

ANTIQUITY
REGLES



Avant-propos

Ces champs ne donnent vraiment plus autant de grains qu'avant" se plaint le fermier. "Et aujourd'hui, les gens n'aiment plus manger ce pain entier... Pourquoi ne produirions-nous pas des olives, comme nos voisins ?" L'homme sur sa charrette enchérit : "Nous pourrions, mais il n'y a plus de terre. Depuis que les gens de la ville se sont mis à prier Saint Giorgio, je dois voyager de plus en plus loin pour trouver de nouveaux terrains à bâtir. Je suis d'ailleurs en route pour cette nouvelle auberge. J'y changerai d'attelage. Ensuite, j'apporterai ce chargement jusqu'à la mer ". D'un hochement de tête, il montre la pile de bois dans sa charrette. "Je commencerai p't être à pêcher par là-bas. Les mers du sud ont toutes été polluées et les gens de la ville réclament du poisson. Tu sais comment ça va...". Et comme la charrette reprend son chemin, le fermier hoche la tête et reprend sa faux pour récolter les derniers boisseaux de grain, poussant entre les souches de ce qui fut jadis, il y a plusieurs tours, une belle forêt luxuriante.

Antiquity est un jeu de stratégie pour 2 - 4 joueurs. Il est vaguement inspiré de l'Italie au Moyen Age. Les joueurs choisissent leur propre condition de victoire. Ils peuvent se focaliser sur la croissance de la population, le commerce ou les bâtiments des cités en choisissant un Saint Patron. A chacune des stratégies correspond un style de jeu tout à fait différent. Aussi, un joueur peut-il décider d'adorer Santa Maria - la Sainte la plus puissante - mais il lui faudra construire une civilisation deux fois plus impressionnante que les autres joueurs. Tandis que votre économie prend de l'ampleur (grâce à vos nouvelles cités performantes apportant de nouvelles options à chaque tour), les terres autour de vos cités se tarissent lentement, forçant les joueurs à voyager de plus en plus loin pour trouver ses matières premières. Jusqu'à ce qu'il n'y ait finalement plus aucune terre exploitable. Espérons que l'un de vous remportera le jeu avant ce moment fatidique ! Antiquity est un jeu de 2 - 3 heures. Il vous faudra plusieurs parties pour tout comprendre. Le jeu peut être impitoyable. Nous vous recommandons donc d'utiliser la règle d'introduction pour votre première partie. Bon amusement !

Introduction au jeu

Il y a quelques concepts importants à comprendre avant d'entrer dans les règles :

La campagne : La campagne est le plateau de jeu principal fait de larges tuiles hexagonales. La taille de la carte dépend du nombre de joueurs (2 larges tuiles par joueur). Tous les joueurs jouent sur le même plateau de jeu. On peut y distinguer 4 types de terrains : forêt, mer, montagne et prairie. Les joueurs peuvent bâtir des bâtiments ruraux (maison de bûcheron, mine, ferme, pêcherie, auberge) de même que des cités dans la campagne.

Cité : Chaque joueur peut avoir de 1 à 4 cités. Une cité se place sur les terrains de la campagne (sa taille est de 7 petits hexagones et elle porte la couleur du joueur). A chaque ville correspond une carte de la cité. Celle-ci appartient exclusivement au joueur qui a construit la cité. Seul ce joueur pourra bâtir dessus. Les cartes des cités peuvent être remplies avec une multitude de bâtiments de cité. Sauf indiqué, chacun de ceux-ci ne peut-être construit qu'une seule fois par joueur. Chaque joueur est limité à 1 grande (7x7) et 3 petites (6x6) cités.

Population : Les hommes sont représentés par des cubes de bois. Chaque joueur à sa propre couleur. La plupart des champs et des bâtiments des cités ont besoin d'un homme pour fonctionner. Pour les bâtiments ruraux, un homme reste jusqu'à ce que la terre soit polluée. A chaque tour, les hommes peuvent être placés dans les bâtiments des cités durant la phase "Bâtiments de la cité" et peuvent redevenir disponible au début du tour suivant. La plupart des bâtiments n'ont pas le moindre effet s'ils ne sont pas peuplés.

Denrées : Les bâtiments ruraux produisent des denrées de trois types : nourriture (olives, moutons, grains, poissons), objets de luxe (vin, perles, teinture, or) et matériaux (bois, pierres).

Saints : Lorsqu'il construit une cathédrale, un joueur peut choisir un Saint Patron. Chaque Saint donne une capacité spéciale. De

plus, le choix du Saint détermine vos conditions de victoire. Chaque joueur devra choisir un Saint Patron. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même Saint.

Pollution : De manière générale, chaque terrain ne peut être utilisé qu'une seule fois (sauf les forêts). Une fois utilisé, il devient pollué. En conséquence, la surface de jeu devient de plus en plus petite au fur et à mesure que le jeu avance, rendant la victoire difficile à atteindre.

Exploration : Les marqueurs d'exploration sont placés sur la carte avant le début du jeu. Ils peuvent être retournés par les joueurs durant la phase "exploration". Cela leur permet d'obtenir des denrées de la ferme qu'ils n'ont pas encore.

Ordre des joueurs : Le jeu se joue par phase. Normalement, les joueurs peuvent jouer simultanément. Si l'ordre des joueurs doit être appliqué, il peut être vérifié sur le graphique de l'ordre des joueurs.

Zone de contrôle : La zone de contrôle d'un joueur s'étend sur tous les terrains qu'il peut atteindre depuis sa cité. En général, cela correspond à la zone large de deux hexagones à partir de sa cité, excepté l'eau et les terrains accessibles uniquement par l'eau. On peut ajouter à cela les terrains accessibles depuis les auberges de même que l'eau adjacente aux cités ou aux auberges si le joueur a un port peuplé dans sa ville. La zone de contrôle d'un joueur peut s'étendre jusqu'à trois hexagones si le joueur a une écurie peuplée. (fig.2)

En exploitant la campagne et en construisant des bâtiments dans les cités, en les peuplant, les joueurs peuvent produire des denrées qui, plus tard, serviront à construire d'autres bâtiments. Finalement, cela devrait vous permettre de remplir vos conditions de victoire pour gagner la partie.

Exemples

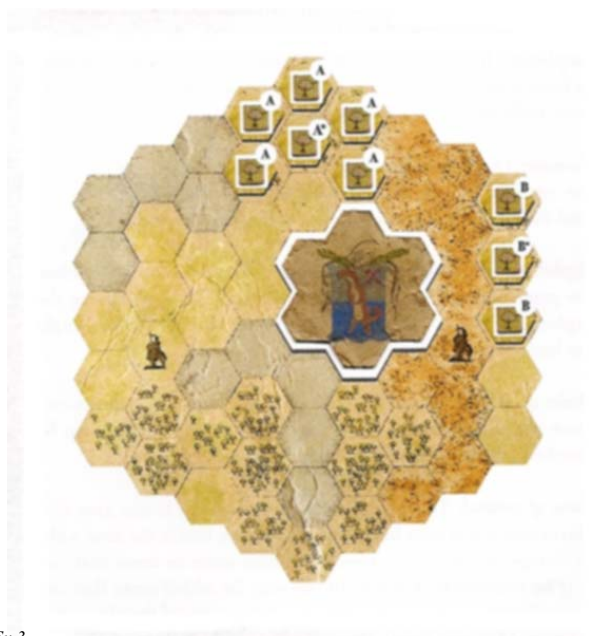
1-4



Ex.1.
Exemple d'un plan d'une cité. Le joueur a construit deux artisans et les a peuplés. Il a aussi construit un marché qui, étant dépeuplé, ne peut être utilisé pour le moment. L'entrepôt, constitué de trois tuiles, est peuplé d'un homme et peut donc stocker jusqu'à six denrées. Les deux facultés sont connectées à l'université et peuvent donc être peuplées toutes les trois par un seul et même homme. Les maisons, les tombes et la cathédrale ne doivent pas être peuplés.



Ex.2.
Exemple de zone de contrôle. Tous les terrains marqués d'un A sont dans la zone de contrôle de la cité. Ils sont éloignés de deux hexagones de cette cité. Le terrain marqué d'un B* n'est pas dans la zone de contrôle car il ne peut être atteint que par l'eau. Si le joueur a un port peuplé, tous les terrains marqués d'un B (et B*) sont inclus dans sa zone de contrôle. Si le joueur construit une auberge à l'endroit indiqué, les terrains marqués d'un C (ou C et D s'il possède un port peuplé) sont ajoutés à sa zone de contrôle.



Ex.3.
Exemple de bâtiments ruraux. Le joueur désire construire une maison de bûcheron en utilisant l'homme de son artisanat. Il peut, par exemple, le faire sur le champ A*, ce qui lui fournirait une maison de bûcheron de taille 6, s'étalant sur tous les terrains marqués d'un A et A*. Une autre alternative serait de construire sur le champ B*, ce qui lui fournirait une maison de bûcheron de taille 3, s'étalant sur tous les terrains marqués d'un B et B*. Pourriez-vous trouver un endroit pour construire une maison de bûcheron de taille 2 ou de taille 4.



Ex.4.
La région entourée de rouge est en fait une chaîne de montagne. Elle pourra produire de la pierre ou de l'or durant le jeu, mais pas les deux. Construire une cité - ou un bâtiment rural - sur une chaîne de montagne ne change rien à cela.

Exemples

5 -8



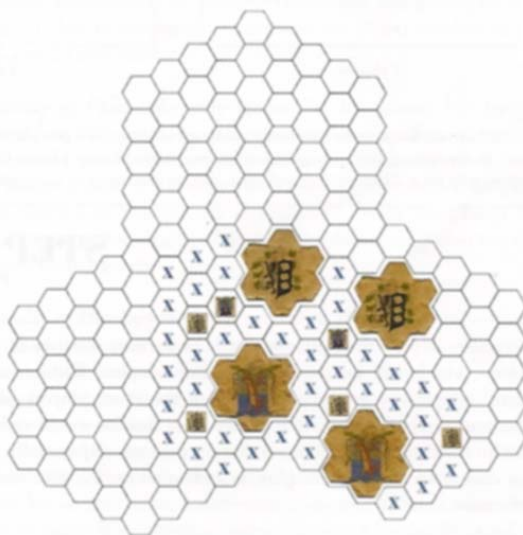
Ex.5.
Les pêcheries doivent être construites sur au moins un hexagone de zone de contrôle (le deuxième hexagone peut être en dehors de la zone de contrôle). Les deux hexagones doivent être adjacents à une eau non polluée. Les pêcheries A, B et C peuvent donc être construites par le joueur (en supposant qu'il ait un port peuplé) mais pas la pêcherie D. La pêcherie A fonctionnera durant trois tours, polluant les terrains marqués d'un a. La pêcherie B fonctionnera durant deux tours, polluant les terrains marqués d'un b.



Ex.6.
Les cités doivent être construites dans la zone de contrôle du joueur mais ne peuvent être adjacentes aux autres cités. Ainsi, construire en A est permis mais en B et en C, non.



Ex.7.
Le joueur A a déjà construit une maison de bûcheron sur la gauche. Elle utilise les terrains marqués A. La maison de bûcheron du joueur B aura seulement une taille de 3. Pour indiquer quel terrain appartient à quel joueur, placez les denrées aussi près que possible de votre cube. Dans la pratique, ces situations sont plutôt rares.



Ex.8.
Le joueur Lion possède des écuries peuplées. Sa zone de contrôle s'étend donc jusqu'à trois hexagones. Le joueur Loutre est entouré d'auberges du joueur adverse. Le joueur Lion peut atteindre tous les hexagones que le joueur Loutre peut atteindre. Si le joueur Lion a San Giorgio comme Saint Patron, il remplit sa condition de victoire.

Installation

Prenez deux larges tuiles hexagonales par joueur et placez-les comme indiqué dans l'exemple 9, selon le nombre de joueurs. Prenez ensuite un pion d'exploration de chaque type (olive, mouton, vin, grain) par joueur. Le reste des pions d'exploration ne sera pas utilisé. Mélangez tous ces pions faces cachées. Placez ces pions faces cachées sur chaque hexagone marqué du symbole exploration.

Les joueurs choisissent une couleur et prennent les hommes, les cités et les auberges de leur couleur. En plus, chaque joueur reçoit une aide de jeu, un lot de bâtiments de cité et 6 bois. Les joueurs placent leur aide de jeu comprenant une grande cité (7x7) devant eux.

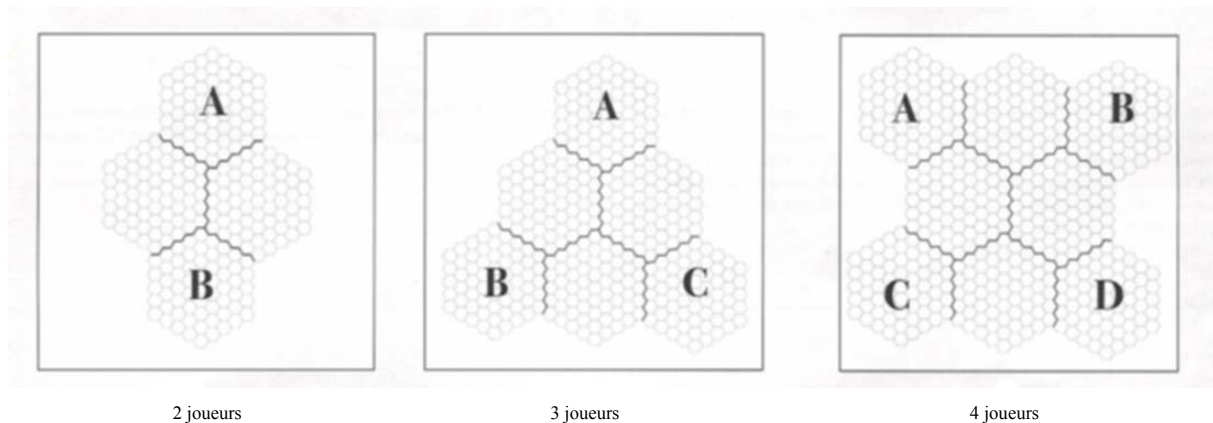
Pour l'instant, les autres cartes cités (6x6) sont mises sur le côté. Chaque joueur place les maisons sur le graphique "Coût de construction" de son aide de jeu et dépose un homme (petit cube en bois) sur chaque tuile maison.

Prenez un homme de chaque joueur et tirez-les au sort afin d'établir un ordre de jeu. Le premier tiré se placera sur la case 1 de l'ordre de jeu, le deuxième sur la case deux et ainsi de suite. Placez l'indicateur du niveau de famine sur la case 0.

Les joueurs peuvent ensuite choisir leur position de départ. Cela se déroule dans l'ordre inverse du tour de jeu. Donc, le joueur qui a son homme en dernière position sur le graphique de l'ordre de jeu choisit en premier. Votre cité de départ doit être construite de manière à être entièrement sur une large tuile hexagonale comme indiqué à l'exemple 9. Il ne peut y avoir qu'une seule cité de départ sur une large tuile hexagonale. Vous ne pouvez pas démarrer sur une autre large tuile hexagonale.

La cité de départ (et uniquement elle) peut être construite sur tout type de terrain, même sur l'eau. Si la cité est construite sur un pion d'exploration, celui-ci est défaussé face cachée.

Quand les joueurs ont placé leur cité, le jeu peut commencer.



Ex. 9. Mise en place. Installez le plan en prenant au hasard deux larges tuiles hexagonales par joueur, et placez-les dans la configuration appropriée (comme montré ci-dessus). Chaque joueur place alors sa cité de départ dans les différents "coins" du plan de jeu, (comme indiqué ci-dessus).

Pas à Pas

Phases 1 - 2

Le jeu se joue par phase. Chaque tour de jeu comprend 10 phases qui seront décrites dans cette section. Dans chaque phase, tous les joueurs sont amenés à jouer. La plupart du temps, les joueurs jouent simultanément. Toutefois, si un joueur le désire, il peut demander que l'on suive la séquence indiquée sur le graphique de l'ordre de jeu.

Certains bâtiments donnent aux joueurs certaines capacités spéciales durant des phases déterminées. Ses capacités spéciales sont décrites dans les phases s'y rapportant. Il est important de savoir que la plupart des bâtiments ne donnent leur capacité spéciale que s'ils sont peuplés. Ce qui veut dire qu'il faut un homme dans le bâtiment. Les exceptions sont indiquées plus bas.

PHASE 1 : TOUS SE LEVENT

Retirez les hommes des bâtiments des cités. Tous les joueurs retirent tous les hommes présents sur les bâtiments des cités. Ceux-ci sont placés à côté de la carte de la cité. Ces hommes pourront être utilisés à nouveau lors de la phase 2.

Les hommes de la campagne restent où ils sont. Les hommes sur les bâtiments ruraux restent où ils sont. Ils resteront dans la campagne jusqu'à la fin de leur travail.

PHASE 2 : BATIMENTS DE LA CITE

Durant cette phase, tous les joueurs peuvent placer des nouveaux bâtiments dans leurs cités et décider où ils emploieront leurs hommes. C'est lors de cette phase que la plupart des décisions stratégiques sont prises. En conséquence, c'est en général la phase la plus longue.

PAS à Pas

PHASE 2

Cette phase est secrète. Chaque joueur pose un paravent (non inclus) devant sa ou ses cités afin que les autres joueurs ne puissent voir ce qu'il fait. Assurez-vous que les bâtiments dont vous avez besoin sont encore disponibles. Au besoin, les joueurs peuvent se mettre d'accord et mettre sur les bâtiments nouvellement posés une denrée défaussée afin que tous puissent vérifier les actions des autres en fin de phase. (cela demande beaucoup de temps. Il est évidemment préférable de se faire confiance).

Les joueurs choisissent librement l'ordre de leurs actions. Les joueurs peuvent choisir librement dans quel ordre ils désirent réaliser leurs actions. Ils peuvent d'abord peupler certains bâtiments, puis en construire d'autres, puis ensuite peupler à nouveau... Comme bon leur semble.

Peupler les bâtiments. Pour utiliser un bâtiment, celui-ci doit être peuplé durant cette phase. La plupart des bâtiments ne fonctionnent que s'ils sont peuplés. Les joueurs peuvent peupler un bâtiment à n'importe quel moment de cette phase, en déposant un homme dessus. Les bâtiments non peuplés à la fin de cette phase ne fonctionneront pas pour tout un tour de jeu ! Un seul homme est placé sur un bâtiment. Une fois l'homme placé sur un bâtiment, il ne peut plus être déplacé jusqu'à la phase 1 suivante. Un bâtiment peut fonctionner dès qu'il est peuplé. Les cathédrales, les brasseries, les fontaines et les greniers fonctionnent sans homme et ne peuvent pas être peuplés. Les hommes qui ne sont pas placés à la fin de cette phase sont replacés à côté de la carte de la cité. Bien qu'ils ne travailleront pas durant ce tour-ci, ils pourront être réutilisés durant la prochaine phase de construction de bâtiments.

Bâtiments. Vous pouvez construire n'importe quel bâtiment en payant les denrées requises, en prenant le bâtiment et en le plaçant sur une de vos cartes de cité. Peu importe dans quelles cités du joueurs se trouve ce bâtiment, il fonctionnera comme s'il était présent dans toutes ses cités. En outre, le bâtiment doit entrer parfaitement dans la cité. Il n'est pas permis de dépasser (un peu ou tout à fait) de la carte de la cité. Il n'est bien sûr pas permis de superposer des bâtiments.

La plupart des bâtiments ne peuvent être construits qu'une seule fois pour chaque joueur. Chaque joueur peut construire n'importe quel bâtiment listé dans l'aide de jeu. La plupart des bâtiments ne sont construits qu'une seule fois par joueur. A l'exception des entrepôts, des artisanats, des fontaines et des maisons. Une cathédrale peut être reconstruite seulement si elle a été rasée (par la faculté de théologie). Les autres bâtiments ne peuvent jamais être construits une deuxième fois, même si le bâtiment d'origine est rendu inopérant par les tombes.

Certains bâtiments sont limités. Il y a certains bâtiments qui peuvent être construits plusieurs fois par les joueurs. Le nombre total de ces bâtiments est limité. Quand il n'en reste plus, tant pis. Ces bâtiments sont : les artisanats (16), les fontaines (16) et les entrepôts (16).

Les denrées utilisées pour les constructions sont défaussées. Chaque bâtiment a son coût de construction indiqué sur l'aide de jeu. La plupart des bâtiments coûtent un bois ou une pierre. Les fontaines et les hôpitaux coûtent 1 objet de luxe (vin, or, perle ou teinture). Les écuries coûtent 2 objets de luxe différents. Les maisons ont un coût spécial (voir ci-dessous). Les denrées utilisées pour les constructions sont défaussées.

Les maisons ont un coût variable. Une maison peut être construite comme tout autre bâtiment. Cependant, le coût de construction d'une maison varie. Sur le graphique "Coût de construction", on peut lire le coût pour chaque maison. Les joueurs sont libres de construire ces maisons dans l'ordre qu'ils désirent, bien qu'en général, ils construiront d'abord les maisons les moins chères et ensuite, les plus onéreuses. Les quatre premières maisons sont gratuites. Ensuite, elles coûteront de la nourriture et parfois des objets de luxe. Une maison "2D nour. + 3D lux." coûte deux nourritures différents et trois objets de luxe différents (par ex. : grain, poisson, or, teinture et perle). Lorsqu'un joueur construit une nouvelle maison, il reçoit immédiatement un homme gratuitement. Cet homme est placé à côté du plan de la cité et peut être utilisé immédiatement pour peupler un bâtiment.

L'entrepôt peut avoir n'importe quelle taille pour un bois. Un joueur peut construire un entrepôt de n'importe quelle taille, et ce pour un bois. Cependant, l'entrepôt doit être rectangulaire. L'entrepôt de base ayant une taille de 2, on peut imaginer les dispositions suivantes : 1x2, 2x2, 1x4, 2x3, 1x6, 2x4, 3x4, 2x6, etc. Tout cet assemblage ne comptera que pour un seul bâtiment et n'aura donc besoin que d'un homme pour être opérationnel. Il ne pourra pas être agrandi plus tard.

La cathédrale. Lorsqu'un joueur construit une cathédrale, il doit alors choisir immédiatement un Saint Patron. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même Saint. Le joueur bénéficie directement des bienfaits de son Saint Patron. A la fin de la phase, le choix doit être rendu public en plaçant un cube sur son Saint dans le graphique des "Cathédrales".

San Nicolo (et Santa Maria) permet de construire deux maisons pour le prix d'une. Si un joueur choisit San Nicolo (ou Santa Maria) comme Saint Patron, il peut choisir de recevoir une maison gratuitement lorsqu'il en construit une. Il réalise ceci en construisant deux maisons mais en en payant qu'une seule. Il doit payer pour la maison avec le plus grand nombre sur le graphique "Coût de construction".

La faculté de philosophie permet d'ignorer le D. Si le joueur possède une faculté de philosophie peuplée, cela lui permet d'ignorer le fait que normalement, il faut des nourritures ou des objets de luxe différents pour la construction de certains bâtiments comme les maisons ou les écuries. Par exemple, il peut payer une écurie avec deux biens bien que normalement, il faille deux objets de luxe différents.

La faculté de théologie peut raser la cathédrale. Si un joueur possède une faculté de théologie peuplée, il peut raser sa propre cathédrale (Si il n'a pas encore de cathédrale, la faculté de théologie n'est pas vraiment utile). On enlève alors la cathédrale du plan de la cité, laissant l'espace vacant. A la fin de la phase "Bâtiments de la cité", cette action est rendue publique en retirant le cube du graphique des "Saint Patron". Le joueur est maintenant libre de construire une nouvelle cathédrale qui adorera peut être un autre Saint. Une cathédrale dédiée à Santa Maria ne peut pas être rasée. Si une cathédrale contient des tombes, elle ne peut pas être rasée. Un joueur ne peut raser sa cathédrale qu'une seule fois par tour.

Un hôpital supprime cinq tombes. Si un joueur possède un hôpital peuplé, il peut enlever cinq tombes. Cet espace peut être immédiatement occupé par d'autres bâtiments. Si les tombes étaient sur un bâtiment, ce bâtiment peut être à nouveau peuplé (à condition qu'il n'y ait plus du tout de tombes sur le bâtiment).

PAS à pas

Phase 3 - 4

Le marché permet les échanges. Si un joueur possède un marché peuplé, il pourra faire des échanges avec d'autres joueurs ou avec le plateau de jeu. Pour échanger avec un autre joueur, il suffit qu'un des deux joueurs ait un marché peuplé. Tout accord commercial doit être rendu public. Les joueurs peuvent s'échanger n'importe quelle quantité de denrées entre eux. Ils peuvent aussi se faire des promesses mais ne sont pas obligés de les tenir... Les bâtiments (des cités ou ruraux) ne peuvent être échangés. Lorsque l'on échange avec le plateau de jeu, on se défasse de deux denrées (pas spécialement les mêmes) et on en reçoit une en retour.

L'université transforme les facultés en un seul bâtiment. Une université peut être construite comme un bâtiment isolé (bien que cela soit inutile) ou peut être adjacent à une ou plusieurs facultés. L'université et les facultés adjacentes à celle-ci (même si ces facultés sont ajoutées durant les tours suivants) sont considérées comme étant un seul et même bâtiment. Il suffit donc d'un seul homme pour qu'elles soient opérationnelles. En d'autres termes, une université connectée à la faculté de philosophie et à la faculté de théologie offrira tous les bénéfices de ces trois bâtiments si cette université est peuplée. Les facultés n'auront alors pas besoin d'être peuplées séparément. Il n'est pas possible d'utiliser la faculté deux fois en peuplant et l'université, et cette faculté.

La fontaine. Si un joueur construit une fontaine, le niveau de famine décroît de 1. Le niveau de famine ne peut descendre sous zéro. Les fontaines ne peuvent pas être peuplées. Leur effet sur le niveau de famine ne survient que lors de leur construction. Chaque fontaine décroît aussi la quantité de pollution produite par votre population.

Les bâtiments des villes sont inamovibles. Les bâtiments ne peuvent pas être enlevés une fois construits, excepté la cathédrale (voir la faculté de théologie ci-dessus) et les tombes (voir l'hôpital ci-dessus).

Santa Barbara (et Santa Maria) permet de réaménager sa cité. Un joueur ayant choisi Santa Barbara comme Saint Patron peut réaménager les bâtiments de sa ou ses cités durant cette phase. Santa Barbara permet de retirer les tombes posées sur les bâtiments et de les mettre dans les emplacements libres de sa cité. Mais elle ne permet pas de placer des tombes sur ses bâtiments. En outre, il est interdit de placer des tombes qui étaient sur des bâtiments, sur d'autres bâtiments.

PHASE 3 : ORDRE DU TOUR

Cette phase est très courte mais cruciale. Elle détermine l'ordre du tour de jeu qui sera d'application jusqu'à la phase 3 suivante.

Ordre : (artisanats + explorateur). Chaque joueur compte le nombre total d'hommes qui occupent ses artisanats et ses explorateurs. Celui qui a le plus petit nombre jouera en premier, suivi par le second plus petit nombre, etc.... Le nouvel ordre de jeu doit être marqué sur le graphique d'ordre de jeu.

Les joueurs à égalité se réfèrent à l'ordre du tour précédent. Assez souvent, plusieurs joueurs auront le même nombre d'homme sur ces bâtiments. Si c'est le cas, les joueurs à égalité gardent la même position qu'au tour précédent.

Exemple : Philippe a 2 hommes sur ses artisanats et aucun explorateur; Reza a 2 hommes sur ses artisanats et 1 sur explorateur; Bruno a 3 hommes sur ses artisanats. Leur nombre respectif est donc de : Philippe 2; Reza 3; Bruno 3.

Philippe jouera en premier. Reza et Bruno garde le même ordre qu'au tour précédent. Le tour précédent était Bruno / Philippe / Reza. Le tour actuel devient Philippe / Bruno / Reza.

PHASE 4 : BATIMENTS RURAUX

Au court de la phase 4, les joueurs construisent des bâtiments ruraux. Ceux-ci ne peuvent être construits que dans les zones de contrôle des cités et nécessitent certains bâtiments peuplés dans les cités. Cette phase est aussi assez compliquée. Elle se joue normalement joueur après joueur. Il faut donc se référer à l'ordre du tour de jeu établi en phase 3.

Les joueurs choisissent librement l'ordre de leurs actions. Durant cette phase, les joueurs peuvent construire des auberges, des cités et d'autres bâtiments ruraux. Les joueurs peuvent choisir librement dans quel ordre ils désirent réaliser leurs actions. Par exemple, on peut tout à fait construire d'abord une auberge (afin d'étendre sa zone de contrôle), puis une cité et ensuite une maison de bûcheron sur cette zone de contrôle nouvellement élargie.

Bâtiment. Pour chaque artisanat peuplé, le joueur peut construire un bâtiment rural (auberge, ferme, pêcherie, mine, maison de bûcheron) ou une cité et ce, dans sa zone de contrôle et en payant les denrées requises (comme indiqué sur l'aide de jeu).

Les bâtiments doivent être construits dans la zone de contrôle (2 hexagones). Un joueur ne peut construire que dans sa zone de contrôle. Celle-ci s'étend normalement à deux hexagones de ses cités ou de ses auberges. Ces hexagones peuvent être de tout type de terrain excepté la mer. Un hexagone de mer ne fait jamais partie d'une zone de contrôle sauf si le joueur possède un port peuplé dans sa cité.

Les auberges peuvent être utilisées même si elles ne sont pas / plus connectées aux cités. Les auberges étendent la zone de contrôle d'un joueur même si elles ne peuvent être atteintes depuis la cité (par ex. si un joueur les a construit auparavant, grâce à un port mais que celui-ci n'est plus peuplé).

Les ports étendent la zone de contrôle à l'eau et aux côtes. Si le joueur possède un port peuplé, tout hexagone d'eau directement adjacent à sa cité et / ou à ses auberges est ajouté à sa zone de contrôle. Par eau, il faut comprendre tous les hexagones d'eau connectés entre eux. En plus de cette eau, tous les hexagones qui bordent cette eau (côtes) sont compris dans la zone de contrôle.

Les écuries accroissent la zone de contrôle de 1 hexagone. Si un joueur possède une écurie peuplée, sa zone de contrôle s'accroît d'un hexagone. Il contrôle ainsi tous les hexagones éloignés de trois depuis sa cité ou ses auberges. Les écuries n'ont pas d'effet sur la zone de contrôle des ports : l'avantage d'un port peuplé reste le même. De même que les hexagones côtiers ne s'étendent pas davantage grâce à une écurie.

Une zone de contrôle n'est pas une spécificité propre à une seule cité. Un artisanat présent dans une des cités d'un joueur étend son influence (et donc son effet) à toutes les autres cités et auberges de ce même joueur, même si ces cités ne se trouvent pas dans la zone de contrôle de sa voisine.

Pas à pas

Phase 4

L'artisanat permet de construire tous les bâtiments ruraux. Pour construire un bâtiment rural, vous devez posséder un artisanat peuplé. Pour chaque nouveau bâtiment rural que vous désirez construire (y compris les cités et les auberges), vous devez posséder un artisanat peuplé - donc, avec trois artisanats peuplés, vous pouvez construire au maximum trois bâtiments ruraux. Si le bâtiment rural a besoin d'un homme (ferme, maison de bûcheron, pêcherie, auberge), l'homme de l'artisanat est mis sur le côté de la carte de la cité pour bien indiquer qu'il a construit quelque chose. Il pourra resservir au prochain tour.

Monoculture. Bien que les fermes, les pêcheries et les mines peuvent être construites afin de produire différentes denrées, un seul et même bâtiment ne produira qu'un seul type de denrée.

Les maisons de bûcheron. La maison de bûcheron est construite sur un hexagone forêt non pollué à l'intérieur de la zone de contrôle. Une maison de bûcheron coûte un bois. Cette denrée est défaussée. Placez un marqueur "herbe" (hexagonal) sur l'hexagone forêt, une tuile bois au dessus et enfin l'homme de l'artisanat par-dessus tout. Ensuite, placez des marqueurs herbes avec leur tuile bois sur tous les hexagones de forêt non pollués adjacents à l'hexagone de départ. Cela n'a pas d'importance si certains de ces hexagones adjacents se trouvent en dehors de la zone de contrôle. Le bûcheron produira un bois à chaque tour de jeu (durant la phase récolte) jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. En résumé, une maison de bûcheron de taille 3 produira durant trois tours, une maison de bûcheron de taille 7 produira durant sept tours, etc... (voir exemple 3)

Les fermes. Les fermes sont construites sur des hexagones d'herbe non pollués à l'intérieur de la zone de contrôle. Aussi bien l'herbe d'origine que l'herbe résultant d'une forêt défrichée feront l'affaire. En construisant sa ferme, le joueur doit choisir quelle denrée produira celle-ci : olives, grain, vin ou moutons.

Le coût de construction d'une ferme est d'une denrée du type de ferme que le joueur décide de bâtir (1 olive pour 1 ferme à olives, 1 grain pour une ferme à grain, etc...). Cette denrée est appelée semence. Cette semence est défaussée pour construire la ferme. Ensuite, placez un marqueur pollution sur l'hexagone, une tuile denrée appropriée au-dessus, et l'homme de l'artisanat par-dessus tout. Placez ensuite des marqueurs pollution et des tuiles denrées appropriées sur chaque hexagone herbe non pollué directement adjacent à l'hexagone de départ.

La faculté de biologie donne une semence gratuite. Si un joueur possède une faculté de biologie peuplée, il peut construire une ferme gratuitement, sans devoir se défausser d'une semence. Il peut construire n'importe quel type de ferme, même celles dont il ne possède pas la semence.

Les mines. Les mines sont construites de la même manière que les fermes. Les mines doivent être construites sur les hexagones montagne. Construire une mine coûte un bois qui est ensuite défaussé. Les mines produisent soit de l'or, soit de la pierre. Le premier joueur à construire une mine dans une chaîne de montagnes pourra choisir quel type de denrée (or ou pierre) produira la mine. En conséquence de quoi, les autres mines construites sur la même chaîne de montagnes produiront la même denrée. Une chaîne de montagnes comprend tous les hexagones montagne adjacents (voir exemple 4). Si un joueur construit une cité qui coupe la chaîne de montagnes en deux, les deux parties produiront quand même le même type de denrée.

Les pêcheries. Les pêcheries peuvent être construites sur les rivages directement adjacents aux hexagones eau non pollués (voir exemple 5). Une pêcherie est large de deux hexagones. Ces deux hexagones doivent être adjacents à au moins un hexagone eau non pollué. Mais seulement un des deux doit se trouver à l'intérieur de la zone de contrôle du joueur ayant construit la pêcherie. La pêcherie elle-même peut être construite sur des terrains pollués ou non pollués, voire même sur un terrain pollué et un autre terrain non pollué, mais les deux terrains doivent être adjacents à au moins un hexagone eau non pollué. Construire une pêcherie coûte un bois qui est ensuite défaussé. Elle doit être peuplée. Le joueur ayant construit la pêcherie peut choisir de produire de la teinture, des perles ou du poisson. Ensuite, il place un marqueur pollution avec une tuile de la denrée appropriée sur chaque hexagone eau non pollué bordant ses deux hexagones occupés par sa pêcherie. Le nombre total de pêcheries qui peut être construites est limité à 12. S'il n'y en a plus, il faut attendre que d'autres deviennent disponibles.

Les brasseries. Si un joueur possède une brasserie, il peut utiliser son artisanat pour construire une auberge. La brasserie ne doit pas être peuplée. La construction d'une auberge coûte une nourriture. Cette nourriture est défaussée. Les auberges peuvent être construites sur n'importe quel hexagone libre (pollué ou non pollué) dans la zone de contrôle. Une auberge ne doit pas être peuplée - posez l'homme utilisé pour construire l'auberge à côté du plan de la ville. L'auberge prend la couleur du joueur et ne peut être donc utilisée que par celui-ci. En construisant une auberge, vous étendez immédiatement votre zone de contrôle - les terrains nouvellement acquis peuvent être utilisés immédiatement pour construire de nouveaux bâtiments ruraux. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'auberges qu'un joueur peut construire.

L'artisanat. Un artisanat peuplé permet de construire une nouvelle cité (voir exemple 6). Une cité doit être entièrement construite sur la terre (et non sur l'eau). Certains terrains (ou tous les terrains) où l'on pose sa nouvelle cité peuvent être pollués. Dans ce cas, défaussez les marqueurs pollution. Une cité ne peut pas être directement adjacente à une autre cité. Il faut qu'il y ait au moins un hexagone de la nouvelle cité dans la zone de contrôle du joueur qui la construit. Construire une cité coûte 1 nourriture, 1 bois, 1 pierre et 2 objets de luxe différents (ces derniers peuvent être identiques si le joueur possède une faculté de philosophie). Construire une nouvelle cité a de nombreuses conséquences. Tout d'abord, le joueur qui construit la cité reçoit une carte de cité supplémentaire (6x6) qui lui permettra de construire des nouveaux bâtiments de cité. Ensuite, le joueur peut immédiatement profiter de la zone de contrôle nouvellement étendue pour y construire de nouveaux bâtiments ruraux. Pour finir, le joueur souffrira d'un degré de pollution plus important (comme expliqué en phase 9 : Pollution). Les joueurs ne peuvent pas construire plus de 4 cités en tout.

Pas de bâtiments superposés les uns sur les autres. Un nouveau bâtiment (cité incluse) ne peut être construit sur un autre. Les auberges, les pêcheries et les cités ne peuvent pas être placées sur des hexagones contenant des denrées et/ou des hommes. Par contre, les hexagones vidés de leur denrée et ne contenant qu'un marqueur pollution peuvent être utilisés librement.

Permis de construire sur les marqueurs exploration. Vous pouvez construire sur les marqueurs explorations. Défaussez alors ces marqueurs sans les regarder.

Pas à pas

Phase 5 - 8

Les nouveaux bâtiments ne peuvent pas "voler" de denrées. Si un nouveau bâtiment est adjacent à un bâtiment du même type (voir exemple 7), les denrées appartenant à l'ancien bâtiment sont placées tout près de l'homme de ce bâtiment. Elles appartiennent à l'ancien bâtiment. Le nouveau bâtiment ne produira pas ces denrées-là.

La faculté d'alchimie peut assainir le pays. Si un joueur possède une faculté d'alchimie peuplée, il peut assainir une section de pays. Le centre de cette section doit être un hexagone pollué faisant partie de la zone de contrôle du joueur. Cet hexagone ainsi que tous les hexagones (mer ou terre) pollués adjacents à celui-ci sont assainis. Défaussez le marqueur pollution. La faculté d'alchimie ne peut faire ceci qu'une seule fois par tour. Notez que si une forêt est changée en herbe qui devient ensuite polluée, on ne peut replacer la forêt d'origine - la faculté d'alchimie permettra d'enlever le marqueur pollution mais ne fera pas repousser des arbres. Donc, les tuiles herbes restent à leur place ! La section assainie peut servir immédiatement pour la construction.

PHASES 5 : LE STOCKAGE DE DENREES

Tous les joueurs vérifient s'il leur reste des denrées. Si c'est le cas, elles doivent être défaussées ou stockées.

L'entrepôt peut stocker une denrée par case. Si le joueur possède un ou plusieurs entrepôts peuplés, il peut y stocker des denrées. Chaque case d'un entrepôt peut stocker une denrée donc chaque tuile entrepôt peut stocker 2 denrées.

San Christofori (et Santa Maria) permet de stocker n'importe quelle quantité de denrée. Un joueur ayant choisi San Christofori (ou Santa Maria) comme Saint Patron peut stocker autant de denrées qu'il le souhaite dans sa cathédrale. Une cathédrale ne doit jamais être peuplée.

PHASE 6 : LA RECOLTE

Tous les joueurs récoltent des denrées. Les hommes qui ont fini leur travail rentrent chez eux. Les pêcheries vides sont retirées du plateau et pourront être réutilisées.

Les bâtiments ruraux produisent une denrée par bâtiment. Chaque bâtiment rural produit une denrée. Celle-ci est prise sur un des hexagones entourant l'homme sur le bâtiment puis déposée dans la case "Récolte" de l'aide de jeu. S'il ne reste plus de denrée sur les hexagones adjacents, prenez la denrée sous l'homme et déposez les deux (la denrée et l'homme) dans la case "Récolte".

Les travaux forcés permettent de récolter 3 denrées tout en se défaussant de la première. Si un joueur possède les travaux forcés peuplés, il peut récolter 3 denrées chez chaque producteur. La première denrée récoltée chez chaque producteur est défaussée. La seconde et la troisième sont déposées dans la case "Récolte" de l'aide de jeu. Si il ne reste que 2 denrées chez un producteur, une est défaussée et l'autre est récoltée. Si il ne reste qu'une seule denrée, celle-ci est défaussée. Tout producteur sans denrée retourne dans la case "Récolte". Les travaux forcés s'appliquent sur tous les producteurs du joueur si ces travaux forcés sont peuplés.

Les denrées peuvent être récoltées dans n'importe quel ordre, excepté la dernière. Les joueurs peuvent décider de l'ordre dans lequel les denrées d'un même bâtiment rural seront récoltées. Du moment que la dernière à être récoltée soit celle sous l'homme.

San Giorgio (et Santa Maria) reçoit du poisson pour les cathédrales nouvellement créées. Pour chaque cathédrale construite durant le tour, le joueur qui a dédié sa cathédrale à San Giorgio reçoit un poisson. Cela inclut aussi sa propre cathédrale - donc, si un autre joueur construit une cathédrale dans le même tour, il reçoit 2 poissons ce tour-ci., un pour chaque cathédrale construite. Ce bonus est attribué une seule fois par cathédrale - donc, sauf si la faculté de théologie est utilisée, il recevra au mieux un poisson par joueur, y compris lui-même. La même chose s'applique si vous avez choisi Santa Maria comme Saint Patron.

PHASE 7 : L'EXPLORATION

Cette petite phase doit être jouée joueur après joueur.

Les explorateurs "explorent". Cela peut augmenter le niveau de famine. Si un joueur possède un bâtiment "explorateur" peuplé, il peut retourner un jeton exploration dans sa zone de contrôle. Il révèle le jeton et reçoit une denrée de ce type qu'il place ensuite dans sa case "Récolte". Le jeton est défaussé. Si c'est un jeton nourriture, son niveau de famine augmente de un. Autrement (si c'est un jeton vin), rien ne change. Un explorateur ne peut explorer qu'une fois par tour.

PHASE 8 : LA FAMINE

Chaque joueur peut recevoir des tombes en fonction du niveau de famine, des denrées du joueur et de ses bâtiments. Les tombes ne peuvent jamais être déplacées durant cette phase.

Nombre de tombes. Chaque joueur reçoit un nombre de tombes égal au niveau de famine actuel.

Les denrées réduisent la famine. Pour chaque nourriture que le joueur possède (que ça soit dans sa case "Récolte", dans son entrepôt et/ou dans sa cathédrale), le nombre de tombes qu'il reçoit diminue de 1. Notez que, bien que la possession de nourriture réduise la famine, la nourriture n'est jamais défaussée durant cette phase.

Les greniers diminuent la famine de trois. Si un joueur possède un grenier, le nombre de tombes qu'il reçoit diminue de trois. Les greniers ne doivent pas être peuplés.

Les tombes sont placées sur des cases libres dans la cité. Chaque joueur qui reçoit une ou plusieurs tombes les place dans les cases libres de sa cité. Ces espaces ne peuvent plus être utilisés pour construire des bâtiments. S'il n'y a plus d'espace libre, les tombes devront être placées sur les bâtiments. Le nombre de tombes sur un bâtiment ne peut excéder la taille du bâtiments (ainsi, un artisanat ne peut recevoir que 3 tombes). Les tombes ne peuvent être placées sur les maisons. Dès qu'il y a une tombe sur un bâtiment, celui-ci ne peut plus fonctionner. Si ce bâtiment était peuplé, l'homme est placé à côté du plan de la cité. On ne peut pas placer de tombes sur des bâtiments si il reste des espaces libres dans sa cité. Si un joueur est dans l'incapacité de placer une tombe, il a perdu et quitte le jeu (cela n'arrive que très rarement).

Le niveau de famine augmente de 1 par tour. Après avoir exécuté la famine, augmentez le niveau de famine de 1.

Pas à pas

Phase 9 - 10

PHASE 9 : LA POLLUTION

Chaque joueur pollue sa zone de contrôle. Cette phase peut être jouée simultanément dans les premiers tours du jeu mais doit être jouée l'un après l'autre si les zones de contrôle se chevauchent.

Chaque joueur encaisse trois marqueurs pollution par cité dans sa zone de contrôle. Chaque cité génère trois marqueurs pollution. Ces marqueurs doivent être placés sur des hexagones non pollués et non occupés dans la zone de contrôle de chaque ville. Il est permis de placer un marqueur de pollution d'une cité dans la zone de contrôle d'une autre cité à soi. Les mers peuvent être polluées que si elles se trouvent dans la zone de contrôle (un port peuplé est requis). Les auberges et les ports peuvent être utilisés pour polluer le plus loin possible des villes.

La décharge empêche la pollution des autres dans ses propres zones de contrôle. Si un joueur a une décharge peuplée, aucun joueur ne peut placer de marqueur pollution dans sa zone de contrôle.

Les fontaines et les décharges diminuent la pollution. Chaque fontaine (qui ne doit pas être peuplée) diminue la pollution de 1. Une décharge peuplée la diminue de 4. Ainsi, un joueur possédant trois cités reçoit $3 \times 3 = 9$ marqueurs pollution par tour. En ayant une fontaine et une décharge peuplée, cela diminue la pollution de $1 + 4 = 5$. Il ne recevra donc que 4 marqueurs pollution à chaque tour.

Si les marqueurs pollution sont impossibles à placer... Si un joueur n'a pas assez d'hexagones à polluer, il doit placer des tombes dans ses cités (comme décrit plus haut) pour un total équivalent au nombre de marqueurs pollution qu'il n'aura pas pu placer (voir phase 8 pour plus de détails sur les tombes). Par exemple : Bruno a deux cités et doit donc placer 6 marqueurs pollution. Cependant, il ne sait en placer que trois, faute de place libre. Il est donc obligé de placer trois tombes dans ses cités. Il peut les répartir librement entre ses deux cités.

PHASE 10 : VERIFICATION DE LA VICTOIRE

Tous les joueurs vérifient s'ils ont gagné le jeu. Cette phase se déroule toujours simultanément.

Le Saint Patron détermine la condition de victoire. Un joueur ne peut gagner la partie que s'il a choisi un Saint Patron après avoir construit une cathédrale. Une cathédrale ne doit pas être peuplée. Chaque Saint Patron propose une condition de victoire différente. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même Saint Patron. Chaque joueur est limité à une seule cathédrale.

San Nicolo gagne quand il a 20 hommes. Un joueur qui a San Nicolo comme Saint Patron gagne s'il totalise 20 hommes, peu importe leur emplacement dans le jeu (cité et/ou campagne).

Santa Barbara gagne si tous ses bâtiments de cités sont présents dans le jeu. Un joueur qui a Santa Barbara comme Saint Patron gagne s'il a construit chaque bâtiment au moins une fois (les tombes ne sont pas considérées comme bâtiment).

San Cristofori gagne s'il a 3 denrées de chaque nourriture et de chaque objet de luxe. Un joueur qui a San Cristofori comme Saint Patron gagne s'il possède au moins 3 tuiles de chaque denrée nourriture et 3 tuiles de chaque denrée objet de luxe.

San Giorgio gagne s'il sait atteindre toutes les zones de contrôle d'un autre joueur. Un joueur qui a San Giorgio comme Saint Patron gagne s'il entoure complètement la zone de contrôle d'un adversaire avec sa propre zone de contrôle. Cela signifie que s'il arrive à atteindre tous les hexagones que son adversaire peut atteindre, il a gagné (voir exemple 8). Il ne lui est pas nécessaire d'atteindre les auberges ou les cités de l'autre joueur. Il lui suffit d'atteindre tous les hexagones qui sont à portée de ces auberges et cités.

Santa Maria gagne si elle remplit deux de ces conditions de victoire. Un joueur qui a Santa Maria comme Saint Patron gagne s'il remplit deux conditions de victoire parmi celles des autres Saint Patron. Il peut remplir n'importe quelles conditions parmi celles proposées et peut décider au dernier moment les deux qu'il décide de remplir.

La plus grande région non polluée résout les égalités. Si plusieurs joueurs remplissent leur condition de victoire à la fin du même tour, ces joueurs comptent le nombre d'hexagones non pollués dans leur propre zone de contrôle. Celui avec le moins d'hexagones non pollués gagne la partie. Notez qu'il peut être intéressant de posséder un port peuplé et une écurie peuplée afin d'agrandir la taille de votre zone non polluée.

PARTIE D'INITIATION

Ce jeu étant extrêmement compliqué, nous vous conseillons vivement de faire quelques tours d'essais pour vous familiariser avec les règles avant de vous lancer dans une partie entière. Selon nous, le jeu peut être joué en deux heures. Cependant, les joueurs débutants prendront beaucoup plus de temps. Ce jeu ne pardonne aucune erreur : la famine et la pollution s'accumuleront dangereusement si votre économie ne croît pas suffisamment vite. Ce qui peut engendrer une mort longue et douloureuse.

Afin de rendre le jeu plus facile à maîtriser, nous vous suggérons de passer les phases Famine et Pollution lors de vos premières parties. Cela rendra le jeu plus facile (tout en restant compétitif) et permettra aux joueurs de se familiariser avec les mécanismes et la complexité des différents bâtiments et des multiples stratégies. Si vous vous ruez tête baissée dans un jeu complet, vous risquez d'y laisser votre peau !

CONSEILS STRATEGIQUES

Stratégie de base :

- Assurez-vous d'avoir toujours une maison de bûcheron (ou un autre moyen d'avoir du bois).
- Construisez 2 ou même 3 artisanats durant le premier tour.
- Ayez rapidement une bonne production de nourriture afin de construire 6 ou 8 maisons qui vous assureront suffisamment de main d'œuvre.
- Ensuite, construisez une deuxième cité.
- Les entrepôts sont essentiels pour des joueurs débutants (Mais est-ce juste pour eux ?).
- Focalisez-vous sur la victoire autant que sur votre expansion ! La plupart des joueurs débutant se focalisent trop sur l'expansion plutôt que sur leur condition de victoire. Produisez assez pour gagner mais pas trop non plus.

Stratégie avancée :

- Ne perdez pas de vue que lorsque vous construisez de grands bâtiments ruraux, votre investissement vous rapportera peut-être beaucoup mais vos hommes seront indisponibles longtemps. De petits bâtiments peuvent s'avérer plus judicieux si vous êtes limité en main d'œuvre.
- Certains Saints ont des combinaisons typiques. Par exemple, San Giorgio et les écuries, San Nicolo et la faculté de philosophie, San Christofori et la faculté de biologie. En construisant un bâtiment, choisissez intelligemment quel autre bâtiment pourrait fonctionner de pair avec celui-là.
- Utilisez les auberges, la décharge et l'exploration pour forcer les autres joueurs à prendre des tombes.
- Vous cherchez des façons créatives pour vous débarrasser des tombes et des marqueurs pollution ? Eviter ? Absorber ? Exporter ? Qui en souffrirait ?
- Essayez de trouver la parade si San Giorgio gagne trop souvent.
- Construire des cathédrales très tôt ?
- Adaptez votre stratégie (et votre choix du Saint Patron) au terrain de départ.

Traduction : Bruno "Bart" Muraille
En "osmose" avec l'aide de jeu traduite par Lolive