une de vos villes.



Grand Phare - 5 PV

Prérequis :

- Doit être construit dans une ville avec un *Port*
- Ingénierie • Cartographie

Capacités :

- Recevez gratuitement un *Bateau* après avoir construit cette *Merveille* (dans la même ville que la *Merveille*).
- Vous pouvez déplacer un *Bateau* après avoir activé la ville avec cette *Merveille*.



Grandes Pyramides — 5 PV

Prérequis :

- Ingénierie • Rituels

Capacités :

- Avec cette *Merveille*, vous remportez les égalités de PV en fin de partie.
- Lorsque vous construisez cette *Merveille*, la ville où elle est peut faire deux tentatives d'*Influence culturelle*, sans utiliser d'action de plus.



Grand Mausolée — 5 PV

Prérequis :

- Ingénierie • Sacerdoce

Capacités :

- Vos adversaires doivent payer 1 jeton *Humeur* ou *Culture* pour chacune de leurs unités *Armée* qui attaque la ville avec cette *Merveille*.
- Construire un *Temple* n'active pas la ville où il est construit.



Grande Statue — 5 PV

Prérequis :

- Ingénierie • Monuments

Capacités :

- Cette *Merveille* ajoute +1 à la portée d'*Influence culturelle* de cette ville.
- La ville où cette *Merveille* est construite ainsi que toutes vos villes situées à 2 cases ou moins d'elle ne peuvent être ciblées par l'*Influence culturelle* adverse.



Grande Muraille — 5 PV

Prérequis :

- Ingénierie • Techniques de siège

Capacités :

- Les barbares ne peuvent attaquer vos villes.
- Les joueurs qui désirent attaquer vos villes ayant une *Forteresse* doivent avoir le développement *Techniques de siège* (sans forcément payer pour utiliser ce développement).

EXPLORATION

Au début de la partie, seules les régions de départ sont dévoilées. Les autres régions sont dévoilées lorsque des unités s'y déplacent. Bien que les unités *Armée* et les *Colon* puissent explorer une région, seuls les *Colon* peuvent **fonder une ville**. Les *Bateau* peuvent aussi explorer les régions non découvertes, mais les règles diffèrent légèrement (cf. page 19).

Explorer avec des unités terrestres

Les régions sont dévoilées lorsque vous y déplacez des unités. Une fois retournée, une région doit être placée en suivant trois règles précises. Le seul point important du placement dépend de la case par laquelle l'unité entre dans la région dévoilée. Veuillez toujours à ce que la région soit placée de sorte que la case par laquelle entre l'unité ne soit pas une case *Mer*.

I Voici un aperçu du plateau au début de la partie. Vous verrez sur les pages qui suivent comment les régions dévoilées doivent être placées. Les régions ennuagées ne sont pas encore découvertes. La région placée dans l'exemple est celle dont le contour est rouge.

Suivez les règles suivantes lorsque vous placez une région :

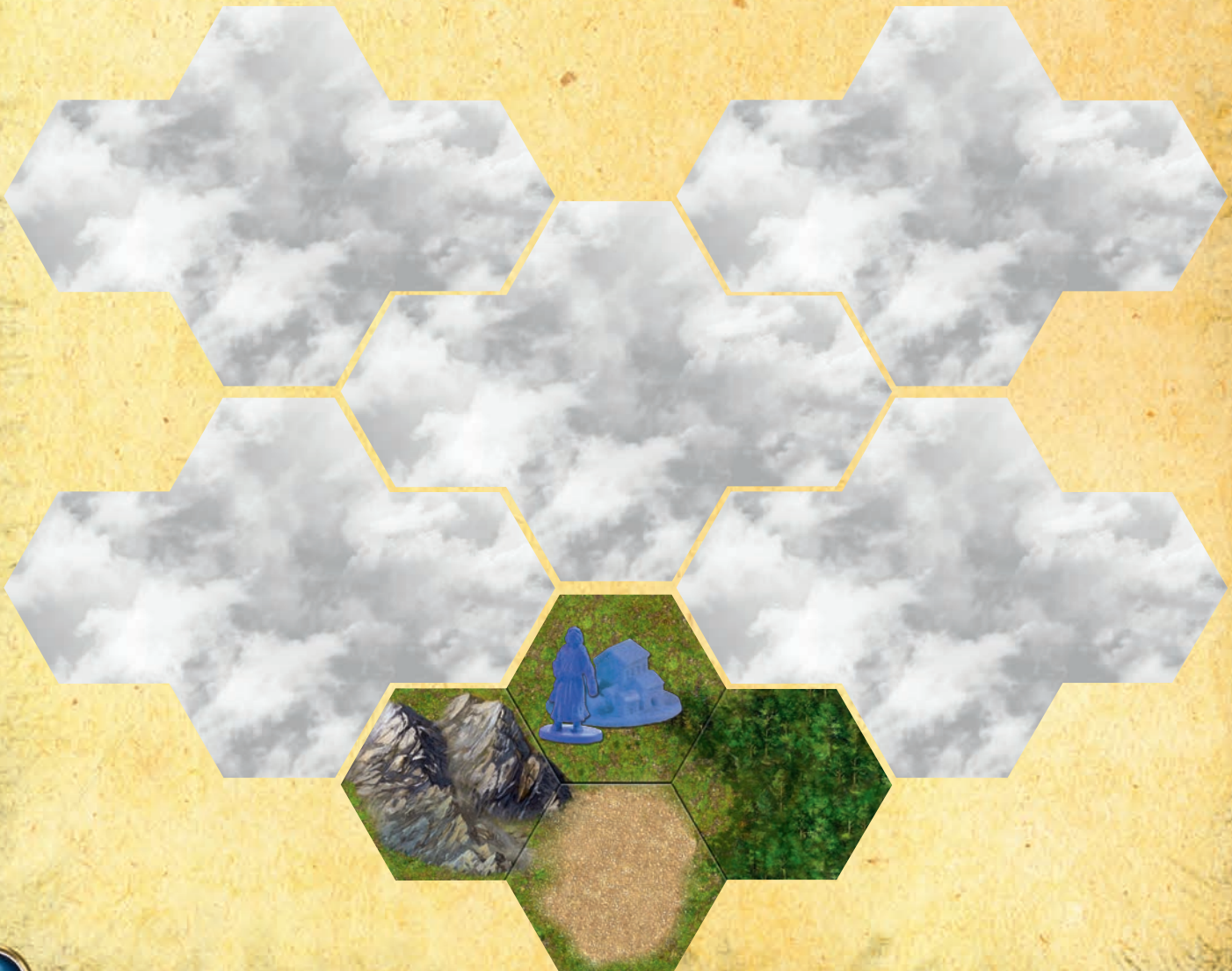
1. La case d'entrée ne peut être une case *Mer*.
2. La région doit être placée pour qu'une case *Mer* soit adjacente à une autre case *Mer* (à moins que ceci ne contrevienne au point 1).
3. Si une case *Mer* ne peut être placée pour être adjacente à d'autres cases *Mer* et que la région est sur le bord du plateau, placez la région pour que la case *Mer*, s'il y en a au moins une, touche l'extérieur du plateau.

Si après avoir suivi ces règles il vous reste toujours deux possibilités de rotation, vous pouvez placer la région comme bon vous semble, pour autant que vous ne modifiez pas la forme du plateau (cf. *Mise en place*, page 3).



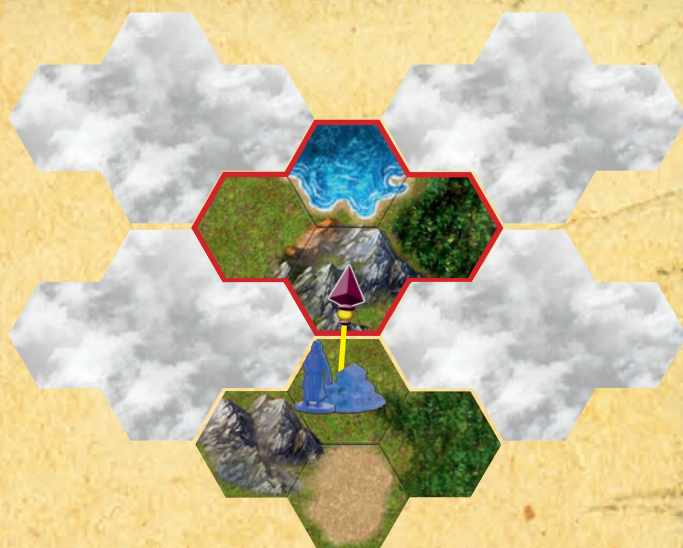
Barbares!

N'oubliez pas d'ajouter une *Colonie* et une unité *Barbare* lorsque vous dévoilez une région avec une icône *Barbares* au centre (icône présente sur chaque région avec deux cases *Fertile* ou plus). (cf. *Barbares*, page 13.)



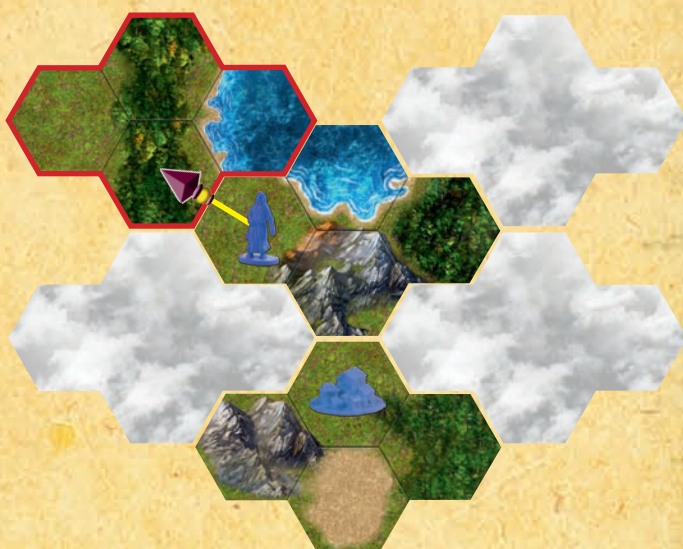
2 Votre *Colon* quitte votre région de départ pour dévoiler une première région. La seule possibilité est celle illustrée ci-contre ; autrement, la case *Mer* serait la case d'entrée de l'unité et ceci enfreint le point 1. Une unité terrestre ne peut se déplacer sur une case *Mer*.

En continuant cet exemple, le *Colon* ne pourrait être déplacé à nouveau ce tour-ci, car il s'est déplacé sur une case *Montagne*. Cependant, vous pourriez, si vous le vouliez, **fonder une ville** avec ce *Colon*.



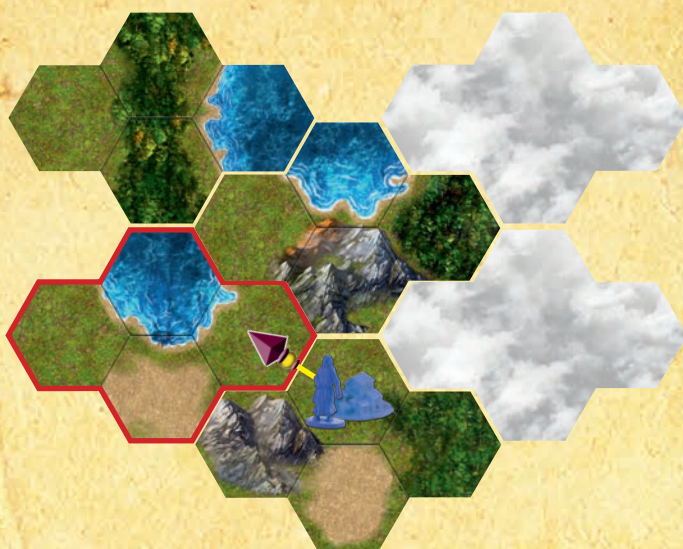
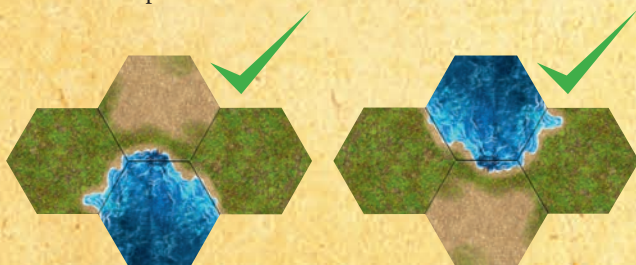
3 Quelques tours plus tard, le *Colon* occupe maintenant la case *Fertile* de la région dévoilée en 2. De cet endroit, il explore une nouvelle région.

Encore une fois, vous devez placer la région telle qu'illustrée à droite, car tant que cela n'enfreint pas le point 1, **une région avec une case *Mer* doit être placée pour que les cases *Mer* soient reliées, si possible.**



4 Un peu plus tard, vous avez un nouveau *Colon* qui se déplace de votre *Colonie* de départ. Vous le déplacez vers la gauche. Cette fois-ci, la région peut être placée dans un sens ou l'autre, car peu importe son positionnement, le *Colon* ne se retrouve pas sur une case *Mer*.

Comme la case *Mer* ne peut être reliée à une autre case *Mer*, la seule règle à suivre est que la case *Mer* doit toucher le bord du plateau. Peu importe comment vous tournez la région, ce sera le cas. Ainsi, pour cet exemple, vous pouvez décider de placer la région selon les deux possibilités ci-dessous.



5

Ici, vous n'avez qu'une possibilité. Si la région était tournée comme illustré ci-dessous, le *Colon* se serait déplacé sur une case *Mer*.



6

Ici, la seule règle à suivre est de placer la région pour que la case *Mer* touche le bord du plateau. Ainsi, la seule possibilité est de la placer tel qu'illustré à droite.



7

Voici donc à quoi ressemble le plateau à la fin de notre exemple.

Si vos *Colon* étaient entrés par d'autres régions ou d'autres cases, le plateau pourrait être très différent, même avec un placement initial des régions identique.

En résumé, il est toujours important de noter par quelle case une unité entre dans une région. Ensuite, vous n'avez qu'à dévoiler la région et appliquer les trois règles suivantes.

1. Une unité terrestre ne peut entrer sur une case *Mer*.
2. Reliez les cases *Mer* si ceci n'enfreint pas le point 1.
3. Placez les cases *Mer* pour qu'elles touchent le bord du plateau (si les points 1 et 2 sont respectés).



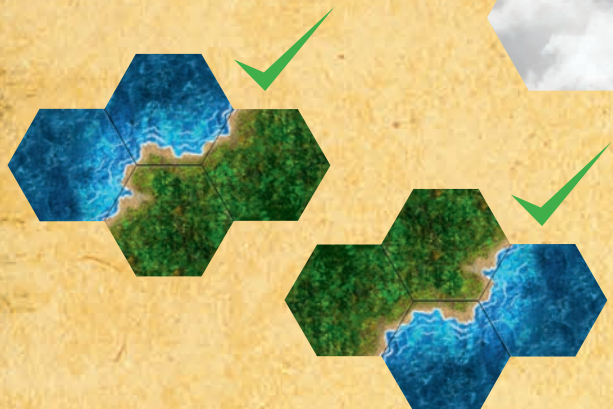
EXPLORER AVEC DES BATEAUX

Les *Bateau* peuvent eux aussi explorer des régions non découvertes. Contrairement à l'exploration par les unités terrestres, la case d'entrée du *Bateau* importe peu. Vous n'avez qu'à dévoiler une région qu'un *Bateau* peut atteindre. Si possible, placez la région afin que les cases *Mer* soient accessibles au *Bateau* sans qu'il ait à entrer par d'autres régions. Si ce n'est pas possible (par exemple, parce qu'il n'y a pas de case *Mer* sur la région), placez alors la région en suivant les règles de base et remplacez le *Bateau* sur sa case *Mer* d'origine. Les mêmes règles s'appliquent lorsque vous utilisez le développement *Navigation* pour contourner le plateau.

1 Cette région peut être placée de deux façons, car les cases *Mer* sont reliées d'une façon ou l'autre.

Le *Bateau* est ensuite placé sur l'une des deux cases *Mer* de la région dévoilée (puisque les *Bateau* se déplacent entre zones de cases *Mer*).

Si ce *Bateau* souhaite continuer son exploration, son propriétaire doit utiliser l'action **Déplacement** à nouveau.



2 Avec son **déplacement** suivant, le joueur déplace son *Bateau* vers la région adjacente.

Cette région n'a pas de case *Mer*. Le joueur choisit ensuite comment il souhaite placer la région puis il remplace le *Bateau* sur la case *Mer* d'où il est parti.



DÉTAILS SUR LES DÉVELOPPEMENTS



AGRICULTURE

Irrigation

- Vos villes peuvent **récolter** de la Nourriture des cases Aride.
- Ignorez les cartes Évènement - Famine.

Vous pouvez **récolter** des cases Aride. Pour tout autre usage (fonder une ville, placement des barbares, etc.), ces cases demeurent Aride.

Élevage

Payez 1 Nourriture (0 avec les Routes) pour **récolter** de cases Terrain situées à 2 cases ou moins (une fois par tour).

En payant 1 Nourriture, vous pouvez **récolter** des cases Terrain situées jusqu'à 2 cases de la ville qui **récolte** (si vous avez le développement Routes, ceci ne coûte pas de Nourriture). Vous devez payer 1 Nourriture avant de **récolter** vos ressources ; c.-à-d. que vous payez le coût de 1 Nourriture en premier et ensuite vous utilisez cette capacité pour **récolter**. Ce développement vous donne plus de flexibilité dans votre récolte de ressources.



CONSTRUCTION

Ingénierie

- Dévoilez la 1^{re} Merveille.
- JCA : Activez une ville non « en colère » et construisez une Merveille.

Lorsque vous obtenez ce développement, dévoilez la première Merveille de la pile et placez-la sur la table. Ce développement vous permet de construire une Merveille. Comme action, **activez une ville** non « en colère » (et sans Merveille) pour construire une Merveille dévoilée (sauf une Merveille réquisitionnée par un joueur à l'aide du développement Monuments). (cf. Merveilles, page 14.)

Assainissement

- Lorsque vous **agrandissez une ville**, payez 1 Nourriture pour recevoir 1 Colon.
- Ignorez les cartes Évènement - Peste et Épidémie.

Lorsque vous agrandissez une ville, vous pouvez y placer un Colon en même temps en payant 1 Nourriture. De plus, vous pouvez ignorer les effets des cartes Évènement - Peste et Épidémie.

Routes

- Lorsque vous déplacez une ou des unités de ou vers votre ville :
- Déplacer de 2 cases (1 Nourriture) • Ignorer le terrain (1 Minerai)

Lorsque vous déplacez des unités terrestres à partir d'une ou vers l'une de vos villes, vous pouvez payer 1 Nourriture pour qu'elles se déplacent de 2 cases. Vous pouvez aussi payer 1 Minerai pour ignorer les pénalités du terrain. Vous pouvez combiner les deux effets. Vous devez payer pour chaque groupe (ou pour une unité seule) qui tire profit de ces capacités.

*Exemple : Vous avez 2 Colon et 2 Armée dans la même ville. Vous faites l'action **Déplacement** et vous déplacez 1 seul Colon de deux*

*cases dans une direction donnée pour 1 Nourriture puis vous payez 1 autre Nourriture pour déplacer l'autre Colon et les 2 Armée ensemble dans une autre direction. Vous payez 1 Minerai pour que ce groupe traverse une Montagne et termine son déplacement dans une Forêt. Avec 1 seul Minerai, aucune des pénalités de terrain ne s'applique au groupe pour ce déplacement. Ce groupe pourrait donc être déplacé à nouveau et participer à un combat résultant d'une action **Déplacement**.*

Les routes ne vous permettent pas d'explorer une région non découverte ou de traverser des cases Mer. Vous pouvez attaquer une ville à l'aide de routes, mais les routes ne vous permettent pas de déplacer des unités s'étant battues.



MARITIME

Cartographie

JCA : Recevez 1 Culture et 1 Idée par région avec au moins un de vos Bateau (une fois par tour).

Pour une action, obtenez 1 jeton Culture et 1 Idée pour chaque région dans laquelle se trouve au moins un de vos Bateau.



Notez que la région avec deux Bateau (avec le contour rouge) permet seulement d'obtenir 1 jeton Culture et 1 Idée.

Navires de guerre

Combats navals et terrestres à partir d'un Bateau : Annulez 1 « touche » au 1^{er} tour.

Annulez une « touche » sur le premier jet de combat d'un combat naval ou d'un combat terrestre où vos Armée ont initié un combat en débarquant d'un Bateau situé sur une case adjacente.

Navigation

Vos Bateau peuvent se **déplacer** autour du plateau vers les cases Mer les plus près dans la direction du déplacement.

Pour un exemple de déplacement de Bateau avec le développement Navigation, consulter la page 9.



ÉDUCATION

Écriture

Si vous avez un développement *Gouvernement* ou lorsque vous acquérez votre 1^{er}, piochez 1 carte *Action* et 1 carte *Objectif*.

Ce développement vous permet de piocher une carte *Action* et une carte *Objectif* soit lorsque vous obtenez votre premier développement *Gouvernement* ou si vous avez déjà un développement *Gouvernement* au moment où vous acquérez *Écriture*.

Philosophie

Lorsque vous acquérez *Philosophie* ou un développement *Science*, recevez 1 *Idee*.

Avec ce développement, vous obtenez 1 *Idee* en acquérant le développement *Philosophie* et lorsque vous acquérez des développements de la catégorie *Science*. Vous ne recevez aucune idée pour les développements *Science* que vous avez déjà.



GUERRE

Techniques de siège

Empêchez une *Forteresse* :

- D'attaquer = 2 *Bois*
- D'annuler 1 touche = 2 *Minerai*

Au moment où vous attaquez une ville avec une *Forteresse*, déclarez votre intention d'utiliser ou non le développement *Techniques de siège*. Ceci a lieu avant les cartes et les jets de dés. Si vous utilisez le développement, payez 2 *Bois* pour empêcher la *Forteresse* d'attaquer, ou payez 2 *Minerai* pour qu'elle ne puisse pas annuler 1 touche. Vous pouvez utiliser les deux capacités ensemble.

Armes en acier

[*Coute +2 Minerai*]

Vos *Armée* font +1 « touche » lors du 1^{er} tour contre des *Armée* sans *Armes en acier*.

Vous infligez une « touche » de plus contre un adversaire sans *Armes en acier*. Ceci comprend les barbares ! Après avoir lancé les dés et calculé vos « touches », vous n'avez qu'à ajouter une « touche ». Ceci ne modifie pas les jets faits avant le combat (avec les cartes *Combat*) ou lors des combats navals.

Vous devez toujours payer 2 *Minerai* (ou de l'*Or*, comme à l'habitude) en plus de 2 *Nourriture* pour acquérir ce développement, à moins que vous n'ayez le développement *Métallurgie* (cf. page 22). Si vous n'avez pas le développement *Métallurgie*, vous devez toujours payer 2 *Minerai*, même avec les cartes *Action* et *Évènement* ainsi que les développements gratuits de la phase *Bilan*.

Conscription

Construction : Une fois par action, 1 unité *Armée* peut être payée avec 1 jeton *Humeur*.

Lorsque vous construisez des unités *Armée*, vous pouvez payer 1 jeton *Humeur* pour payer 1 seule unité *Armée*. Ceci est possible en plus des autres unités pouvant être achetées avec des ressources ; vous ne pouvez acheter qu'une unité *Armée* avec le jeton *Humeur*. Avec une action **Construire**, vous ne pouvez acheter qu'une seule unité *Armée* avec un jeton *Humeur*.



SPIRITUALITÉ

Mythes

Payez 1 jeton *Humeur* pour éviter de réduire l'humeur d'une ville en réponse à une carte *Évènement*.

Certaines cartes *Évènement* font en sorte que vous devez réduire l'humeur d'une ou plusieurs de vos villes (par exemple, *Famine*, *Inondation* et *Séisme*). Avec le développement *Mythes*, vous pouvez payer 1 jeton *Humeur* pour éviter cette réduction (ou plusieurs jetons si vous désirez éviter une réduction s'appliquant à plusieurs villes). Ce développement s'applique tant aux *Évènement* qui réduisent l'humeur d'une étape qu'à ceux qui réduisent l'humeur directement à « en colère » (un seul jeton par ville dans ce cas aussi).

L'effet de ce développement s'applique uniquement aux cartes *Évènement* qui vous indiquent textuellement de réduire l'humeur d'une ville. Ainsi, *Mythes* n'aurait pas d'impact sur une carte *Évènement* qui provoque une attaque de barbares dont la conséquence est une réduction d'humeur.

Rituels

Les ressources (sauf les *Idee*) peuvent servir de jeton *Humeur* lors d'une **Amélioration civique**, à un taux de 1:1.

Lors d'une action **Amélioration civique**, vous pouvez utiliser toutes vos ressources (sauf les *Idee*) en tant que jeton *Humeur*. Le taux de conversion est de 1 pour 1.

Par exemple, si vous désirez améliorer l'humeur d'une ville de taille 3, vous pouvez utiliser 1 à 3 ressources. Le paiement peut donc être 1 jeton *Humeur*, 1 *Nourriture* et 1 *Bois*, ou bien 3 *Bois*, etc.



ÉCONOMIE

Routes commerciales

Début du tour : Recevez 1 *Nourriture* par *Colon*/*Bateau* à 2 cases ou moins d'une ville adverse unique non « en colère » (maximum 4).

Au début d'un tour, vous recevez 1 *Nourriture* par ville adverse (appartenant à un autre joueur) non « en colère » que vous pouvez associer à l'un de vos *Colon* ou *Bateau* situés à 2 cases ou moins (sans compter à travers des régions non découvertes).

Chaque *Colon* ou *Bateau* peut seulement être associé à une ville adverse. De même, chaque ville adverse peut seulement être associée à un *Colon* ou un *Bateau* différent. En bref, pour obtenir 3 *Nourriture*, vous devez avoir au moins 3 unités (*Colon* ou *Bateau*), chacun associé à une ville adverse différente (pour un total de 3 villes). Vous ne pouvez avoir plus de 4 routes commerciales.

L'illustration présente un exemple où des *Colon* et *Bateau* rouges sont associés à des *Colonie* différentes bleues (A avec A, B avec B, C avec C). Notez qu'il est permis pour un *Colon* à bord d'un *Bateau* de faire partie d'une paire et que le *Colon* à l'extrême gauche n'a pas de villes à 2 cases ou moins.



Taxation

JCA : Payez 1 *Humeur* pour recevoir 1 Or pour chacune de vos villes (une fois par tour).

Pour une action, vous pouvez payer 1 jeton *Humeur* pour recevoir autant d'Or que vous avez de villes. Vous pouvez faire ceci une fois par tour et cela n'active pas vos villes.



CULTURE

Cirque & sports

Amélioration civique : Les villes sont considérées comme étant d'une taille de moins (taille minimale de 1).

Exemple : Une ville de taille 3 requiert habituellement 3 jetons *Humeur* pour améliorer son humeur d'un niveau. Avec *Cirque & sports*, ce cout est réduit à 2. La taille minimale d'une ville est 1.

Monuments

1) Dévoilez la 1^{re} Merveille. 2) Choisissez une Merveille; seul vous pouvez la construire, et ce, sans utiliser d'action.

Lorsque vous acquérez le développement *Monuments*, dévoilez d'abord une Merveille. Ensuite, choisissez l'une des Merveille disponibles et placez-la sur votre plateau *Joueur*. Jusqu'à la fin de la partie, seul vous pouvez construire cette Merveille, et ce, sans avoir à utiliser d'action.

Théâtre & musique

Vous pouvez échanger un jeton *Humeur* en jeton *Culture* ou vice versa (une fois par tour).

Une fois par tour, durant chacun de vos tours, vous pouvez échanger un jeton *Humeur* en jeton *Culture* ou vice versa.



SCIENCE

Métallurgie

- *Armes en acier* ne coute ni *Nourriture* ni *Minerai*
- Recevez 2 *Minerai* si vous possédez déjà *Armes en acier*

Vous pouvez acquérir le développement *Armes en acier* sans payer de ressources. Ainsi, vous ne payez ni les 2 *Nourriture* requises pour tous les développements ni les 2 *Minerai* exigés par *Armes en acier*.

Si vous possédez déjà *Armes en acier* lorsque vous acquérez *Métallurgie*, vous recevez 2 *Minerai*.



DÉMOCRATIE

Droits civiques

- **JCA :** Recevez 3 jetons *Humeur*.
- **Conscription :** 1 unité *Armée* coute désormais 2 jetons *Humeur*.

Pour une action, vous pouvez obtenir 3 jetons *Humeur*. De plus, le développement *Conscription* vous permet normalement de construire une unité *Armée* avec 1 jeton *Humeur*. Cependant, si vous possédez également *Droits civiques*, vous devez payer 2 jetons *Humeur* plutôt qu'un (1) pour construire 1 unité *Armée* avec *Conscription*.

Liberté économique

- Chaque tour, votre 1^{re} action **Récolte** est gratuite.
- Les actions **Récolte** suivantes vous coutent 2 jetons *Humeur*.

Après l'acquisition de ce développement, votre première action **Récolter** de chaque tour n'utilise pas l'une de vos 3 actions. Cependant, si vous désirez **récolter** plus d'une fois dans un même tour, vous devez alors payer 2 jetons *Humeur* pour chaque action **Récolter** supplémentaire. La ville qui récolte n'a pas d'importance.

Si vous acquérez ce développement lors d'une tour où vous avez déjà fait une action **Récolter**, ses effets (positif et négatif) ne s'appliquent pas avant votre prochain tour.



AUTOCRATIE

Travaux forcés

Payez 1 jeton *Humeur* pour que vos villes « en colère » agissent comme « neutre » si elles sont activées ce tour-ci (une ville « en colère » est toujours limitée à 1 activation).

En payant 1 jeton *Humeur*, toutes vos villes « en colère » sont considérées comme « neutre » lorsque vous les activez. Ceci vous permet de **récolter**, **construire** et **agrandir une ville** comme si la ville était « neutre ». Une Merveille peut aussi être construite dans une telle ville.



THÉOCRATIE

Dogme

- **Nouveau Temple** = développement *Théocratie* gratuit
- Vous êtes limité à 2 *Idée*.

Lorsque vous obtenez un nouveau *Temple* (avec l'action **Agrandir une ville** ou à l'aide de cartes), vous acquérez immédiatement, et gratuitement, un développement *Théocratie*. Cependant, vous êtes désormais limité à 2 *Idée*. Si vous avez plus de 2 *Idée* lorsque vous acquérez le développement *Dogme*, vous devez immédiatement réduire ce nombre à 2.

Conversion

Influence culturelle :

- Succès sur un 4+
- Succès = +1 jeton *Culture*

Vos actions **Influence culturelle** réussissent sur des 4, 5 et 6. De plus, toute action **Influence culturelle** réussie vous donne 1 jeton *Culture*.

Fanatisme

Combat dans 1 ville avec un Temple :

- +2 VC sur le premier jet
- Combat perdu = +1 unité *Armée* dans une de vos villes

À chaque combat dans une ville où il y a un *Temple* (que vous attaquiez ou défendiez la ville), ajoutez +2 VC à votre premier jet de combat. De plus, si vous perdez le combat, recevez gratuitement une unité *Armée* dans l'une de vos villes. (Si vous n'avez pas de ville, vous ne recevez pas d'unité.)

VARIANTES

CARTES ÉVÈNEMENT

Certains joueurs n'apprécient pas vraiment l'aspect hasardeux des cartes *Évènement*. Voici donc deux variantes possibles pour amenuiser cet effet.

- **Aucun évènement** : Dévoilez les cartes *Évènement*, mais appliquez uniquement les icônes (comme les barbares).
- **Évènements facultatifs** : Plutôt qu'avoir à dévoiler une carte *Évènement*, chaque joueur choisit s'il souhaite ou non risquer d'avoir une carte *Évènement*. Dans le cas où un joueur s'abstient, une carte est tout de même dévoilée uniquement pour l'effet des icônes.

PARTIE EN QUATRE MANCHES

Pour une partie plus courte en quatre manches :

- Commencez avec deux *Colon* et une ville « heureuse ».
- Durant la phase Bilan, les joueurs reçoivent gratuitement **deux** développements plutôt qu'un. Tous les joueurs reçoivent leur premier développement en suivant l'ordre de jeu, puis le deuxième, toujours en suivant l'ordre de jeu.

FIN VARIABLE

Afin d'introduire un élément d'incertitude sur la fin de la partie, vous pouvez jouer avec la variante - Fin variable. Au dos de la piste de tours se trouve une autre piste de tours de 7 manches.



Le jet de la fin

Vous pouvez voir sur la piste un intervalle de nombres en rouge sur les cases des 5 derniers tours. Avant de commencer un de ces tours, le premier joueur lance un dé. Si le résultat obtenu est compris dans l'intervalle donné, la partie se termine immédiatement et les points sont calculés.

Une fin merveilleuse

Plutôt que de lancer un dé, vous pouvez décider de terminer la partie si un joueur construit une *Merveille* durant l'un des 5 derniers tours (ceux avec les nombres rouges). Une fois la *Merveille* construite, le tour est complété puis le décompte final a lieu (avant la phase Bilan).

CRÉDITS

Auteur

Christian Marcussen

Illustration de la couverture

Chris Quilliams

Illustrations des tuiles et des cartes *Merveille*

Empty Room Studios

Graphisme

Philippe Guérin

Mise en page

Olivier Lamontagne

Traduction

Jean-François Gagné, Anh Tú Tran

Relecture

Stéphane Dehouck, Maryse Touzin

Testeurs

Toke Nielsen, Stephan Rasmussen, Christian Guldager Simonsen, Robert Schimkowitsch, Freddy Silva, Rob Bradley, Anthony Yeatts, Carey Yeatts, Josh Cossette, Rob Lupi, Matt Kozacheck, Adam Ruzzo, Andrew Tullsen, Jonathan Tullsen, et Daniel Hammond

Testeurs supplémentaires

Henrik Clemmensen-Nielsen, Justin Lang, Jerry Hagen, Jonathan Mathews, Isaac Wiedmann, Kevin Borchardt, Curt Bardouche, Matthew R. Toellner, Erich Huelsemann Jr., Eric Rasmussen, Mike Raily, Harry Hammermueller, Jackson Bradley, Beth Cossette, Micah Coleman, Joseph Coleman, Todd Nicholson, Jason Rosa, Andrea Ruzzo, John Guthro, Jonathan Madison, Lewis Wagner, et Brent Lloyd

Remerciements

Anthony Yeatts, Adam Ruzzo, George Orthwein, Robert Schimkowitsch et la communauté de boardgamegeek.com pour son soutien et ses nombreux commentaires !

© 2012 Z-Man Games, Inc.

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5

info@zmangames.com

www.zmangames.com/jdp/clashofcultures.html

Z-MAN
games

AUSSI PAR
CHRISTIAN MARCUSSEN

FORTUNES DE MER

FORTUNES DE MER, UN JEU DE MARCHANDS...
ET DE PIRATES!

À VOUS DE DÉCIDER SI VOUS MARCHANDEREZ
DANS CES MERS INFESTÉES DE PIRATES OU SI
VOUS TERRORISEREZ LES MARCHANDS QUI OSENT
S'Y AVENTURER!

PILLAGES, COMBATS, MARCHANDAGES,
AVENTURES ET BIEN PLUS VOUS ATTENDENT!
PARVIENDREZ-VOUS À FAIRE FORTUNE DANS LES
CARAÏBES?

