

RENAISSANCE

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu représentant une carte simplifiée du monde et les différentes tables de gestion de jeu. ([voir fin de page](#))

6 cartons d'aide-mémoire feuille de jeu servant aussi à stocker les pions ([voir fin de page](#))

1 Bloc de feuille de bord ([voir fin de page](#))

3 dé six faces (vert, noir et blanc)

3 marqueurs bifaces excédent / pénurie.



6 séries de pions de six couleurs répartie comme ci dessous

Pions London

marqueurs	1 marqueur naval	36 pions expansion	1 marqueur mécontentement	1 marqueur de rang de jeu	12 de
25 pions de contrôle					
merchandise					

Pions Paris

marqueurs	1 marqueur naval	36 pions expansion	1 marqueur mécontentement	1 marqueur de rang de jeu	12 de
25 pions de contrôle					
merchandise					

Pions Venezia

marqueurs	1 marqueur naval	36 pions expansion	1 marqueur mécontentement	1 marqueur de rang de jeu	12 de
25 pions de contrôle					
merchandise					

Pions Barcelona

marqueurs	1 marqueur naval	36 pions expansion	1 marqueur mécontentement	1 marqueur de rang de jeu	12 de
25 pions de contrôle					
merchandise					

Pions Hamburg

marqueurs	1 marqueur naval	36 pions expansion	1 marqueur mécontentement	1 marqueur de rang de jeu	12 de
25 pions de contrôle					
merchandise					

Pions Genoa

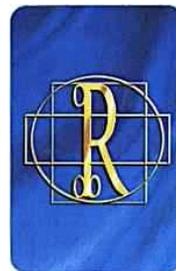
marqueurs	1 marqueur naval	36 pions expansion	1 marqueur mécontentement	1 marqueur de rang de jeu	12 de
25 pions de contrôle					
merchandise					

64 cartes histoire comprenant 27 cartes marchandise, 18 cartes événement et 19 cartes personnalité.

<p>Exemple de carte personnalité</p> <p>Numéro de l'époque non cerclé: A écarter du jeu à la fin du tour</p>	<p>Exemple de carte événement</p> <p>Numéro de l'époque cerclé: A placer sur la pile défausse</p>	<p>Exemple de carte marchandise</p> <p>Province productrice de Pierre</p> <p>Revenu pour 1 province</p> <p>Revenu pour 6 provinces</p> <p>10ème case de progression de revenu</p>
--	---	---

Des lettres de change de 1, 5, 1à, 20 et 100 ducats (36 unités de chaque type) pour un montant total de 4896 ducats

Dos des cartes histoire



80 cartes de contrôle de marchandises

(8 carte de pierre, 9 de laine, 7 de bois, 8 de céréales, 8 de tissus, 6 de vin, 7 de métal, 5 de fourrure, 6 de soie, 7 d'épice, 5 d'or, 4 d'ivoire.)



Ci dessus l'exemple des 7 cartes de métal.

RÈGLE DU JEU:

1. NOTE CONCERNANT LA PRESENTE VERSION DU JEU:

Cette version du jeu est différente, par bien des détails, de la version originale américaine. Elle intègre, outre les errata officiels, bon nombre d'améliorations conçues pour simplifier le jeu et en raccourcir les parties. Les modifications essentielles portent sur :

- La réduction du mécontentement
- La règle du patronage
- Les attributs de certains progrès
- La distribution initiale des cartes
- Le retrait de la distinction jeu de base, intermédiaire et en campagne, remplacé par une modulation du niveau de difficulté et de la durée d'une partie.

L'ensemble de ces modifications ont été mises au point par l'auteur original du jeu, Jared Scarborough en collaboration avec l'équipe de traduction / adaptation.

Dans un souci d'harmonisation des règles en version française et allemande, de nombreux noms de lieux ont été traduits de façon à être compréhensibles dans les deux langues.

2. INTRODUCTION

2.1 Contexte historique

L'âge de la Renaissance est un jeu de stratégie pour trois à six joueurs retraçant l'évolution de la civilisation occidentale depuis ses origines, au début du Moyen Age, jusqu'à son établissement comme culture dominante à la fin de la Renaissance (750-1750). L'essor de la civilisation occidentale résulte de nombreux facteurs. Ce jeu est centré sur l'évolution des puissances commerciales occidentales (Venezia, Genoa, London, Paris, Hamburg et Barcelona) qui furent les sources financières de l'épanouissement culturel débouchant sur la Renaissance (du XIVe au XVIe siècle) et le Siècle des Lumières.

2.2 Rôle des joueurs

Chaque joueur incarne l'une des six puissances commerciales en présence et cherche à conquérir des provinces pour en contrôler le marché. Dans le jeu, l'accès au marché d'une province est matérialisé sur le plateau de jeu, soit par un ou des pions ■ / □, signe d'une faible présence commerciale, éventuellement partagée avec d'autres puissances, soit par un pion ● / ○ qui marque le contrôle commercial de la province, source de revenus réguliers (9.6). Pour prendre le contrôle d'une province, il suffit qu'une puissance commerciale sature son marché en l'absence de pions adverses, c'est-à-dire dispose d'autant de pions □ à sa couleur que la capacité commerciale de la province. Sinon, il faut d'abord faire jouer la concurrence et en découdre au cours de coûteuses rivalités commerciales (9.5.2).

Les revenus engendrés par les provinces contrôlées permettent de financer le développement culturel dans six catégories: Sciences, Religion, Commerce, Culture, Voyages & Découvertes et Société. Un avantage particulier est associé à chaque étape de développement.

Le cours de l'Histoire est simulé par le tirage dans la pile histoire de cartes de marchandises, d'événements et de personnalités. Une table enregistre le niveau du mécontentement populaire de chaque joueur. Un niveau trop élevé entraîne l'élimination immédiate du joueur (9.4.3).

3. TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose en sept phases. Chacune est exécutée par les joueurs en suivant l'ordre de jeu déterminé lors de la dernière phase du tour précédent.

1. Le premier joueur peut supprimer les effets d'un excédent ou d'une pénurie en payant la valeur de base de la marchandise concernée. Puis, le joueur possédant Moulins [J] et dont le rang de jeu est le plus élevé peut ajuster le niveau d'excédent ou de pénurie d'une marchandise parmi Céréales, Tissu, Vin et Métal. Enfin, en respectant l'ordre de jeu, chaque joueur tire une carte Histoire (9.1).
2. Les joueurs en ayant la possibilité peuvent, s'ils le souhaitent, acheter le droit de tirer une carte Histoire supplémentaire et/ou se défausser d'une de ces cartes (9.2).
3. Chaque joueur abat, s'il le souhaite, une ou plusieurs cartes Histoire (9.3).
4. Chaque joueur exécute, s'il le souhaite, une ou plusieurs actions en respectant l'ordre suivant (9.4):
 - Amélioration de la flotte.
 - Développement culturel.
 - Stabilisation du mécontentement populaire.
5. A son tour, chaque joueur place ses pions expansion face □ visible dans les provinces qu'il peut atteindre à partir de celles qu'il occupe déjà (9.5). Il peut aussi acheter une carte Histoire avec ses pions expansion (9.5.1). Les rivalités commerciales qui résultent de cette expansion doivent être résolues immédiatement (9.5.2). Après que tous les joueurs ont placé leurs pions, celui qui possède le plus de ○ en jeu tire gratuitement une carte Histoire (9.5.3). Tous les pions □ / ○ sont alors retournés sur leurs faces colorées ■ / ● (9.5.4).
6. Les joueurs collectent leurs revenus (9.6). Ceux qui possèdent Siècles des Lumières [D] réduisent leur mécontentement d'une case. On tire les marchandises qui seront affectées par un excédent ou une pénurie pendant le prochain tour (9.6.1).
7. Chaque joueur inscrit secrètement sur sa feuille de bord le nombre de pions expansion qu'il souhaite acquérir pour le prochain tour. Ces choix sont révélés simultanément et les joueurs payent à la banque 1 ducat par pion acheté. L'ordre de jeu du tour suivant est fixé en suivant l'ordre croissant du nombre de pions expansion achetés (9.7).

Dans une partie à moins de six joueurs, certaines cases de la table matérialisant l'ordre de jeu sur le plateau doivent être ignorées. On y voit par exemple que, dans une partie à trois joueurs, seuls les 2e, 4e et 6e rangs sont conservés. Ce point a son importance pour la résolution des rivalités commerciales (9.5.2).

4. LE PLATEAU DE JEU

4.1 Provinces terrestres

La surface terrestre de la carte est découpée en provinces séparées par une frontière en trait noir fin.

- **Province côtière:** c'est une province contenant à la fois une partie terrestre et une zone maritime bleu clair (cela inclut l'Extrême-Orient (East Indies), le Nouveau Monde, la Mauritanie et l'Iceland). Par exemple, Venezia est une province côtière, Dijon n'en est pas une.
- **Zone infranchissable:** les zones sans dénomination sont hors-jeu.

- **Province transocéanique:** la Mauritanie et l'Iceland sont des provinces particulières qui ne sont accessibles que lorsque l'on possède Galère et Astronomie [A] ou Trois mâts [S]. China, l'Extrême-Orient (East Indies) et India ne peuvent être atteints qu'avec Galion [T]; l'Amérique du nord (North America) et l'Amérique du sud (South America) nécessitent en plus le progrès Nouveau Monde [U].



4.2 Zones maritimes

Les zones bleues ne contenant aucune partie terrestre ne peuvent être traversées que grâce à la navigation. Par exemple, il faut posséder au moins Galère pour aller de Copenhague à Malmö.

- **Mers:** ce sont les zones bleues ne contenant aucune terre, comme la mer Adriatique. Elles ne peuvent être franchies que si l'on possède Galère et Astronomie [A] ou Trois-mâts [S]. Les pions ne peuvent pas stationner dans une mer.
- **Océans:** les océans sont représentés par la zone bleu nuit séparant les Amériques et l'Extrême-Orient (East Indies) du reste de la carte.

4.3 Province et capacité commerciale

Le chiffre inscrit sur chaque province représente le nombre maximum de pions expansion que le marché de la province peut entretenir. Un dépassement de la capacité commerciale dû à l'entrée de pions d'un autre joueur déclenche automatiquement une rivalité commerciale (9.5.2). Une province dont la capacité commerciale est inscrite dans un cercle peut entretenir un pion de contrôle (● / ○) ou un nombre de pions expansion (■ / □) inférieur ou égal à sa capacité commerciale. Une province dont la capacité commerciale est inscrite dans un carré est un satellite. Elle ne peut contenir de pion de contrôle et n'est capable d'entretenir qu'un unique pion expansion.

4.4 Les capitales

Une province dont la capacité commerciale est inscrite dans un cercle de couleur est une capitale. C'est le point de départ géographique et la base économique du joueur qui la choisit au début d'une partie.

4.5 Les marchandises

Les provinces sources de production ou de transit de marchandises sont colorées pour en faciliter la reconnaissance. Par exemple, toutes les provinces produisant de l'or (India, Amérique du sud (South America), Suez, Sarai, Praha) sont représentées en jaune. Les cinq provinces transocéaniques sont multicolores car chacune est source de plusieurs marchandises. Elles sont contrôlées par un unique pion ● / ○ mais donnent droit à plusieurs cartes de contrôles de marchandises (5.3).

4.6 Les régions

Des frontières en trait épais de couleur divisent la carte en huit grandes régions numérotées par un chiffre romain à la couleur de sa frontière. Par exemple, la région I contient Hamburg. À moins de six joueurs, certaines de ces régions sont hors-jeu (8.2). La notion de région intervient aussi dans le progrès Vassal [W] (9.5.2) et pour certaines cartes Événement (voir A.2, aide de jeu). La description détaillée de chaque région est donnée au paragraphe B.2 de l'aide de jeu.

4.7 Gestion de la partie

Le plateau de jeu contient plusieurs tables utilisées pour tenir à jour l'état de la partie. Un seul joueur doit gérer ces tables, le placement des marqueurs et les cartes de contrôle non distribuées. Un autre joue le rôle de banquier; il paye les revenus et collecte l'argent dépensé pour les achats et les pénalités.

- **Échelle de mécontentement:** elle mesure le degré d'oppression qu'un joueur inflige à sa population. Un joueur franchissant la case 1000 est immédiatement éliminé.
- **Pile histoire:** les cartes Histoire sont triées par époque (1, 2 ou 3) et réparties en trois paquets. Une fois mélangés, les cartes de l'époque 1 forment la pile histoire initiale et sont placées face cachée à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Quand cette pile est vide, les cartes de l'époque suivante sont mélangées à celles de la défausse pour former la nouvelle pile histoire. C'est au moment où est tirée la première carte de cette nouvelle pile que commence la nouvelle époque.
- **Défausse:** une fois jouées, toutes les cartes dont l'époque est inscrite dans un cercle sont placées sur la défausse, face visible.

Seule la première carte de la défausse peut être examinée. Ces cartes ne doivent pas être confondues avec celles définitivement

retirées du jeu après avoir été jouées, comme Invasions Mongoles ou Poudre à canon et dont l'époque d'apparition est inscrite dans un carré.

- **Ordre de jeu:** le marqueur de chaque joueur est placé sur cette table à un rang déterminé par la somme dépensée pour l'achat de pions expansion à la fin du tour précédent (9.7). Il permet aussi de régler certains litiges en cas d'égalité (9.5.2).



- **Table de navigation:** la capacité navale de chaque joueur est représentée par un marqueur placé sur la case appropriée de cette table (9.4.1). Lors de l'achat de Trois-mâts [S], il faut retourner le marqueur pour faire apparaître sa face représentant un trois-mâts et le placer sur la case Trois-Mâts 10 de la table.

- **Table des marchandises:** la première case de chaque ligne identifie la marchandise par sa couleur et sa valeur de base. Elle indique aussi le numéro de la marchandise dans le tirage des pénuries/excédents (9.6.1) et le nombre de cartes présentes à chaque époque. Un nombre affecté d'un astérisque indique que la carte correspondante peut être jouée pour deux marchandises

différentes. Les autres cases donnent, pour chaque marchandise, le revenu perçu par le joueur en fonction du nombre de cartes

de contrôle de cette marchandise qu'il détient (9.3.1).

- **Production multiple:** les cinq provinces transocéaniques du Nouveau Monde et de l'Extrême-Orient (East Indies) sont associées à plusieurs marchandises et donc à plusieurs cartes de contrôle (5.3). Par exemple, un unique pion ● en China permet de contrôler la production de deux marchandises (Soie et Épices). Le contrôle de l'une des deux Amériques donne la maîtrise de trois marchandises. Toutes les autres provinces ne produisent qu'une seule marchandise.

5. UTILISATION DU MATÉRIEL

5.1 Les cartons aide-mémoire

Chaque joueur dispose d'un carton aide-mémoire biface dont la face utile dépend du nombre de joueurs (3-4 ou 5-6). Les pions achetés pour la phase d'expansion sont placés sur la partie droite du carton, face blanche □ visible. Les autres sont laissés dans le stock, rangés en pile de six pour en faciliter la manipulation.

Les pions de contrôle, de forme ronde, sont placés sur les cases circulaires situées sur la gauche du carton. On les retire / pose les uns après les autres au cours du jeu de telle sorte que l'on puisse connaître à tout instant le nombre de provinces contrôlées. La dernière case découverte donne immédiatement la somme perçue lors de la phase de revenu (9.6).

5.2 Les pions

Chaque joueur dispose de 36 pions expansion bifaces (récente □ et ancienne ■) et de 25 pions de contrôle bifaces (récent ○ et ancien ●). Les joueurs déplacent leurs pions entre la carte et leur carton aide-mémoire qui doit toujours rester visible.

5.3 Les cartes de contrôle

Sur chaque carte figure le nom d'une province, le numéro de sa région d'appartenance (ou un logo pour une province transocéanique), la marchandise qu'elle produit et la valeur de base de cette marchandise pour le calcul des revenus. La marchandise détermine la couleur de la carte. Classées par marchandises, les cartes de contrôle permettent aux joueurs de connaître, sans se référer au plateau de jeu, la nature et le nombre des marchandises produites par les provinces qu'ils contrôlent. Elles facilitent ainsi la résolution des phases 3 (jeu d'une carte Marchandise (7.1)), et 6 (gestion des excédents et des pénuries, (9.6.1)). Chaque fois qu'un joueur acquiert (ou perd) le contrôle d'une province, il reçoit (ou cède) la (ou les) carte(s) de contrôle correspondante(s). Il suffit, en général, de mettre à jour les cartes de contrôle lors de la consolidation de la phase d'expansion (9.5.4). Le jeu de certaines cartes Événement au cours de la phase histoire (Guerre civile, Rébellion, Pirates / Vikings, Peste et Croisades) a des conséquences en terme de contrôle de provinces qui doivent être immédiatement répercutées. Les provinces transocéaniques produisant plusieurs marchandises, on n'omettra pas d'échanger toutes les cartes de contrôle correspondantes lors du gain ou de la perte du contrôle de l'une de ces provinces. Ces cartes doivent être visibles de tous.

5.4 Les marqueurs

Les joueurs disposent chacun de deux petits marqueurs carrés pour repérer leur position sur l'échelle de mécontentement et sur l'ordre de jeu et d'un marqueur naval pour indiquer l'état de leur flotte sur la table de navigation. Les marqueurs de marchandises

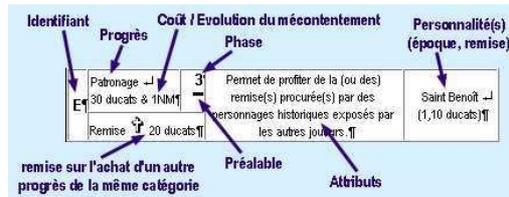
sont destinés (facultatif) à indiquer le montant des revenus par marchandise sur la Table des Marchandises.

5.5 Les finances

La caisse des joueurs doit toujours être visible mais son contenu peut être empilé pour en dissimuler le montant total. À tout moment, chacun peut voir le dernier montant inscrit par les autres joueurs sur leur feuille de bord.

6. LE DÉVELOPPEMENT CULTUREL

Nom du joueur: Zébulon	
A	Astronomie
B	Anatomie
C	Philosophie naturelle
D	Siècle des lumières
X E	Patronage
F	Indulgences
G	Foi
X H	Conversion
I	Caravane
J	Moulins



Parmi les progrès réalisés dans le monde occidental pendant la période couverte par Renaissance, 26 ont été sélectionnés et sont répertoriés sur les feuilles de bord. Lors de son acquisition chaque progrès doit être coché. Il est aussi utile de tenir à jour la liste des développements de ses adversaires. À la fin du tour, les cases cochées doivent être noircies pour pouvoir ensuite les différencier des nouvelles acquisitions. Cette distinction a son importance car seuls les progrès déjà acquis donnent droit à crédit pour les achats du tour en cours (9.4.2).

7. LES CARTES HISTOIRE

Sur chaque carte, un nombre (1, 2 ou 3) symbolise l'une des trois époques du jeu. Elles correspondent respectivement aux périodes 750-1250, 1250-1500 et 1500-1750. Les cartes doivent être triées par époque afin que les événements tirés respectent grossièrement l'ordre historique. Il y a trois catégories de cartes Histoire.

7.1 Cartes Marchandise

Elles sont au nombre de 27 et représentent les marchandises produites. Leur liste est donnée dans le paragraphe A.1 de l'aide de jeu. La Table des marchandises donne leur répartition selon les époques et la progression des revenus qui leur sont associés. Chacune porte une carte miniature mettant en relief les provinces produisant la marchandise concernée. Le jeu d'une carte Marchandise déclenche la perception d'un revenu par tous les joueurs contrôlant une ou plusieurs provinces produisant cette marchandise. Au pied de chaque carte est indiqué le revenu perçu en fonction du nombre de provinces contrôlées (voir aussi A.1). La carte abattue est alors placée sur la pile de défausse afin d'être retirée à une autre époque. Par exemple, à l'époque 3, les trois cartes Épices seront en jeu. Deux cartes Marchandise sont doubles (Vin/Tissu et Ivoire/Or) et donnent, à celui qui les joue, le choix de la marchandise mise en jeu.

7.2 Cartes Événement

Il y a 18 cartes Événement dont la liste et la description sont données au paragraphe A.2 de l'aide de jeu. Celles dont l'époque est inscrite dans un cercle iront grossir la pile de défausse une fois abattues. Les autres, dont l'époque est inscrite dans un carré, seront définitivement écartées du jeu à la fin du tour.

Fardeaux: le jeu de certaines cartes est rendu définitivement impossible lorsque d'autres ont déjà été abattues ou après l'acquisition de certains progrès. Elles restent dans la main du joueur, inutiles fardeaux qui augmentent le coût de la stabilisation (9.4.3). On ne peut les défausser que grâce à Arts & Techniques [P] (9.2) ou les échanger grâce à Manuscrits [N] (9.5.2).

Exemple: le jeu de Poudre à canon empêche définitivement de jouer Étriers qui devient un fardeau injouable, alourdissant le coût de la stabilisation.

7.3 Cartes Personnalité

Au nombre de 19, les cartes Personnalité réduisent le coût de certains développements culturels pendant la phase d'achat, à condition d'avoir été jouées lors de la phase précédente de jeu des cartes. Elles sont ensuite écartées du jeu. Leur liste et leurs attributs sont répertoriés au paragraphe A.3 des aides de jeu.

8. MISE EN PLACE DE LA PARTIE

8.1 Cartes et argent

Trier les cartes Histoire par époque puis retirer les cartes suivantes de l'époque 1: Croisades, Gautier Sans Avoir, Rashid-ed-Din, Épices et Soie. Après avoir mélangé les cartes restantes de la première époque, chaque joueur en reçoit trois. Deux seront conservés au choix du joueur, la troisième étant replacée face cachée dans le restant de cartes de la première époque, qui une fois mélangé constituera la pile histoire. Les cinq cartes écartées initialement seront mélangées à la pile histoire dès le début du premier tour s'il n'y a que trois ou quatre joueurs, sinon elles seront incorporées au début du deuxième tour. Les cartes d'époques 2 et 3 sont mises de côté. Chaque joueur reçoit 40 ducats, une feuille de bord et un carton aide-mémoire.

8.2 Régions mises en jeu

Les régions en jeu sont fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessus). Il est possible de faire transiter des navires à travers des régions inutilisées mais on ne peut y laisser de pions.

Nb joueurs	Capitales	Régions en jeu
3	Venezia, Genoa, Barcelona	IV à VIII
4	et Paris	III à VIII
5	et London	II à VIII
6	et Hamburg	I à VIII

8.3 Choix des capitales

Les joueurs choisissent leur capitale par une enchère secrète dont le montant est inscrit dans la case Enchère des feuilles de bord. Les enchères sont ensuite révélées simultanément et les capitales choisies par ordre décroissant de montant. Les égalités sont résolues par un jet de dés, le plus fort total faisant son choix en premier. Une fois leur capitale choisie, les joueurs prennent les pions correspondants, les répartissent sur leur carton aide-mémoire. Ils placent un pion de contrôle xxxx sur leur capitale et reçoivent la carte de contrôle correspondante. Les choix sont enregistrés dans les cases appropriées des feuilles de bord. En cours de partie, les cas d'égalité dans l'attribution du rang de jeu seront résolus en faveur du joueur qui a choisi sa capitale le plus tard. Il choisira son rang par rapport à ceux qui sont à égalité avec lui.

8.4 Mécontentement

Chaque joueur place un marqueur sur la case 0 de l'échelle de mécontentement.

8.5 Ordre de jeu initial

La partie débute par la détermination de l'ordre de jeu (phase finale d'un tour normal (9.7) avant de pouvoir entamer le premier tour. Il faut donc répartir les 40 ducats initiaux, diminués de la somme mise sur la capitale, entre argent liquide et pions expansion puis inscrire ce choix dans la ligne Tour 1 de la feuille de bord.

9. SÉQUENCE DE JEUX

Chaque tour de jeu est divisé en sept phases. Pendant les cinq premières les joueurs se succèdent dans un ordre déterminé lors de la dernière phase du tour précédent. Les deux dernières se déroulent simultanément. Chaque phase est brièvement décrite sur les cartons aide-mémoire.

9.1 Ajustement des excédents / pénuries et tirage des cartes

Le premier joueur peut, s'il le souhaite, annuler les excédents ou pénuries en cours (9.6.1) en payant une somme égale à la valeur de base des marchandises concernées. Pour annuler deux excédents ou deux pénuries affectant la même marchandise, il faut bien sûr payer le double de sa valeur de base. On peut aussi choisir de n'annuler que l'un de ces deux excédents / pénuries. Ensuite, parmi les joueurs possédant Moulins [J] celui dont le rang de jeu est le plus élevé peut ajuster le niveau d'excédent / pénurie d'une marchandise au choix parmi Céréales, Tissu, Vin et Métal. Il peut donc, soit annuler un excédent ou une pénurie, soit créer un excédent ou une pénurie. Enfin chaque joueur tire une carte de la pile histoire en suivant l'ordre de jeu.

9.2 Achat de cartes

Cette phase ne concerne que les joueurs possédant Essor urbain ou Arts & Techniques.

Essor urbain: Un joueur possédant Essor urbain [V] peut, en payant 10 ducats, tirer une carte Histoire supplémentaire.

Arts & Techniques: Un joueur possédant Arts & Techniques [P] peut se défausser d'une seule carte après en avoir acheté une ou non. S'il s'agit d'une carte réutilisable, elle est placée face visible sur la pile de défausse. Sinon, elle est montrée à tous les joueurs puis définitivement écartée.

9.3 Phase histoire: jeu des cartes

À son tour, chaque joueur peut passer ou abattre une ou plusieurs cartes.

9.3.1 Cartes Marchandise

Lorsqu'une carte Marchandise est jouée, chaque joueur contrôlant au moins une province produisant cette marchandise perçoit de la banque un revenu dont le montant est indiqué sur la Table des marchandises et est rappelé sur la carte elle-même. Ce revenu est calculé en multipliant la valeur de base de la marchandise par le carré du nombre de provinces contrôlées produisant cette marchandise. Ce nombre est aussi égal au nombre de cartes de contrôle de cette marchandise puis-qu'elles traduisent aussi le contrôle d'une province (5.3). Notez qu'une pénurie ou un excédent modifie le revenu perçu (9.6.1).

Manufactures: un joueur possédant Manufactures [M] perçoit ses revenus comme s'il contrôlait une province de plus produisant la marchandise concernée. Il ne touchera cependant aucun revenu s'il n'en contrôlait aucune. Les revenus d'un nombre quelconque de marchandises peuvent être affectés pendant le même tour.

Exemple: le joueur incarnant Barcelona contrôle avec des ● trois provinces produisant du Vin: Barcelona, Lisboa et Marseille; celui incarnant Paris en contrôle une: Strasbourg. La valeur de base du Vin est de 5 ducats. Si une carte Vin est abattue, Barcelona collectera 45 ducats et Paris 5. La possession de Manufactures aurait permis à Paris de toucher 20 ducats.

9.3.2 Cartes Événement

Abattre une telle carte simule un événement historique. La plupart de ces cartes affectent à la fois celui qui les a abattues et ses adversaires. Cependant, quand un choix est possible, c'est celui qui joue la carte qui décide qui elle affectera.

Certains événements imposent le remplacement des ● par des ■. Si le propriétaire des ● n'a pas assez de ■ dans son stock, il peut utiliser ceux de sa réserve d'expansion ou laisser la province vide. D'autres imposent un ajustement de la position du marqueur sur l'échelle de mécontentement; augmenter son niveau de mécontentement de n cases signifie que le marqueur doit être déplacé de n cases vers le bas, c'est-à-dire vers un niveau de mécontentement plus élevé.

Notez que Philosophie Naturelle [C] annule l'effet de Pierre Philosophale, qu'Agronomie [K] modère l'effet de Famine et que les progrès de la catégorie Sciences modèrent l'effet de Mysticisme.

9.3.3 Cartes Personnalité

Abattre une carte Personnalité, c'est faire apparaître un personnage historique sur la scène mondiale et permettre aux joueurs de profiter de réductions pour l'acquisition de certains progrès lors de la phase

d'achat du tour en cours. Les trois premières cartes abattues sont placées face visible et en suivant leur ordre d'apparition sur la case Personnalités du plateau de jeu. Les suivantes sont placées devant le joueur qui les abat. Les cartes Personnalité abattues seront retirées définitivement à la fin de la phase d'achat.

Patronage: toutes les personnalités mises en jeu peuvent faire l'objet d'une demande de patronage par les joueurs possédant Patronage [E]. Il suffit pour cela de réclamer la (ou les) remise(s) associée(s) à la personnalité visée. Toutefois, les personnalités placées sur la case Personnalités du plateau de jeu sont totalement ou partiellement protégées: la première est totalement protégée des demandes de patronage, la deuxième et la troisième ne peuvent faire l'objet que d'une ou deux demandes de patronage respectivement. Les autres personnalités sont totalement vulnérables. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, on ne peut placer que deux personnalités sur le plateau de jeu.

Imprimerie: un joueur possédant l'Imprimerie [O] peut profiter d'une personnalité pour obtenir un remboursement immédiat des remises qui lui sont associées sur des progrès déjà acquis. Une personnalité ouvrant droit à plusieurs remises peut être utilisée pour en obtenir sur un ou plusieurs achats de la phase courante et pour réclamer un ou plusieurs remboursements sur un achat précédent. Il n'est pas obligatoire d'acheter l'un des progrès associés à la personnalité pour obtenir un remboursement. Les demandes de patronage ne font pas l'objet de remboursement.

9.4 Phase d'achat

À son tour, chaque joueur peut passer ou réaliser une ou plusieurs opérations en respectant l'ordre suivant.

9.4.1 Amélioration de la flotte

Les joueurs débutent la partie sans flotte et ne peuvent pas s'étendre dans des provinces outre-mer. Il y a trois types de navires (Galère, Trois-mâts et Galion), se décomposant chacun en quatre niveaux. L'amélioration d'un navire au sein d'un type doit se faire niveau par niveau dans le sens croissant (par exemple de Galère 2 à Galère 4 puis Galère 6 et enfin Galère 8). Un joueur ne peut améliorer sa flotte qu'une seule fois par tour en payant 10 ducats. Le marqueur du joueur est alors placé sur la case appropriée de la Table de navigation.

Chaque tour, un nombre quelconque de pions peut être transporté mais une province ne peut recevoir au cours de la phase d'expansion plus de pions que la capacité de transport des navires. Ainsi, Galère 2 permet de transporter 2 pions dans toutes les provinces situées à moins de 2 provinces côtières d'un ■ ou ● ami. En achetant Galère 4, c'est 4 pions qui peuvent être transportés jusqu'à 4 provinces de distance. Et ainsi de suite jusqu'à Galère 8.

Exemple: Paris ne peut placer des Pions à London tant qu'il ne possède pas Galère 2 ou le progrès Trois-mâts [S]. Avec Galère 2 London peut, au premier tour, amener deux pions à Edimbourg, York, Portsmouth, Cornwall, Saint-Malo, Paris, Bruges et Amsterdam.

Astronomie: les navires d'un joueur possédant l'Astronomie [A] peuvent franchir une mer comme s'il s'agissait d'une province côtière. Par exemple un ■ présent à Stockholm peut servir de base pour envoyer deux pions à Danzig et à Riga à travers la mer Baltique avec Galère 2. Sinon les pions ne peuvent être envoyés plus loin que Stettin, en suivant la côte.

Le transport maritime ne se fait qu'en longeant les provinces côtières jusqu'à l'achat de Trois-mâts [S] ou d'Astronomie [A]. La navigation de haute mer et les cinq provinces transocéaniques ne sont accessibles qu'avec Galion [T].

Trois-mâts: quand un joueur achète Trois-mâts [S], son marqueur de navigation est retourné sur sa face trois-mâts et placé sur la case Trois-mâts 10 de la Table de navigation (on ne peut passer de Galère 8 à Trois-mâts 10 en payant 10 ducats). Il peut désormais placer jusqu'à 10 pions expansion dans n'importe quelle province côtière sauf dans les cinq provinces transocéaniques et la zone V s'il ne possède pas Route de la Soie [R]. l'achat de Trois-mâts 12 permet de transporter 12 pions et ainsi de suite.

Galion: à l'acquisition de Galion [T], le marqueur est placé sur la case Galion 1 de la Table de navigation. Il devient alors possible de transporter un nombre illimité de pions dans n'importe quelle province côtière, à l'exception des Amériques qui nécessitent aussi Nouveau Monde [U]. Il n'est cependant possible de maintenir sa présence que dans une seule case outre-mer. Le paiement de 10 ducats permet de passer au niveau Galion 2 qui autorise l'entretien de 2 cases outre-mer, et ainsi de suite jusqu'à Galion 4.

9.4.2 Développement culturel

À son tour, chaque joueur peut acquérir un ou plusieurs progrès culturels. Pour cela, il faut tenir compte des cartes Personnalité jouées pendant la phase histoire précédente et des remises associées aux progrès achetés aux tours précédents.

Remises: les remises accordées par les cartes Personnalité doivent toujours être utilisées (pour l'achat et/ou le remboursement) pendant le tour où la carte est jouée. Les remises associées aux progrès ne peuvent être utilisées pendant le tour de leur achat. Il faut donc attendre le tour suivant pour en profiter. Cependant, ces remises peuvent être utilisées pour plusieurs achats pendant le même tour. Les progrès Imprimerie [O] et Mécénat [X] permettent d'obtenir des remises supplémentaires.

Préalables: certains progrès nécessitent l'acquisition préalable d'un ou plusieurs autres progrès. Les progrès et leurs préalables peuvent être achetés pendant le même tour à condition d'acheter les préalables en premier lieu.

Attributs: les attributs des progrès peuvent être utilisés immédiatement. Par exemple, Patronage [E] peut être acheté et utilisé pour réclamer les remises d'une personnalité vulnérable; Mécénat [X] peut être acheté et utilisé pour les achats suivants dans le même tour; une défausse est possible immédiatement lors de l'achat d'Arts & Techniques [P].

Réduction du mécontentement: à la fin de la phase d'achat, il y a plusieurs façons de réduire son niveau de mécontentement populaire. L'achat des progrès Anatomie [8] et Agronomie [K] réduisent le niveau de mécontentement d'une case au moment de leur achat. D'autre part, une réduction d'une case du niveau de mécontentement est accordée au moment précis où un joueur détient pour la première fois les deux premiers progrès des catégories Sciences, Commerce et Culture. Cette réduction est renouvelée et portée à deux cases au moment précis où le joueur détient pour la première fois les trois premiers progrès (et de 3 cases s'il détient tous les progrès) de ces mêmes catégories. Le marqueur de mécontentement ne peut être placé en deçà de la case 0.

9.4.3 Stabilisation du mécontentement

La position des joueurs sur l'échelle de mécontentement peut se dégrader à chaque tour à moins qu'ils n'achètent leur stabilisation. Le coût de celle-ci dépend du nombre de cartes en main. La première coûte 1 ducat, la deuxième 2, etc. Une main de n cartes coûte donc $1 + 2 + \dots + n = n(n+1)/2$ ducats. La seule limite au nombre de cartes détenues est la volonté du joueur à payer leur conservation.

Le non paiement de la totalité du prix de la stabilisation entraîne une augmentation du niveau de mécontentement supérieure ou égale au coût de la stabilisation. On ne peut donc pas payer seulement une partie de sa stabilisation.

Exemple: Paris occupe la case 90 sur l'échelle de mécontentement et choisit de ne pas payer les 15 ducats de stabilisation pour sa main de cinq cartes. Son niveau de mécontentement va augmenter de deux cases pour atteindre la case 125. En effet, une augmentation d'une seule case le placerait sur la case 100 dont l'écart à la case de départ est inférieur à 15. Genoa, occupe la case 100 sur l'échelle de mécontentement et refuse de payer les 21 ducats de stabilisation pour sa main de six cartes. Son niveau de mécontentement n'augmentera que d'une case et passera à 125.

9.4.4 Élimination

Un joueur qui dépasse la case 1000 est immédiatement éliminé. Ses pions restent sur la carte et défendent sur place, seul les effets de Vassal [W] peuvent leur être appliqués; les cartes qu'il avait en main sont, selon le cas, retirées du jeu ou placées dans la pile de défausse. Les revenus des autres joueurs continuent à être calculés sur la base du nombre de joueurs ayant commencé la partie.

9.5 Expansion

À son tour, chaque joueur place sur la carte les pions expansion □ qu'il a achetés. Leur placement peut se faire dans toute province à la portée d'un pion ■ / ● ami ou de la capitale du joueur même si celle-ci est sous le contrôle d'un adversaire. Deux provinces sont à la portée l'une de l'autre si elles partagent une frontière commune, en tenant compte des zones infranchissables. La navigation et les progrès autorisant la traversée de la mer ou de l'océan augmentent le rayon de l'expansion.

Caravane: le progrès Caravane [I] permet de placer des □ à deux provinces de distance si la première traversée n'est pas contrôlée. Une province est contrôlée si elle contient un ● ou un nombre de ■ d'une même puissance égal à sa capacité commerciale. Ce progrès ne peut être utilisé en combinaison avec les mouvements maritimes.

Route de la Soie: les provinces de la zone V ne peuvent être occupées ou capturées sans la possession de Route de la Soie [R]. Les pions □ / ○ qui viennent d'être placés ne peuvent servir de base d'expansion pendant le même tour. Ainsi les pions nouvellement placés sont disposés face blanche visible et ne seront retournés qu'à la fin de la phase d'expansion. Une fois placés sur la carte, les pions ne bougent pas réellement. Ils restent sur place jusqu'à élimination ou remplacement par des pions ○. Les pions inutilisés retournent au stock et ne peuvent être conservés pour un usage ultérieur. Une fois habitués, les joueurs peuvent directement placer un ○ dans une province nouvellement contrôlée et remettre dans leur stock le nombre approprié de □.

Indulgences: Au début de la phase d'expansion, les joueurs possédant Indulgences [F] augmentent le nombre de leurs pions expansion de deux unités par joueurs ne la possédant pas. Si son stock ne contient pas assez de pions, le joueur perçoit de la banque 1 ducat pour chaque pion indisponible. Un joueur ne possédant pas le progrès Indulgences au début de la phase d'expansion, doit remettre dans son stock deux pions expansion par joueur la possédant. S'il n'a pas assez de pions pour ce faire, il doit payer à la banque 1 ducat par pion manquant ou avancer d'une case sur l'échelle de mécontentement.

9.5.1 Tirage d'une carte d'expansion

A tout moment de sa phase d'expansion un joueur peut acheter une unique carte Histoire en la payant avec des pions expansion qui réintégreront son stock. Le prix à payer est de 3n, où n est le rang d'achat de la carte (et non le rang du joueur). Ainsi, la première carte achetée coûte 3 pions, la seconde 6, etc.

9.5.2 Rivalité commerciale

Il est toujours possible d'ajouter des pions expansion □ dans une province déjà occupée par un autre joueur tant que le nombre total de pions présents n'excède pas sa capacité commerciale. Dès que cette limite est dépassée une rivalité commerciale s'engage. Il faut alors que la force de l'attaquant soit au moins égale à celle du défenseur et que le nombre de pions mis en jeu par l'attaquant dépasse la capacité commerciale de la province visée. Les forces mises en jeu sont calculées comme suit :

Pour l'attaquant, il faut additionner:	Pour le défenseur, il faut additionner:
Le nombre de pions ■ / □ mis en jeu	le nombre de ■ / □ présent
	la capacité commerciale de la province
	une unité par satellite (voir ci-dessous)
une unité par avantage militaire joué	une unité par avantage militaire joué
les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]	les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y] (voir ci-dessous)

Il ne faut pas oublier qu'un pion ● / ○ représente autant de ■ / □ que la capacité commerciale de la province contrôlée. Si la province en jeu est une capitale, la force des pions du propriétaire initial est toujours doublée, tant en attaque qu'en défense. Si la province convoitée contient des pions de plusieurs autres joueurs, l'attaquant doit vaincre la force combinée de ses adversaires en tenant compte de tous les satellites, avantages militaires et progrès mis en jeu.

Province satellite: les provinces ayant une capacité commerciale de 1 sont des satellites. Elles ne peuvent contenir qu'un unique pion ■ / □ après une rivalité commerciale. Un satellite occupé par un ■ augmente d'une unité la force de défense d'une province contrôlée par un pion ● / ○ ami vers laquelle pointe une flèche traversant la frontière.

Vassal: un joueur possédant Vassal [W] augmente d'une unité la force d'attaque ou de défense de ses pions se trouvant dans la région de sa capitale. Le dé jeté pour la résolution d'une Guerre est aussi augmenté d'une unité.

Cosmopolitisme: un joueur possédant Cosmopolitisme [Y] augmente d'une unité sa force d'attaque ou de défense pour chaque ■ présent dans un satellite adjacent et pointant vers la province concernée. Pour résoudre une rivalité, il faut jeter trois dés simultanément. L'attaquant l'emporte si le dé vert est strictement supérieur à son rang de jeu ou si le dé noir est strictement supérieur au dé blanc. Cependant, si l'attaquant a joué un avantage militaire il obtient la victoire si le dé noir est supérieur ou égal au dé blanc. Foi [G] et Conversion [H] modifient aussi la résolution d'une rivalité (voir ci-dessous). Les probabilités de victoire sont indiquées dans le paragraphe B.1 de l'aide de jeu.

Foi: le joueur possédant Foi [G] gagne les attaques pour lesquelles le dé vert est supérieur ou égal à son rang.

Conversion: un joueur possédant Conversion [H] peut, avant la résolution de ses rivalités tant en attaque qu'en défense, décider d'en gagner automatiquement une contre chaque joueur ne la possédant pas. Cela ne s'applique pas à la résolution d'une Guerre. Pour noter les joueurs qui en ont été victimes, cochez la case Conversion appropriée sur la feuille de bord.

Les pions du vaincu sont tous remis dans leur stock. Si le défenseur est victorieux, ses pions restent sur place. Sinon l'attaquant remplace ses pions par un ○ sauf si la province conquise est un satellite où il ne laissera qu'un □. Puisque les pions ● / ○ sont en nombre limité, il est possible de récupérer ailleurs un ● en le remplaçant par un ■ si tous les ● sont utilisés. Si l'attaque a échoué, elle peut être répétée autant de fois que possible pendant la même phase.

Manuscrits: quand un joueur possédant Manuscrits [N] capture à un autre joueur ne l'ayant pas encore acquis une province contrôlée par un ●, il peut forcer un échange entre une carte de sa main et une tirée au hasard dans la main de sa victime. Cet échange ne peut être fait qu'une seule fois par tour. Les échanges volontaires sont interdits. Les exemples qui suivent illustrent les principes énoncés ci-dessus.

Exemple 1: l'attaque de Tunis, de capacité commerciale 4 et ne contenant qu'un pion adverse, nécessite cinq pions. L'attaque de Tunis contenant un pion adverse et deux pions de l'attaquant issus d'un tour précédent nécessite toujours cinq pions (2 anciens et 3 nouveaux). En cas de défaite de l'attaquant, tous ses pions sont perdus.

Exemple 2 : Paris a un ■ à Fez. London ne peut envahir Fez avec Galère 2 car il faudrait y amener 4 pions (le ● vaut 2 ■ car la capacité commerciale de Fez vaut 2 + capacité commerciale 2). Cela serait possible avec Trois-mâts 10. Si Paris a aussi un ■ à Oran, il faudra 5 pions pour envahir Fez, car Oran en est satellite.



Exemple 3: Venezia contrôle Belgrad avec un ■, possède le progrès Vassal [W] et a joué la carte Étriers. London doit amener au moins six pions pour contester le contrôle de Belgrad: le ● vaut 2 pions ■ + capacité commerciale 2 + 1 grâce à Vassal puisque Belgrad est dans la même région que Venezia + 1 grâce à Étriers. Supposons maintenant que Belgrad ne contient qu'un unique pion ■ vénitien. Puisque sa capacité commerciale vaut 2, un nombre quelconque de pions adverses peut la traverser avec Caravane [I], mais un seul peut rester dans la province sans provoquer de rivalité. Si London amène plus d'un pion à Belgrad, il faut alors en amener 5 pour contester la présence vénitienne: 1 ■ + capacité commerciale 2 + 1 grâce à Vassal + 1 grâce à Étriers. Si à la place de London, Genoa, possédant le progrès Vassal [W], souhaite investir Belgrad, aussi située dans sa région d'origine, il lui faut amener 4 pions car les deux progrès Vassal se compensent.



Exemple 4 : Venezia contrôle Bari avec un ■ et possède Vassal [W]. Pour contester Bari à Venezia, London doit entrer avec 3 pions (1 ■ + capacité commerciale 1 + 1 grâce à Vassal). Cependant, si London a joué la carte Poudre à canon qui ajoute 1 à sa force, 2 pions suffisent. Si London était remplacé par Gelloa possédant Vassal [W] et ayant joué Poudre à canon, un seul pion suffirait.



Exemple 5: Paris à un ■ à Oran. London joue en troisième position et peut atteindre Oran avec Galère 2. Pour contester le contrôle de Paris, London amène 2 □ (vert) Le jet de dé donne un 4 vert et la victoire à London car il est supérieur à son rang de jeu. Le pion parisien et le pion londonien, surnuméraire (la capacité commerciale d'Oran vaut 1) sont remis dans leur stock respectif. En jouant une carte d'avantage militaire, London aurait pu tenter de prendre Oran avec un seul pion. En revanche, si Paris avait joué une telle carte, London aurait dû amener 3 pions, ce qui est impossible avec Galère 2. Supposons que le dé vert ait indiqué 3, qui n'est pas strictement supérieur au rang du joueur londonien. London perdrait la rivalité commerciale si le dé noir n'était pas strictement supérieur au dé blanc et ses 2 □ (vert) retournerait au stock. L'attaque ne peut être répétée sans une présence londonienne adjacente ou une capacité de transport maritime de 4 au moins.



9.5.3 Bonus d'expansion

Le joueur qui possède le plus de pions ○ à la fin de la phase d'expansion tire gratuitement une carte Histoire. Les cas d'égalité sont résolus en faveur du joueur qui a joué le premier pendant la phase d'expansion. Le pion ● placé sur le plateau de jeu suite au jeu d'une carte Croisades n'est pas à prendre en compte dans ce calcul.

9.5.4 Consolidation

En suivant l'ordre de jeu, tous les pions ○ / □ sont retournés face ● / ■ visible, et on procède à la mise à jour des cartes de contrôle.

9.6 Phase de revenu

Les joueurs collectent simultanément un revenu dont le montant est indiqué sur la dernière case découverte de la Table de revenu de leur carton aide-mémoire. Il faut utiliser le nombre supérieur si le nombre de joueurs est impair, celui du bas sinon. Ce montant en ducats est égal à 15 + (nombre de provinces contrôlées x nombre de joueurs). Si un joueur est éliminé, le calcul des revenus se fait toujours sur la base du nombre de joueurs ayant commencé la partie.

Banque: un joueur possédant Banque [L] double l'argent liquide qui lui reste avant la perception de ses revenus, plafonné par le montant de ses revenus. Par exemple, dans un jeu à 5 joueurs London possède 17 ● en jeu et perçoit donc un revenu de 100 ducats. Si le joueur londonien possédait aussi Banque et 108 ducats avant la perception de son revenu, il recevrait 100 ducats de plus.

Bourgeoisie: un joueur ayant Bourgeoisie [Z] reçoit 10 ducats supplémentaires par tour et effectue sa stabilisation à moitié prix (arrondi supérieurement). Cela augmente aussi d'autant le plafond des profits perçus grâce à Banque [L].

Siècle des lumières: un joueur possédant Siècle des Lumières [D] améliore automatiquement son niveau de mécontentement d'une case à chaque phase de revenu et ce, indépendamment de tout autre facteur.

9.6.1 Excédent/pénurie de marchandises

A la fin de la phase de revenu, les trois dés sont lancés deux fois pour déterminer les deux excédents / pénuries de marchandises du tour suivant. On additionne les dés noir et blanc pour obtenir le numéro de la marchandise affectée. Le résultat de cette somme est un nombre compris entre 2 et 12. On l'applique aux lignes de la Table de marchandises en partant du haut (2 = Pierre, 3 = Laine, 4 = Bois, etc... un 12 affecte à la fois Or et Ivoire). Un dé vert donnant 1, 2 ou 3 impose une pénurie; un résultat de 4, 5 ou 6 impose un excédent. Une pénurie augmente le revenu des marchandises d'une case, un excédent les diminue d'une. Celui qui contrôle le plus grand nombre de provinces produisant une marchandise donnée en est le producteur majoritaire. Il ne peut y avoir qu'un seul producteur majoritaire. En cas d'égalité, il ne se passera donc rien. Le producteur majoritaire d'une marchandise subissant une pénurie tire gratuitement une carte Histoire. Le producteur majoritaire d'une marchandise subissant un excédent doit payer 1 ducat pour chaque province qu'il contrôle et qui produit la marchandise incriminée. Un excédent et une pénurie affectant la même marchandise se compensent. Leurs effets durent jusqu'à ce qu'une carte Marchandise correspondante soit jouée ou que la fin du tour suivant soit atteinte. Deux excédents ou pénuries affectant la même marchandise pendant le même tour dureront jusqu'à ce que deux cartes soient jouées mais leurs effets sur le revenu ne s'additionnent pas. Le premier joueur du tour suivant pourra annuler un excédent, une pénurie ou les deux en payant une somme égale à la valeur de base de la marchandise incriminée au début de la phase de tirage des cartes.

Exemple: un excédent affecte la production de Vin sur un 4 vert, 4 noir et 3 blanc. Barcelona contrôle trois provinces produisant du Vin et Paris une. En tant que producteur majoritaire de Vin, Barcelona doit payer 3 ducats. Si une carte Vin est abattue, Barcelona perçoit 20 ducats (au lieu de 45) et Paris 0 (au lieu de 5). Si c'était une pénurie, Barcelona tirerait gratuitement une carte et une carte Vin abattue ferait percevoir 80 ducats à Barcelona et 20 à Paris. Si deux cartes Vin étaient abattues, seule la première serait affectée par l'excédent ou la pénurie. Supposons maintenant que Barcelona joue en première position et décide, avant de tirer une carte, de payer 5 ducats pour annuler l'excédent de Vin. Si une carte Vin est jouée, Barcelona percevra 45 ducats et Paris 5. L'annulation d'un excédent ou d'une pénurie ne dispense pas de tirer une carte gratuite ou de payer 1 ducat par province contrôlée.

9.7 Détermination de l'ordre de jeu

Chaque joueur inscrit secrètement sur sa feuille de bord la somme d'argent liquide dont il dispose (rubrique "Total"), le nombre de pions expansion achetés (rubrique "Pions" et la somme restant ainsi disponible pour le prochain tour (rubrique "Liquidités"). Les achats de pions expansion sont alors dévoilés et chacun paye 1 ducat par pion acheté. Le marqueur de chaque joueur est alors placé sur la table matérialisant l'ordre de jeu de telle sorte qu'un joueur ait un rang d'autant plus petit qu'il a acheté peu de pions. Les égalités sont résolues en faveur du joueur qui a choisi sa capitale le plus tardivement, comme noté dans les cases Choix des feuilles de bord.

Deux cas particuliers doivent être remarqués :

- Il est possible d'acheter plus de pions expansion qu'il n'y en a de disponibles. Il suffit de payer la somme nécessaire à leur achat et de prendre tous les pions disponibles. C'est le nombre de pions souhaité qui servira à déterminer l'ordre de jeu. Cette situation se présente si l'on veut jouer en dernier.

- Il est possible d'acheter un nombre négatif de pions pour tenter d'obtenir la première place de l'ordre de jeu. Pour en acheter -5, il faut payer 5 ducats et ne prendre aucun pion.

Renaissance: un joueur ayant Renaissance [Q] peut, au début de n'importe quelle phase de jeu, échanger sa place avec tout joueur placé juste devant ou derrière lui dans l'ordre de jeu et qui ne possède pas ce progrès. Cet échange ne peut se faire qu'une seule fois par tour. Plusieurs joueurs souhaitant échanger leur place pendant la même phase doivent le faire en respectant l'ordre de jeu courant.

Exemple: Paris et London sont les seuls ayant Renaissance. Ils jouent respectivement en première et troisième position, alors que Barcelona occupe la deuxième. Au début de la phase d'expansion, London souhaite jouer en deuxième position. Cependant, Paris peut d'abord choisir de changer sa place. Si cet échange se réalise, Barcelona jouera en première position. London ne peut pas changer son rang de jeu, n'étant plus précédé par un joueur n'ayant pas Renaissance.

10. LA DIPLOMATIE

Les joueurs peuvent se faire n'importe quelles promesses mais ne sont pas obligés de les respecter. Un joueur ne respectant pas ses promesses ne risque que l'opprobre de ses partenaires. Cependant deux règles doivent être appliquées :

- Les tractations doivent être menées publiquement.
- Un joueur ne doit jamais montrer l'une de ses cartes à un autre joueur avant qu'elle ne soit jouée, défaussée ou échangée de force. Si un joueur montre l'une de ses cartes par inadvertance, en la laissant tomber, en la jouant incorrectement ou après avoir changé d'avis, il devra la jouer à la première occasion légale.

11. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour durant lequel l'un des joueurs acquiert l'ensemble des 26 progrès. Les joueurs peuvent aussi limiter la durée de leur partie, en ne jouant, par exemple, que l'époque 1 ou 1 et 2. C'est ainsi qu'il est possible, aussi, de moduler le niveau de difficulté du jeu, du plus simple en ne jouant que l'époque 1, au plus compliqué en jouant les trois époques.

11.1 Dernier tour de jeu des cartes

Après la phase de revenu du dernier tour (il n'y a plus de détermination de l'ordre de jeu), toutes les cartes en main non jouées doivent être utilisées en suivant l'ordre de jeu courant. Le premier joueur ne peut plus annuler les excédents/pénuries venant juste d'être tirés. Les joueurs touchent les revenus associés aux provinces qu'ils contrôlent lorsqu'une carte Marchandise est jouée. Les cartes défaussées (par Arts & Techniques [P] ou venant de joueurs éliminés) ou qui n'ont pas été tirées n'ont aucun effet. Les personnalités ne donnent droit à des remises qu'aux joueurs qui possèdent à la fois Imprimerie [O] et le(s) progrès cité(s). Les événements sont joués normalement à l'exception de la résolution d'une Guerre se terminant par une égalité qui ne peut se poursuivre lors du tour suivant, inexistant. Chaque fois qu'il y a égalité, les joueurs concernés avancent d'une case sur la Table de mécontentement. Ils doivent relancer les dés lors du jeu du joueur suivant et ce, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné ou que le tour se termine. Les avantages militaires joués durant le dernier tour et les effets de Vassal [W] s'appliquent encore. Le nombre maximum d'égalités pendant une Guerre est limité par le nombre de rounds restant à effectuer pendant le tour courant. S'il y a toujours égalité à la fin du tour, la Guerre se termine sans vainqueur et chaque joueur avance d'une case sur l'échelle de mécontentement.

Exemple: dans une partie à 6 joueurs, si le quatrième joueur joue une carte Guerre pendant le tour final, la Guerre durera au maximum trois rounds.

11.2 Conditions de victoire

Chacun totalise la valeur des progrès acquis et de l'argent restant diminué de son niveau de mécontentement. Est déclaré vainqueur celui dont le total est le plus fort.

11.3 Abandon d'un joueur

Un joueur abandonnant la partie est traité comme un joueur éliminé.

EXEMPLE DE PARTIE

Pour tirer le meilleur parti des enseignements de cet exemple, il est indispensable de le reconstituer effectivement avec le matériel de jeu. Il sera ainsi possible de comprendre en détail le fonctionnement des principales règles du jeu. Les numéros entre parenthèses font référence aux paragraphes correspondants de la règle du jeu.

Roland, Édouard et Romain entament une partie de l'Age de la Renaissance. Les trois grandes puissances en jeu Venezia, Genoa, Barcelona devront se partager les régions IV à VIII (8.2). Chacun a reçu 40 ducats et tiré trois cartes Histoires (8.1): Roland a tiré les cartes Laine, Monarque éclairé et Étriers et s'est défaussé de Monarque éclairé, Édouard qui a tiré les cartes Pierre, Rébellion et Denys Le Petit et Romain qui a tiré les cartes Pierre, Tissu / Vin et Bulle Papale se défaussent tous les deux de Pierre. Les deux cartes Pierre et la carte Monarque Éclairé sont remises dans la pile Histoire, qui est alors rebattue (8.1). Les joueurs enchérissent alors secrètement pour choisir leur capitale (8.3). Roland et Romain ont misé 3 ducats, Édouard 0 ducat. Un jet de dé tranche l'égalité entre Roland et Romain en faveur de ce dernier. Il choisit donc sa capitale en premier et s'attribue Venezia (pions de couleur jaune) pour son Tissu et dans l'espoir d'une rapide expansion vers l'Orient. Roland choisit Barcelona, (pions de couleur bleue) pour profiter rapidement de sa carte Laine. Édouard reçoit donc Genoa par défaut (pions de couleur violette). Les sommes mises sont alors remises à la banque et les joueurs placent un pion de contrôle sur leur capitale et reçoivent les cartes de contrôle correspondantes, c'est-à-dire Venezia/Tissu pour Romain, Barcelona/Vin pour Roland et Genoa/Tissu pour Édouard. Ils remplissent aussi les cases correspondantes au résultat de cette enchère sur leur feuille de bord (Venezia sous choix 1, Barcelona sous choix 2 et Genoa sous choix 3). Dans la suite de cette partie, les joueurs seront désignés par la couleur, de leurs pions: Jaune pour Romain, Bleu pour Roland et Violet pour Édouard.

Chaque joueur note alors secrètement sur sa feuille de bord le nombre de pions expansion qu'il compte acheter au tour suivant (9.7) et évalue l'argent liquide dont il disposera. Ainsi, Bleu note dans la rangée correspondante au Tour 1, 37 ducats sous Total (c'est-à-dire 403 ducats d'enchère), 14 sous Pions et 23 sous Liquidités (23 = 37-14, chaque pion expansion coûtant 1 ducat). Le choix de Violet est 40, 17 et 23 ducats; celui de Jaune est 37, 20 et 17 ducats. Les joueurs dévoilent simultanément le nombre de pions expansion achetés, paient la somme correspondante à la banque et déplacent sur leur carton aide-mémoire les pions correspondants vers la case Expansion. Bleu, qui a acheté le moins de pions expansion, jouera en premier le tour suivant et son marqueur de rang est placé sur la case 2 (à trois joueurs, les cases 1, 3 et 5 ne sont pas utilisées, cela a son importance dans la résolution des rivalités commerciales, voir 9.5.2). Il sera suivi de Violet (17 pions expansion) et Jaune (20 pions expansion) qui placent respectivement leur marqueur en cases 4 et 6 de l'ordre de jeu. La partie peut alors commencer.

Tour 1

Tirage des cartes (9.1)

Les cartes Croisades, Gautier Sans Avoir, Rashid-ed-Din, Épices et Soie sont rajoutées maintenant à la pile Histoire car il n'y a que trois joueurs (8.1). Cette pile est alors mélangée. Bleu tire Charlemagne, Violet tire Pierre Philosophale, Jaune tire Laine.

Achat de cartes (9.2)

Cette phase de jeu est omise car aucun joueur ne possède Essor Urbain [V].

Phase histoire: ieu des cartes (9.3)

Bleu passe. Jouer Étriers est prématuré car Bleu ne compte pas disputer ce tour-ci des provinces à Violet ou Jaune. D'autre part, il ne dispose pas assez de liquidités pour acheter Vassal [W] même avec le crédit de Charlemagne.

Violet joue Pierre Philosophale à l'encontre de son encombrant voisin Jaune: Jaune doit payer immédiatement à la banque 9 ducats. Il ne lui reste plus que 8 ducats de Liquidités! Puis Violet joue Denys Le Petit. S'agissant de la première carte de Personnalité jouée dans ce tour, elle est placée sur la case adéquate du plateau de jeu, ce qui la prémunit contre les demandes de Patronage (9.3.3).

Jaune joue sa carte Laine. Puisque personne ne contrôle de provinces produisant de la laine, aucun revenu n'est distribué. Jaune pense conquérir l'Orient où la Laine est rare et se doute que seul Barcelona est en course pour le contrôle de cette marchandise (proximité des provinces San Sebastian, Toledo et Alger). En jouant cette carte maintenant, il évite de payer la stabilisation de cette carte (9.4.3.) et empêche Barcelona d'en tirer profit.

Phase d'achat (9.4)

Bleu achète Galère 2 pour 10 ducats. Il paie aussi la stabilisation (9.4.3) de son mécontentement. Trois cartes en main lui coûtent 1+2+3 = 6 ducats; il lui reste donc 7 ducats.

Violet achète Manuscrits [N] pour 10 ducats (30 ducats moins la remise de 20 ducats de Denys Le Petit) et Galère 2 pour 10 ducats supplémentaires. Il paie sa stabilisation (1 carte); il lui reste 2 ducats.

Jaune ne peut payer que sa stabilisation (2 cartes) de 3 ducats. Il lui reste 5 ducats.

Phase d'expansion (9.5)

Bleu dispose de ses 14 pions expansions comme suit: Montpellier (2 □), San Sebastian (2 □), Valencia (2 □), Grenada (2 □), Toledo (3 □), Marseille, Toulouse et Palma (1 □ chacun). Grenada et Marseille ont pu être atteintes grâce à Galère 2. Lorsque le

nombre de pions expansion atteint la capacité commerciale d'une province, on peut les remplacer par un pion contrôle ○ prélevé sur la Table de revenu du joueur: c'est ici le cas de Montpellier, San Sebastian, Toledo, Valencia et Grenada. Avec un peu d'habitude, on peut placer directement un ○ à la place des □ équivalents qui sont remis dans le stock.

Violet dispose ses 17 pions comme suit: Lyon (4 □ = ○), Firenze (4 □ = ○), Milano (3 □ = ○), Roma (4 □ = ○) et Napoli (2 □) grâce à Galère 2.

Enfin, Jaune joue ses 20 pions: Dubrovnik (3 □ = ○) Puis il tente de prendre Firenze à Violet et doit pour cela utiliser 8 pions □ (jaune) (force du défenseur ○ = 4 □ + capacité commerciale de la province de 4, voir (9.5.2)). Il jette les dés (le dé vert est inutile car il joue en position 6 sur l'ordre de jeu et ne possède pas le progrès Prosélytisme [G]) et obtient 5 pour le dé noir, 6 pour le blanc. Il perd car noir 5 < blanc 6. Ses 8 pions □ sont remis dans son stock Il renouvelle sa tentative, engage 8 pions supplémentaires et l'emporte avec un 5 pour le noir et un 3 pour le blanc. Le contrôle ○ violet est retiré au profit d'un pion ○ Jaune. Les pions □ (jaune) sont remis dans le stock. Il lui reste 1 pion dont il ne sait que faire, l'achat d'une carte Histoire dans cette phase de jeu nécessitant 3 pions.

Bleu a placé le plus de pions ○ : 5 contre 3 pour Violet et 2 pour Jaune. Il tire donc une carte histoire supplémentaire et obtient Guerre Civile.

Les pions □ (respectivement ○) sont retournés sur leur face ■ (respectivement ●). Les cartes de contrôle sont mises à jour. Bleu reçoit les cartes Montpellier/Pierre, San Sebastian/Laine, Valencia/Soie, Grenada/Métal et Toledo/Laine; Violet les cartes Lyon/Métal, Milano/Pierre et Roma/Pierre; Jaune les cartes Dubrovnik/Bois et Firenze/Tissu. Les joueurs classent leurs cartes par marchandises.

Phase de revenu (9.6)

Les joueurs perçoivent un revenu dont le montant est indiqué sur la dernière case découverte de la Table de revenu des cartons aide-mémoire, c'est-à-dire 33 ducats pour Bleu, 27 pour Violet et 24 pour Jaune.

On tire alors les excédents/pénuries (9.6.1). Le premier jet de dés (vert 4, blanc 1, noir 2) impose un excédent de Laine. Le second (vert 5, blanc 2, noir 5) impose un excédent de vin. Barcelona qui est le premier producteur de ces marchandises doit donc payer trois ducats à la banque (2 pour ses provinces productrices de Laine, San Sebastian et Toledo, et 1 pour sa province productrice de Vin, Barcelona).

Détermination de l'ordre de jeu (9.7)

Chaque joueur, après avoir évalué la somme dont il dispose (qu'il enregistre dans la colonne Total de sa feuille de bord), note secrètement sur sa feuille de bord le nombre de pions expansion qu'il compte acheter au tour suivant et détermine l'argent liquide qui lui reste. Les résultats sont:

	Total	Pions	Liquidités
Bleu	37 ducats	21	16 ducats
Violet	29 ducats	18	11 ducats
Jaune	29 ducats	8	21 ducats

Les joueurs annoncent leurs choix et payent la banque. Avec 8 pions achetés, Jaune jouera en premier (son marqueur est placé sur la case 2 de l'ordre de jeu) devant Violet (18 pions, case 4) et Bleu (21 pions, case 6).

Tour 2

Tirage des cartes (9.1)

Jaune, qui joue en premier, décide de laisser les deux excédents (9.6.1). Comme personne ne possède Moulins [J], il ne peut y avoir d'ajustement du niveau d'excédent/pénurie d'une marchandise parmi Céréales, Tissu, Vin et Métal. Jaune tire Croisades, Violet tire Mysticisme, Bleu tire Gautier Sans Avoir.

Achat de cartes (9.2)

Cette phase de jeu est omise car aucun joueur ne possède Essor Urbain [V].

Phase histoire: jeu des cartes (9.3)

Jaune joue Croisades, ce qui lui permet de placer un pion contrôle ● dans une province de la région VI. Il choisit Saint Jean d'Acre et reçoit la carte de contrôle correspondante (Saint Jean d'Acre/Épices). Il gagne aussi un niveau de mécontentement (son marqueur est placé sur la case 10 de l'échelle de mécontentement). Il joue aussi sa carte Tissu/Vin et choisit Tissu: il encaisse immédiatement 20 ducats pour ses provinces de Venezia et de Firenze tandis que Violet touche 5 ducats (pour Genoa). Bleu ne touche rien.

Violet joue Rébellion sur Firenze: le ● Jaune est immédiatement remplacé par un ■ Jaune à la grande fureur de Jaune qui ne comprend pas cet acharnement de Violet à son égard.

Bleu joue Guerre Civile sur Violet. On substitue immédiatement le ● de Genoa par un ■ Violet. Entre perdre la moitié de la dernière somme inscrite sur sa feuille de bord, soit 11/2 = 6 ducats, et la moitié de ses pions expansions, Violet choisit la première solution. D'autre part, il jouera en dernier dans la phase d'expansion qui suit pour le plus grand bénéfice de Bleu: son marqueur rétrogradera en case 6, celui de Bleu avancera en case 4. Bleu qui rêve d'un immense empire et qui voit loin joue aussi Gautier sans Avoir pour ses 30 ducats de crédits sur Route de la Soie [R] pendant le tour de Croisades.

Phase d'achat (9.4)

Pour 20 ducats, Jaune achète Caravane [I] et paie sa stabilisation de 1 ducat pour 1 carte. Il lui reste 20 ducats. Violet vide son trésor et achète Galère 4 pour 10 ducats. Puisqu'il ne peut pas payer sa stabilisation, il augmente son niveau de mécontentement d'une case (9.4.3) et place son marqueur sur la case 10 de l'échelle de mécontentement. Cette augmentation de 10 est bien supérieure au coût de la stabilisation (ici de 1 ducat seulement). Bleu paie sa stabilisation (6 ducats pour trois cartes) et achète Route de la Soie [R] pour seulement 10 ducats (40 ducats moins 30 de crédits de Gautier sans Avoir). Tant pis si, sans Galère 4, sa phase d'expansion sera moins spectaculaire que prévue.

Phase d'expansion (9.5)

Jaune joue ses 8 pions expansion comme suit: Firenze (■ + 3□ = ○),

Belgrad (2□ = ○), Suez (3□ = ○).

Bleu s'étend sur toute l'Espagne: Lisboa (3□ = ○), Sevilla (3□ = ○), Léon (□); au Nord: Marseille (■ + 4□ = ○), Bordeaux (4□ = ○); au Sud: Fez (2□ = ○), Oran (□). Avec ses trois pions restant, il achète une carte histoire et tire Pierre !

Violet consolide Genoa (■ + 4□ = ○), et toutes voiles dehors, vogue vers le Sud: Napoli (2■ + 3□ = ○), Bari (□), Palermo (2□ = ○) et surtout Tunis (4□ = ○) et Tripoli (2□ = ○) qu'il atteint donc avant Bleu. ...Il joue aussi à l'Est en prenant pied à Durazzo (□) et à Corfu (□). Pas de conflits ce tour-ci.

Bleu et Violet ont placé 5 pions ○ contre 3 à Jaune. L'égalité est tranchée en faveur de Bleu car il a joué avant Violet pendant la phase d'expansion: il reçoit donc une carte histoire supplémentaire (9.5.3) et tire Fourrures.

Les pions □ (respectivement ○) sont retournés sur leur face ■ (respectivement ●). Les cartes de contrôle sont mises à jour.

Phase de revenu (9.6)

Les joueurs perçoivent leurs revenus: 48 ducats pour Bleu (11 provinces contrôlées), 39 pour Violet (8 provinces contrôlées), 33 pour Jaune (6 provinces contrôlées).

On tire alors les excédents/pénuries (9.6.1). Le premier jet de dés (vert 2, blanc 1, noir 5) conduit à une pénurie de Tissu. Le second (vert 1, blanc 1, noir 6) conduit à une pénurie de Vin. Bleu, premier producteur de Vin (avec Barcelona, Lisboa et Marseille) reçoit une carte histoire supplémentaire. Il tire Saint Benoît. Il n'y a pas de producteur majoritaire de Tissu car Jaune et Violet en produisent la même quantité. Aucun ne reçoit de carte histoire supplémentaire.

Détermination de l'ordre de jeu (9.7)

Chaque joueur note secrètement sur sa feuille de bord le nombre de pions expansion qu'il compte acheter pour le tour 3. Les résultats sont:

	Total	Pions	Liquidités
Bleu	48 ducats	6	42 ducats
Violet	39 ducats	24	15 ducats
Jaune	53 ducats	23	30 ducats

Les joueurs annoncent leur choix et payent la banque. Bleu jouera en premier (marqueur placé sur la case 2 de l'ordre de jeu) devant Jaune (case 4) et Violet (case 6).

Tour 3

Tirage des cartes (9.1)

Bleu, qui joue en premier, ne supprime aucune des deux pénuries (9.6.1).

Bleu tire Bois, Jaune Rashid-ed-Din, Violet Armure.

Achat de cartes (9.2)

Cette phase de jeu est omise car aucun joueur ne possède Essor Urbain [V].

Phase histoire: jeu des cartes (9.3)

Bien entendu, Bleu joue Bois qui lui rapporte 12 ducats (et 3 à Jaune), suivi de Fourrures (en pure perte), de Laine (soit 8 ducats supplémentaires), de Saint-Benoît et de Charlemagne. Ce dernier est placé sur la deuxième case Personnalité du plateau de jeu (9.3.3). Cela signifie que, parmi les joueurs possédant Patronage [E] (aucun pour l'instant), seul le premier à en faire la demande pourra bénéficier des crédits apportés par Charlemagne pour l'achat de Vassal [W].
Jaune joue Rashid-ed-Din et le place devant lui: à trois ou quatre joueurs, la troisième Personnalité mise en jeu n'est pas protégée, donc Rashid-ed-Din ne sera pas protégé d'une demande de Patronage [E].
Violet joue Armure: il se doute que, puisqu'il joue en dernier, certaines des provinces qu'il convoitait seront déjà occupées par l'adversaire. De rudes conflits en perspective.

Phase d'achat (9.4)

Bleu réalise qu'il a mal calculé son coup: s'il achète Vassal [W] pour 40 ducats avec le crédit de Charlemagne, il n'aura pas assez de liquidités pour acheter Galère 4 et devra abandonner son raid contre Tripoli à partir d'Oran! C'est le choix qu'il fait cependant, Vassal [W] renforçant significativement ses provinces de la région IV. Il ne peut pas payer sa stabilisation pour ses 2 cartes (il ne lui reste que 2 ducats) et augmente donc son mécontentement d'une case pour atteindre le niveau 10.
Jaune achète Route de la Soie [R] pour 30 ducats avec le crédit de Rashid-ed-Din et paie sa stabilisation (1 carte) pour 1 ducat: il lui reste 2 ducats.
Violet achète Galère 6 et paie sa stabilisation, ce qui lui laisse 4 ducats.

Phase d'expansion (9.5)

Bleu a vite fait de jouer: Algiers (2☐ = O) et Cagliari (☐) puis achat d'une carte histoire pour 3 pions: il tire Monarque éclairé.
Jaune continue son expansion en Extrême-Orient: Alexandria (5☐ = O), Cairo (4☐ = O), Aleppo (4☐ = O), Levant (☐), Jerusalem (☐) et se dégage un chemin vers la Route de la Soie. Il attaque Durazzo, ce qui nécessite 3 pions (capacité commerciale + 1 ■ + un avantage militaire Armure). Le premier jet de dés donne 2 pour vert, 3 pour noir et 3 pour blanc, ce qui est une défaite (Armure tranche les égalités). Les 3 pions sont remis dans le stock de Jaune. Il renouvelle son attaque et emporte la victoire car le dé vert a donné un 3, qui est inférieur à son rang de jeu (4). On substitue au ■ violet le ☐ jaune, tous les pions en surplus sont remis dans leurs stocks respectifs. Jaune peut alors continuer son expansion vers Saloniki (2☐ = O).
Enfin, voici le tour de Violet. D'abord l'immédiat: Smyrna (2☐ = O), Constantinople (4☐ = O), Heraklion (3☐ = O), Athina (☐), Galipoli (☐), Adalia (☐). Puis l'attaque: il choisit Grenada et son Métal (quel monopole, avec Lyon et Constantinople). Hélas, sa première attaque avec 3 pions (capacité commerciale + O = 2☐ - 1 avantage militaire) échoue (noir 3 < blanc 4), il recommence et échoue de nouveau (noir 1 < blanc 5). Il ne peut continuer car Galère 6 ne lui permet que de transporter au plus 6 pions par province et par phase d'expansion. Il se détourne alors vers Belgrad et ses Céréales, ce qui nécessite 3 pions (capacité commerciale 2 + O = 2☐ - 1 grâce à l'avantage militaire; le satellite Durazzo n'est pas à prendre en compte car il n'est pas contrôlé avec un ■ (9.5.2)). C'est un succès (noir 2 > blanc 1) et on remplace le 0 Jaune par un 0 Violet. Violet choisit alors d'échanger une carte de sa main contre une carte prise au hasard dans la main de Jaune qui ne possède pas Manuscrits [N]: le voici donc avec Bulle Papale tandis que Jaune se retrouve avec Mysticisme. Maigre résultat. Il place aussi un ☐ à Barca et en Lybia et avec son dernier pion, il tente de prendre Durazzo mais échoue.
Avec 4 provinces nouvellement conquises (contre 1 à Bleu), Violet et Jaune sont à égalité, tranchée en faveur de Jaune puisque celui-ci a joué avant Violet pendant la phase d'expansion. Il reçoit une carte Histoire supplémentaire et tire Ivoire/Or.
Les pions ☐ (respectivement O) sont retournés sur leur face ■ (respectivement ●). Les cartes de contrôle sont mises à jour.
Notons que Jaune cède la carte Belgrad/Céréales à Violet.

Phase de revenu (9.6)

Bleu et Violet perçoivent 51 ducats de la banque, Jaune 42 ducats.
On tire alors les excédents/pénuries. Les deux jets de dés imposent respectivement une pénurie d'Épices et un excédent de Fourrures.
Jaune, premier producteur d'Épices (avec Alexandrie et Saint Jean d'Acre) reçoit une carte Histoire et tire Guerre. Puisque personne ne produit de Fourrures, son excédent reste sans effets.

Détermination de l'ordre de jeu (9.7)

Chaque joueur, après avoir évalué la somme dont il dispose (qu'il enregistre dans la colonne Total de sa feuille de bord), note secrètement sur sa feuille de bord le nombre de pions expansion qu'il compte acheter pour le tour 4 et détermine l'argent liquide qui lui reste. Les résultats sont :

	Total	Pions	Liquidités
Bleu	53 ducats	12	41 ducats
Violet	55 ducats	13	43 ducats
Jaune	44 ducats	13	31 ducats

Les joueurs annoncent leurs choix et payent la banque. Avec 12 pions achetés (à égalité avec bleu), Violet jouera en premier car il a choisi sa capitale après Bleu (son marqueur est placé sur la case 2 de l'ordre de jeu): il a gardé beaucoup de liquidités pour acquérir Route de la Soie [R] et conquérir la région V dont il contrôle largement l'accès. Les autres ont aussi choisi de conserver des liquidités: Bleu jouera en second et Jaune en troisième.

Suite de la partie

Au début du tour suivant, Violet voudrait bien éliminer la pénurie d'Épices car la carte Épices n'a pas encore été tirée et si jamais quelqu'un la jouait Jaune toucherait 81 ducats. Mais cela lui coûterait 9 ducats l'empêchant d'acheter Route de la Soie [R]. Il décide donc, à regret, de laisser cette pénurie. Bien sûr la partie continue mais faute de place, nous nous arrêtons là. Sachez simplement que les revers de fortune sont fréquents et cruels. Jaune, après avoir tiré Pirates/Viking en profitera pour réduire Violet. Ce dernier jouera Famine ce qui élèvera le niveau de mécontentement de Jaune de 4, celui de Bleu de 3 et le sien de 2! Que d'embûches sur la route de la prospérité...

COMMENT CHOISIR SA CAPITAL

Les nouveaux joueurs sont généralement surpris d'apprendre que les capitales sont attribuées aux enchères. Bien qu'il soit difficile d'être complètement distancé dans une campagne (il reste souvent plusieurs options ouvertes, quelles que soient les difficultés ou la réussite aux dés), le choix de la capitale peut se révéler assez important dans les parties courtes. Mais personne ne peut prétendre savoir quoi jouer après les premiers tours car trop de paramètres entrent en ligne de compte.
Néanmoins, comme le débutant hésite toujours sur son choix, nous lui proposons ici quelques conseils, sachant pertinemment qu'il les aura oubliés lorsqu'il volera de ses propres ailes.

Comment enchérir pour sa capitale

Bien que ce jeu soit assez peu prédictible, tous les joueurs sont confrontés aux mêmes difficultés dans le choix de leur position de départ même si chacun doit tenir compte des cartes qu'il a en main.

Dans une partie à six joueurs, chaque capitale peut être évaluée à l'aune du nombre de provinces productrices de marchandises qui lui sont exclusivement accessibles au premier tour de jeu (colonnes 1 et 3 du tableau). De ce point de vue, Genoa et Hamburg sont les moins bien pourvues avec respectivement 0 et 2 provinces, les autres en ayant 3 ou plus.

Capitales	Provinces adjacentes		Accès par Galère 2		Note	Valeur
	exclusives	partagées	exclusives	partagées		
Venezia	2	2	+1	0	8	31
Genoa	0	5	0	+1	6	29
Barcelona	3	1	+1	0	9	47
Paris	2	3	+1	+4	13	59
London	3	0	+1	+1	9	33
Hamburg	1	1	+1	+3	8	49

On suppose ici que Paris et Hamburg ont acquis Caravane [I] à la place de Galère 2.

Mais on peut aussi tenir compte des provinces productrices auxquelles deux joueurs ont accès au premier tour (colonnes 2 et 4 du tableau). Leurs contrôles nécessitent d'y arriver le premier ou de gagner une rivalité commerciale pour un coût double en pions expansion. Si l'on attribue un coefficient 2 aux provinces exclusives et 1 aux provinces partagées, l'avantage revient largement à Paris (colonne "Note" du tableau). Si de plus, on tient compte du fait qu'une province produisant de la Pierre n'est pas aussi rentable qu'une province produisant de l'Or, en attribuant à chacune une valeur égale à la valeur de base de leurs marchandises, on observe que Hamburg remonte à la deuxième place, juste derrière Paris (dernière colonne du tableau).

Les nombreuses parties de test montrèrent que Paris est finalement assez peu demandé. L'un des testeurs prétendit même que cette capitale, trop centrée sur le continent, n'avait aucune chance de gagner. Encore un qui avait succombé aux charmes de l'Extrême-Orient. Alors que les fortunes se font et se défont dans un Orient très convoité, des revenus stables dans une zone calme ont aussi donné la victoire à la France dans nos parties de test.

Mais avant de tirer des conclusions trop hâtives, il faut garder deux choses à l'esprit. Premièrement, le joueur qui choisira sa capitale en premier gagnera tous les cas d'égalité dans la détermination de l'ordre de jeu. Deuxièmement, de nombreuses

combinaisons de cartes Histoires peuvent mettre à mal une stratégie semblant bien établie. Pierre philosophale, Guerre civile, Croisades ainsi que plusieurs cartes Personnalité et Marchandise peuvent très sensiblement modifier les revenus du premier tour. Choisir sa capitale sans tenir compte de ses premières cartes Histoire est une grave erreur. Il n'est pas non plus très bon d'être perçu comme le joueur de tête alors qu'il y a tant de moyen de se faire abattre. Ayez cela à l'esprit quand vous déterminez votre enchère initiale et rappelez-vous aussi qu'aucune capitale ne vaut que l'on sacrifie à son enchère les revenus du second tour, l'achat de Galère 2 ou d'un progrès.

LES STRATÉGIES DU PREMIER TOUR

La stratégie à appliquer peut énormément dépendre des cartes Histoire initiales et de celle tirée au second tour. Un bon tirage peut vous assurer un début brillant. Aucun tirage n'est particulièrement mauvais. Examinez donc les stratégies des différentes capitales en supposant que leurs tirages ont été banals.

Venezia

Vous avez trois objectifs. Par ordre d'importance, il faut être le premier à atteindre la soie et les épices de l'Extrême-Orient; empêcher Genoa, votre ennemi historique, de contrôler la péninsule italienne; contrôler les marchandises du cœur de l'Europe. Cela vous oblige à acheter Galère 2 rapidement. Vous pouvez aussi acheter Caravane [I] pour défier Hamburg dans les régions Baltiques ou Paris en Europe centrale.

Genoa

Votre position est compliquée à jouer mais peut être assez gratifiante. Vous avez au moins trois objectifs. Comme Venezia, vous devez d'abord contrôler les riches provinces de l'Extrême-Orient produisant soie et épices. Ensuite, vous devez défier Venezia en Italie et vous assurer le contrôle de Firenze. Enfin, vous devez empêcher Barcelona de contrôler Montpellier et Marseille. l'achat de Galère 2 semble indispensable.

Barcelona

Votre position est assez facile à jouer. Ses faiblesses, provinces faiblement défendues et possibilité limitée d'utiliser Vassal [W], n'apparaissent qu'à la fin du jeu. Vous pouvez, soit chercher à suivre Venezia et Genoa dans une course vers l'Extrême-Orient, soit vous concentrer sur le court terme en achetant Caravane [I] et en tentant de contrôler au moins six provinces productrices pour obtenir le bonus d'expansion à la fin du premier tour (voir règle, paragraphe 9.5.3). Barcelona démarre généralement rapidement, mais cela n'est pas particulièrement utile sur le long terme.

Paris

Au contraire des capitales méditerranéennes, vous n'avez qu'un seul objectif: vous étendre en Europe. Vous pouvez envisager l'achat d'une flotte pour entreprendre une expansion en Méditerranée en passant par Montpellier, mais vous devez vous intéresser principalement aux provinces productrices situées au sud et à l'est. Paris peut gagner sans un seul achat de Galère. Dans une partie à quatre joueurs, Paris n'ayant pas de pression au nord et à l'ouest semble encore plus avantageux.

London

Comme vous risquez probablement d'attribuer moins d'argent que Paris à votre expansion, il y a une bonne chance pour que vous contrôliez Saint-Malo et que Paris hésite à miser quatre pions expansion pour tenter de la reprendre. Paris devrait se préoccuper de problèmes plus urgents en Europe centrale. Le problème de ce gambit est qu'il vous laisse avec au moins 11 ducats improductifs. Acheter une carte peut être une bonne idée mais une acquisition rapide d'Astronomie [A] et de Trois-Mâts [S] est souhaitable. Votre faiblesse (des marchandises peu rentables et une position dans le coin de la carte) peut aussi faire votre force car vos rares voisins ne seront pas tentés de vous ravir vos biens.

Hamburg

Vos possibilités sont les plus nombreuses. Au contraire des autres vous pouvez tout à fait acheter Caravane [I] à la place d'une flotte car cela peut vous procurer un revenu de 51 ducats au second tour, contre 27 seulement avec Galère 2. Grâce à votre accès continental à la région V vous pouvez même vous passer de galères et attendre d'acheter Trois-Mâts [S].

AIDE DE JEU

A -Liste des cartes Histoire

A1 Cartes Marchandise

Dans le tableau ci-dessous sont indiqués, pour chaque marchandise, le nombre de cartes apparaissant à chaque époque (1,2 ou 3) et la progression des revenus associés en fonction du nombre de provinces contrôlées. Pour percevoir le revenu maximum d'une marchandise, il faut posséder toutes les provinces la produisant ainsi que le progrès Manufactures [M] pendant un tour où une pénurie affecte la marchandise concernée.

A1 Cartes Marchandises													
Marchandises	1			2			3			Progression des revenus en ducats			
	Pierre	2	0	0	1	4	9	16	25	36	49	64	81
laine	2	0	0	2	8	18	32	50	72	98	128	162	200
Bois	1	2	0	3	12	27	48	75	108	147	192	243	
Céréales	0	2	0	4	16	36	64	100	144	196	256	324	400
Tissu	0	1	1	5	20	45	80	125	180	245	320	405	500
Vin	0	1	1	5	20	45	80	125	180	245	320		
Tissu/Vin	1	0	0										
Métal	1	1	1	6	24	54	96	150	216	294	384	486	
Fourrure	1	0	1	7	28	63	112	175	252	343			
soie	1	1	1	8	32	72	128	200	288	392	512		
Épices	1	1	1	9	36	81	144	225	324	441	576	729	
Or	0	0	1	10	40	90	160	250	360	490			
Ivoire/Or	1	0	0	10	90	160	250	360					

A2 Cartes Événement

Les cartes rejouables ont un numéro d'époque entre parenthèses. Celles définitivement écartées après avoir été abattues ont un numéro d'époque entre crochets.

Monarque éclairé, époque (1): jouez cette carte pour vous protéger pendant le reste du tour des effets de Mysticisme, Guerre de religion, Guerre civile, Insurrection, Rébellion et Pierre Philosophale. Cet événement n'annule pas les effets des calamités déjà infligées.

Pierre Philosophale, époque (1): un joueur de votre choix doit payer à la Banque la moitié de la somme inscrite sur sa feuille de bord (arrondie supérieurement) sans toutefois dépasser le montant réel de ses liquidités. Cet événement est annulé par Philosophie Naturelle [C]. Si tous les joueurs possèdent Philosophie Naturelle, cette carte devient un fardeau injouable (7.2). La référence au patronage est invalide.

Guerre Civile, époque (1): un joueur de votre choix est frappé par une guerre civile. Son niveau de mécontentement augmente d'une case. Tout ● dans sa capitale est réduit à un ■. Il perd, au choix, la moitié de la somme inscrite sur sa feuille de bord ou la moitié de ses pions d'expansion (arrondi supérieurement). À partir du début de la phase d'expansion, il jouera en dernière position. Si un joueur possédant Renaissance [Q] décide aussi de modifier son rang de jeu au début de la phase d'expansion, c'est lui qui choisit de le faire en premier ou non.

Croisades, époque (1): placez l'un de vos pions ● dans une province de la région VI et retirez tout autre pion déjà présent dans cette province. Votre niveau de mécontentement augmente d'une case. Cette carte accroît le crédit de Gautier Sans Avoir s'il est joué durant le même tour. Si Invasions Mongoles est jouée antérieurement, cette carte devient un fardeau injouable (7.2). Les effets de Croisades sont tous conservés si Invasions Mongoles est jouée postérieurement durant la même phase.

Rébellion, époque (1): un conflit éclate dans une province de votre choix, excepté dans le Nouveau Monde et les capitales. Un ● présent dans celle-ci est réduit à un ■.

Bulle Papale, époque (1): pendant la prochaine phase d'achat, vous interdisez à quiconque l'acquisition de progrès dans l'une des catégories Sciences, Religion ou Voyages & Découvertes. Cet événement est annulé par une Guerre de religion jouée plus tard

dans le même tour et la carte est immédiatement défaussée. Si Guerre de religion est jouée pendant l'époque 3, cette carte devient un fardeau injouable (7.2).

Pirates/Vikings, époque (1): Réduisez un ● en un ■ dans une province côtière de votre choix. A l'époque 2, deux ● côtiers sont réduits et trois à l'époque 3.
Insurrection, époque (1): tous les joueurs gagnent un niveau de mécontentement par progrès Commerce possédé.

Famine, époque (1): tous les joueurs gagnent 4 niveaux de mécontentement moins un niveau par province contrôlée produisant du grain. La possession d'Agronomie [K] réduit la pénalité d'un niveau supplémentaire.

Mysticisme, époque (1): tous les joueurs gagnent 4 niveaux de mécontentement moins un niveau par progrès Science détenu. Si tous étienne les quatre progrès scientifiques, cette carte devient un fardeau injouable (7.2).

Guerre, époque (1): vous déclarez la guerre à un autre joueur. Chaque adversaire jette un dé dont le résultat est augmenté d'une unité s'il possède le progrès Vassal [W] ou a abattu une carte d'avantage militaire. Le gagnant augmente son niveau de mécontentement d'une case, le perdant de deux. L'écart entre les résultats donne le nombre de ● soutenables que le perdant doit céder au vainqueur, au choix du perdant. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent un niveau de mécontentement. Ils poursuivront le combat à leur tour lors des phases histoire des tours suivants jusqu'à ce que l'un des camps l'emporte.
 Le perdant d'une guerre obligé de céder au vainqueur des ● soutenables doit choisir des provinces que le vainqueur peut effectivement soutenir. Ainsi, il n'est pas possible de céder des ● de la zone V à un joueur ne possédant pas Route de la Soie [R] ou des ● transocéaniques à un joueur sans Galion [I] ou des ● aux Amériques à un joueur sans Nouveau Monde [U]. Cependant, un ● hors de portée de la flotte peut être cédé. Par exemple, London avec Galère 2 et aucune autre présence sur la carte doit accepter n'importe quel ● dans la zone VI. Si le perdant ne peut céder au vainqueur le nombre requis de ● soutenables il gagne sur l'échelle de mécontentement une case par ● qu'il ne peut céder.

Étriers, époque [1]: un avantage militaire temporaire facilite votre développement commercial, y compris en cas de Guerre. Pendant ce tour, vous gagnez toutes les égalités de rivalités commerciales. Vos forces sont augmentées d'une unité en attaque comme en défense sauf face à un adversaire utilisant Armure, Arc Gallois ou Poudre à canon. Arc Gallois ou Poudre à canon jouées antérieurement transforment cette carte en un fardeau injouable (7.2).

Armure, époque [1]: un avantage militaire temporaire facilite votre développement commercial, y compris en cas de Guerre. Pendant ce tour, vous gagnez toutes les égalités de rivalités commerciales. Vos forces sont augmentées d'une unité en attaque comme en défense sauf face à un adversaire utilisant Arc Gallois ou Poudre à canon. Arc Gallois ou Poudre à canon jouées antérieurement transforment cette carte en un fardeau injouable (7.2).

Peste Noire, époque (2): une région de votre choix est touchée par la peste noire. Tous les ■ de celle-ci sont remis dans leur stocks respectifs. Puis, tous les ● sont réduits à un unique ■ par province.

Guerre de religion, époque (2): tous les joueurs gagnent un niveau de mécontentement par progrès Religion possédé. Cet événement annule Bulle Papale s'il est joué postérieurement pendant le même tour. Joué pendant l'époque 3, il transforme Bulle Papale en fardeau injouable (7.2).

Invasions Mongoles, époque (2): vous touchez 10 ducats de la Banque. Double les crédits de Marco Polo s'il est joué ensuite dans le même tour. Joué antérieurement à Croisades, cet événement le transforme en fardeau injouable (7.2).

Arc Gallois, époque (2): un avantage militaire temporaire facilite votre développement commercial, y compris en cas de Guerre. Pendant ce tour, vous gagnez toutes les égalités de rivalités commerciales. Vos forces sont augmentées d'une unité en attaque et en défense sauf face à un adversaire utilisant Poudre à canon. Cet avantage transforme Armure et Étriers en fardeaux injouables (7.2) s'il est joué antérieurement.

Poudre à canon, époque (2): un avantage militaire temporaire facilite votre développement commercial, y compris en cas de Guerre. Pendant ce tour, vous gagnez toutes les égalités de rivalités commerciales. Vos forces sont augmentées d'une unité en attaque comme en défense. Cet avantage transforme Armure et Étriers en fardeaux injouables (7.2) s'il est joué antérieurement.

A3 Cartes Personnalité

Le tableau ci-contre donne la liste complète des personnalités avec l'époque au cours de laquelle elles apparaissent ainsi que les remises auxquelles elles donnent droit sur l'achat de certains développements culturels pendant la phase d'achat.

A3 Cartes personnalité		
Personnalités	Époque	Remises associées
Charlemagne	1	20 ducats sur Vassal [W]
Denys le petit	1	20 ducats sur Manuscrits [N]
Rashîd-ed-Dîn	1	10 ducats sur Manuscrits [N] et Route de la soie [R]
Saint Benoît	1	10 ducats sur Manuscrits [N] et Patronage [E]
Gautier Sans Avoir	1	20 ducats sur Route de la soie [R] (30 lors du retour des croisades)
Christophe Colomb	2	30 ducats sur Nouveau Monde [U] et Galion [T]
Didier Erasme	2	20 ducats sur Imprimerie [O] et renaissance [Q]
Ahmed Ibn Madjid	2	20 ducats sur Galion [T] et cosmopolitisme [Y]
jean Gutenberg	2	30 ducats sur Imprimerie [O]
Marco polo	2	20 ducats sur Route de la Soie [R] et Cosmopolitisme [Y] (40 lors du tour d'invasion Mongoles)
Nicolas Copernic	2	20 ducats sur Astronomie [A] et Mécénat [X]
Henri le navigateur	2	20 ducats sur Galion [T] et Mécénat [X]
William Caxton	2	20 ducats sur Imprimerie [O]
André Vésale	3	20 ducats sur Anatomie [B] et Siècle des lumières [D]
Bartolomé de las cascas	3	30 ducats sur cosmopolitisme [Y]
Galilé	3	20 ducats sur Astronomie [A] et Renaissance [Q]
Henry Oldenburg	3	30 ducats sur Siècle des Lumières [D]
Léonard de Vinci	3	20 ducats sur arts & techniques [P], Anatomie [B] et renaissance [Q]
Isaac Newton	3	20 ducats sur Philosophie Naturelle [C] et Siècle des Lumières [D]

B Quelques chiffres utiles

B 1 Probabilité de victoire

La victoire est acquise si le dé vert est supérieur au rang du joueur ou si le dé noir est supérieur au dé blanc. Quatre possibilités peuvent alors se présenter :

- Noir > Blanc (noté N>B),
- Noir supérieur ou égale Blanc (noté N≥B), si un avantage militaire est en jeu.
- Vert > Rang (noté V>R).
- Vert supérieur ou égal Rang (noté V≥R), si l'on possède Foi [G].

Le tableau ci-dessous donne les probabilités de victoire en fonction du rang de jeu pour les quatre combinaisons possibles.

B1 Probabilité de victoire				
Rang	(N>B) ou (V>R)	(N>B) ou (V≥R)	(N≥B) ou (V>R)	N≥B) ou (V≥R)
1	90,28 %	100,0 %	93,06 %	100,0 %
2	80,56 %	90,28 %	86,11 %	93,06 %
3	70,83 %	80,56 %	79,17 %	86,11 %
4	61,11 %	70,83 %	72,22 %	79,17 %
5	51,39 %	61,11 %	65,28 %	72,22 %
6	41,67 %	51,39 %	58,33 %	65,28 %

B2 Valeur des régions

La table 1 récapitule pour chaque région le nombre de provinces, le nombre de pions expansion nécessaires pour en contrôler toutes les marchandises, le nombre de provinces satellites, le revenu total de la région en ducats et, pour chaque marchandise, le nombre de provinces la produisant.

B2 Valeur des régions Table1										
Régions	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	Extrême Orient	Nouveau Monde
Provinces	6	8	11	5	8	6	13	11	3	2
Pions	18	25	35	13	19	24	8	28	15	12
Satellites	5	5	5	2	3	5	3	6	-	-
Revenu	30	55	86	36	64	69	100	97	123	41
Pierre	1	0	3	0	0	0	4	0	0	0
Laine	0	4	0	2	1	0	0	2	0	0
Bois	2	1	0	0	1	0	2	1	0	0
Céréales	1	1	1	0	1	0	2	1	0	1
Tissu	0	0	3	0	0	0	3	1	0	1
Vin	0	0	1	2	0	1	1	1	0	0
Métal	1	1	1	0	0	0	1	2	0	1
Fourrure	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1
Soie	0	0	0	1	1	1	0	1	2	0
Épices	0	0	0	0	1	2	0	0	3	1
Or	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
Ivoire	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0

La table 2 récapitule la liste des régions (et le nombre total de provinces commerciales) en jeu en fonction du nombre de joueurs. Pour chaque marchandise est indiqué le nombre de provinces en jeu la produisant. On trouve enfin la valeur totale des régions en jeu, la valeur des huit premières marchandises produites et celle des quatre plus chères.

B2 Valeur des régions Table 2				
Nombre de joueurs:	3	4	5	6
Régions en jeu	IV à VII	III à VII	II à VII	I à VII
Nombre de provinces	48	59	67	73
Pierre	4	7	7	8
Laine	5	5	9	9
Bois	4	4	5	7
Céréales	5	6	7	8
Tissus	5	8	8	8
Vin	5	6	6	6
Métal	4	5	6	7
Fourrure	3	4	4	5
Soie	6	6	6	6
Épices	7	7	7	7
Or	4	5	5	5
Ivoire	3	3	4	4
Revenu total	1602	2122	2449	2737
Revenu Pierre à Fourrure	623	1053	1310	1598
Revenu Épices à Ivoire	979	1069	1139	1139

SCIENCE (300 ducats)

Les progrès de cette catégorie modère d'une unité l'augmentation du niveau de mécontentement due à l'évènement Mysticisme.

A Astronomie 30 ducats Remise 20 ducats	5 Permet le franchissement d'une mer comme s'il s'agissait d'une province côtière. Modère l'effet de Mysticisme.	Nicolas Copernic (2,20 ducats) Galilée (3,20 ducats)
--	---	---

Ce progrès est nécessaire pour acquérir Gallon

B Anatomie 60 ducats Remise 20 ducats	3 Réduit le niveau de mécontentement de 1 case. Modère l'effet de Mysticisme.	André Vesale (3,20 ducats) Léonard de Vinci (3,20 ducats)
--	--	--

La réduction du mécontentement est effectuée dès l'achat du progrès

C Philosophie naturel 90 ducats Remise 20 ducats	3 Annule l'effet de Pierre Philosophale. Modère l'effet de Mysticisme.	Isaac Newton (3,20 ducats)
---	---	----------------------------

Si tous les joueurs possèdent Philosophie naturelle, Pierre Philosophale devient un fardeau injouable

D Siècle des lumières 120 ducats Remise 20 ducats	4 Réduit le niveau de mécontentement de 1 case lors de la phase de revenu. Modère l'effet de Mysticisme.	André Vesale (3,20 ducats) Henri Oldenburg (3,30 ducats)
--	---	---

Pendant la phase de revenu, le marqueur situé sur la Table de mécontentement est automatiquement reculé d'une case, et ce indépendamment de tous autre facteur.

RELIGION (300 ducats)

L'achat d'un progrès dans cette catégorie augmente immédiatement le niveau de mécontentement d'une case. L'évènement Guerre de Religion augmente le niveau de mécontentement d'une case par progrès de Religion détenu

E Patronage 30 ducats & 1NM Remise 20 ducats	3 Permet de profiter de la (ou des) remise(s) procuré(s) par des personnages historiques exposés par les autres joueurs.	Saint Benoît (1,10 ducats)
---	---	----------------------------

Sans effet sur la première personnalité exposée dans le tour (placé sur la première case personnalité du plateau de jeu). Les deuxième et troisième personnalités exposées ne peuvent faire l'objet que d'une ou deux demandes de patronage respectivement. Ces autres personnalités sont totalement vulnérables. Les joueurs ne détenant pas ce progrès diminuent leur propre expansion de 2 pions par joueur qui le détiennent.

F Indulgences 80 ducats & 1NM Remise 20 ducats	5 Permet lors de la phase d'expansion d'accroître son expansion de 2 pions par joueur qui ne détiennent pas indulgences.	
---	---	--

Indulgences. Dans le cas où le nombre de pions du stock est insuffisant pour satisfaire l'accroissement de l'expansion, le joueur avec indulgences perçoit de la banque 1 ducat par pion indisponible. De même si le nombre de pions d'expansion est insuffisant pour satisfaire la diminution de l'expansion, le joueur sans indulgences paye à la banque 1 ducat par pion indisponible. Sans liquidité, son niveau de mécontentement augmente d'une case. Ces changements ne modifient pas l'ordre de jeu.

G Foi 90 ducats & 1NM Remise 20 ducats	5 Permet de gagner une attaque lorsque le résultat du jet de dé est supérieur ou égal au rang du joueur dans le tour.	
---	--	--

CULTURE (300 ducats)

Les progrès de cette catégorie modifient l'effet des cartes histoires.

N Manuscrits 30 ducats Remise 30 ducats	4 Une fois par phase d'expansion, permet d'échanger une carte avec un joueur ne détenant pas Manuscrits et dont on a capturé une province.	Saint Benoît (1,10) Denys le Petit (1,20) Rashid-ed-Din (3,30)
--	---	--

Une fois par phase d'expansion et immédiatement après avoir capturé à un joueur ne possédant pas Moulins une province contrôlée par un ●, vous pouvez échanger une de vos carte contre une carte, prise au hasard, de la main du vaincu.

O Imprimerie 60 ducats Remise 20 ducats	3 Permet au joueur qui a exposé une personnalité de profiter de ses remises sur des progrès déjà acquis.	J. Gutenberg (2,30) W. Caxton (2,20) Erasme (2,20)
--	---	--

Le remboursement a lieu immédiatement (c'est à dire pendant le tour où la personnalité est active) et ne concerne que le joueur qui a joué la personnalité.

P Arts et techniques 90 ducats Remise 10 ducats	2 Permet de se défaire d'une carte à chaque tour, juste après la phase de tirage des cartes.	Léonard de Vinci (3,20 ducats)
--	---	--------------------------------

Une défausse est possible immédiatement après l'achat de ce progrès. Si la carte défaussée est rejouable, elle est placée face visible sur la pile de défausse. Sinon elle est montrée à tous les joueurs, puis écartée du jeu.

Q Renaissance 120 ducats	7 Permet de modifier son rang dans le tour de jeu.	Erasme (2,20) Léonard de Vinci (3,20) Galilée (3,20 ducats)
------------------------------------	---	---

Le joueur peut permuter sa position dans le tour de jeu avec le joueur qui le précède ou qui le suit immédiatement, à condition que ce dernier ne détienne pas Renaissance. Si plusieurs joueurs détiennent Renaissance, on procède aux permutations en suivant l'ordre de jeu courant.

VOYAGES & DÉCOUVERTE (400 ducats)

Ces progrès sont nécessaires pour entrer en Extrême-Orient et dans le Nouveau Monde.

R Route de la soie 40 ducats Remise 20 ducats	5 Autorise l'expansion dans les provinces de la région V.	Gautier Sans Avoir (1,20 ducats) Rashid-el-Din (2,10) Marco Polo (2,20)
--	--	---

Les provinces de la régions V sont inaccessibles sans ce progrès, y compris par voies maritimes ou suite à l'évènement Guerre

S Trois-mâts 80 ducats Remise 20 ducats	5 Autorise l'expansion dans toutes les provinces côtières à l'exclusion de l'Extrême-Orient et du Nouveau monde.	
--	---	--

Lors de l'achat de ce progrès, le marqueur navigation est placé sur la case Trois-mâts 10 de la Table de navigation, cela signifie que 10 pions expansion peuvent être placé par phase d'expansion dans une province côtière (voir aussi Galère). Lors de la phase d'amélioration de la flotte, le joueur pourra pour 10 ducats, acheter Trois-Mâts 12 qui permet le placement de 12 pions et ainsi de suite jusqu'à Trois-Mâts 16.

T Gallon 120 ducats Remise 20 ducats	5 AS Autorise l'expansion dans les provinces d'Extrême-Orient.	H. le Navigateur (2,20 ducats) A. Ibn Majid (2,20) C. Colomb (2,30)
---	---	---

Lors de l'achat de ce progrès, le marqueur de navigation est placé sur la case Gallon 1 de la Table de navigation. Il est désormais possible de contrôler une seule province transocéanique. Lors de la phase d'amélioration de la flotte, le joueur pourra pour 10 ducats, acheter Gallon 2 qui permet le contrôle de deux provinces transocéaniques et ainsi de suite jusqu'à Gallon 4. Ce progrès permet le déplacement d'un nombre illimité

H	Conversion 120 ducats & 1NM	5	Permet de gagner automatiquement une rivalité par tour et par joueur qui ne détient pas Conversion.
	Remise 20 ducats		

Le choix doit se faire avant de jeter les dés pour la résolution de la rivalité commerciale; Ce progrès ne peut pas s'utiliser dans le cas d'une guerre.

COMMERCE (300 ducats)

L'évènement Insurrection fait augmenter le niveau de mécontentement d'une case par progrès Commerce détenu.

I	Caravane 20 ducats	5	Permet d'étendre son expansion qu-delà des Provinces adjacentes à ses pions
	Remise 10 ducats		

La portée de l'expansion est de deux provinces. La province de transit peut contenir des pions d'autres joueurs mais ne doit pas être contrôlée par un adversaire. On ne peut pas combiner Caravane et un transit maritime pour le même placement de pions.

J	Moulin 40 ducats	5	Permet d'ajuster le niveau d'excédent / pénurie de certaines marchandises.
	Remise 10 ducats		

Après le tirage des excédents/pénuries (9.6.1), le joueur possédant Moulins et dont le rang de jeu est le plus élevé peut ajuster le niveau d'excédent/pénurie d'une marchandise au choix parmi Céréales, Tissu, Vin et Métal.

K	Agronomie 50 ducats	3	Diminue le niveau de mécontentement de 1 case. Modère l'effet de Famine.
	Remise 10 ducats		

La réduction du mécontentement est effectuée dès l'achat du progrès. Agronomie diminue d'une unité le nombre de cases gagnées sur la Table de mécontentement à la suite de l'évènement Famine.

L	Banque 80 ducats	6	Permet, lors de la phase de revenus, de doubler la valeur des liquidités du joueur.
	Remise 10 ducats		

Ce gain ne peut cependant pas dépasser le montant des revenus tout juste perçus par le joueur (selon le nombre de provinces contrôlées et le bonus de 10 ducats si le joueur détient Bourgeoisie).

M	Manufactures 110 ducats	3	Accroît les revenus perçus lors du jeu d'une carte Marchandise.
---	----------------------------	---	---

Le joueur doit contrôler au moins une province qui produit la marchandise exposée. Le joueur perçoit alors ses revenus comme s'il contrôlait une province productrice supplémentaire. Ce progrès est utilisable pour chacune des cartes marchandises exposées pendant le tour.

de pions expansion.

U	Conversion 160 ducats	5	Autorise l'expansion dans le Nouveau-Monde.	Christophe Colomb (2,30 ducats)
	Remise 20 ducats			

SOCIÉTÉ (500 ducats)

Ces progrès procurent des remises sur les achats futurs.

V	Essor urbain 20 ducats	2	Permet le tirage d'une carte histoire supplémentaire contre le paiement de 10 ducats.
	Remise 20 ducats		

W	Vassal 60 ducats	5	Augmente de 1 unité toutes les forces du joueur situées dans la région de sa capitale.	Charlemagne (1,20 ducats)
	Remise 30 ducats			

Cela s'applique aussi bien à l'attaque qu'à la défense. Ce progrès donne un bonus de 1 au jet de dé pour la résolution d'une guerre.

X	Mécénat 100 ducats	4	Procure une remise supplémentaire de 10 ducats pour l'achat de tout progrès sauf ceux des catégories Religion et Société.	St Benoît (1,10) Henri le Navigateur (2,30 ducats)
	Remise 40 ducats			

Le(s) satellite(s) doit(vent) avoir une flèche pointant vers la province concernée.

Y	Cosmopolitisme 150 ducats	5	Augmente la force d'une attaque ou d'une défense de 1 unité par satellite adjacent contenant un	Marco Polo (2,20) A. Ibn Majid (2,20) Barloïromé de las Casas (2,30 ducats)
	Remise 50 ducats			

Le(s) satellite(s) doit(vent) avoir une flèche pointant vers la province concernée.

Z	Bourgeoisie 170 ducats	4&6	Réduit de moitié le coût de stabilisation. Augmente le revenu de 10 ducats par tour.
	Remise 60 ducats		

Le bonus de 10 ducats accroît d'autant le plafond de Banque [L]

L'AGE DE LA RENAISSANCE

Feuille de jeu pour les parties à 3-4 joueurs

- Le premier joueur peut supprimer les effets d'un excédent ou d'une pénurie** en payant la valeur de base de la marchandise concernée. Puis, le joueur possédant Moulins [J] et dont le rang de jeu est le plus élevé peut ajuster le niveau d'excédent/pénurie d'une marchandise parmi Céréales, Tissu, Vin et Métal. En respectant l'ordre de jeu, chaque joueur tire une carte histoire.
 - Les joueurs possédant Essor Urbain [V] peuvent tirer une Carte histoire supplémentaire** en payant 10 ducats: ceux possédant Arts & Techniques [P] peuvent se défausser d'une de leurs cartes.
 - Chaque joueur abat, s'il le souhaite, une ou plusieurs cartes histoire.** Seule la première carte de personnalité jouée est totalement protégée des demandes de patronage. La deuxième n'est que partiellement protégée. Les suivantes ne sont pas protégées d'une demande de patronage. Les joueurs possédant Imprimerie [O] collectent leur éventuel remboursement.
 - Chaque joueur exécute, s'il le souhaite, une ou plusieurs actions** en respectant l'ordre suivant :
 - Amélioration de sa flotte; cela coûte 10 ducats par niveau dans une catégorie donnée
 - Développement culturel. Lors de l'achat d'un progrès, n'oubliez pas de tenir compte des crédits et des remises. Certains progrès permettent de réduire le niveau de mécontentement.
 - Stabilisation du mécontentement populaire pour éviter une élévation du niveau de mécontentement. Cela coûte 1 ducat pour 1 carte détenue, 3 pour 2 cartes, 6 pour 3 cartes, 10 pour 4 cartes, 15 pour 5 cartes, etc. (Les possesseurs de Bourgeoisie [Z] réduisent leur mécontentement à moitié prix.)
 - Chaque joueur achète au plus une carte histoire avec ses pions expansions et/ou les place face □ / ○ sur la Carte en résolvant les éventuelles rivalités commerciales.** La première carte histoire achetée coûte 3 pions. la seconde 6, la troisième 9, la quatrième 12, la cinquième 15 et la sixième 18 À la fin de la phase d'expansion, le joueur qui possède le plus de ○ sur le plateau de jeu tire gratuitement une carte histoire. Tous les pions □ / ○ sont alors retournés sur leurs faces colorées ■ / ●.
 - Les joueurs collectent leurs revenus.** Les possesseurs de Bourgeoisie [Z] reçoivent 10 ducats supplémentaires. Les joueurs possédant Banques [L] doublent l'argent liquide qu'ils détiennent dans la limite du revenu collecté. Les joueurs possédant Siècle des Lumières [D] réduisent d'une case leurs niveaux de mécontentement. Deux excédents/pénuries sont tirés pour le tour suivant. Le producteur majoritaire d'une marchandise touchée par une pénurie tire une carte Histoire. Le producteur majoritaire d'une marchandise subissant un excédent doit payer 1 ducat par province contrôlée produisant la marchandise incriminée.
 - L'ordre de jeu du tour suivant est fixé** en suivant l'ordre croissant du nombre de pions expansion achetés secrètement par chaque joueur, Les égalités sont résolues en faveur du joueur qui a choisi sa capitale le plus tardivement.
- Fin de partie:** elle se termine à la fin du tour durant le quel l'un des joueurs acquiert l'ensemble des 26 progrès ou lorsque la dernière carte histoire est tirée. Toutes les cartes en main non jouées doivent ensuite être utilisées en suivant le dernier ordre de jeu.

x9	x9	x18
Revenu 15 ducats	3: 42 ducats 4: 51 ducats	3: 69 ducats 4: 87 ducats

x1	x10	x19
3: 18 ducats 4: 19 ducats	3: 45 ducats 4: 55 ducats	3: 72 ducats 4: 91 ducats

x2	x11	x20
3: 21 ducats 4: 23 ducats	3: 48 ducats 4: 59 ducats	3: 75 ducats 4: 95 ducats

x3	x12	x21
3: 24 ducats 4: 27 ducats	3: 51 ducats 4: 63 ducats	3: 78 ducats 4: 99 ducats

STOCK

6

6

6

6

EXPANSION

Les pions □ perdus au cours des rivalités commerciales, transformés en ○, ayant servis à acheter une carte histoire ou utilisés sont remis dans le stock



Rivalités commerciales

La force de l'attaquant doit être au moins égale à celle du défenseur et le nombre de pions qu'il met en jeu doit dépasser la capacité commerciale de la province visée. Les forces mises en jeu sont calculées comme suit:

Pour l'attaquant, il faut additionner:	Pour le défenseur, il faut additionner:
Le nombre de pions ■ / □ mis en jeu	le nombre de ■ / □ présent
	la capacité commerciale de la province

x4 3: 27 ducats 4: 31 ducats	x13 3: 54 ducats 4: 67 ducats	x22 3: 81 ducats 4: 103 ducats	6		une unité par satellite
				une unité par avantage militaire joué	une unité par avantage militaire joué
				les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]	les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]
x5 3: 30 ducats 4: 35 ducats	x14 3: 57 ducats 4: 71 ducats	x23 3: 84 ducats 4: 107 ducats	6	L'attaquant jette trois dés et gagne si le dé vert est strictement supérieur au rang de jeu du joueur (supérieur ou égal avec Foi [G] ou si le dé noir est strictement supérieur au dé blanc (supérieur ou égale avec un avantage militaire). Sinon le défenseur l'emporte. Un joueur possédant Conversion [H] peut gagner automatiquement une rivalité par tour contre les joueurs ne possédant pas ce progrès	
x6 3: 33 ducats 4: 39 ducats	x15 3: 60 ducats 4: 75 ducats	x24 3: 87 ducats 4: 111 ducats			
x7 3: 36 ducats 4: 43 ducats	x16 3: 63 ducats 4: 79 ducats	x25 3: 90 ducats 4: 115 ducats			
x8 3: 39 ducats 4: 47 ducats	x17 3: 66 ducats 4: 83 ducats	Bourgeoisie [Z]: + 10 ducats			

L'AGE DE LA RENAISSANCE																
Feuille de jeu pour les parties à 5-6 joueurs																
<p>1. Le premier joueur peut supprimer les effets d'un excédent ou d'une pénurie en payant la valeur de base de la marchandise concernée. Puis, le joueur possédant Moulins [J] et dont le rang de jeu est le plus élevé peut ajuster le niveau d'excédent/pénurie d'une marchandise parmi Céréales, Tissu, Vin et Métal. En respectant l'ordre de jeu, chaque joueur tire une carte histoire.</p> <p>2. Les joueurs possédant Essor Urbain [V] peuvent tirer une Carte histoire supplémentaire en payant 10 ducats: ceux possédant Arts & Techniques [P] peuvent se défaire d'une de leurs cartes.</p> <p>3. Chaque joueur abat, s'il le souhaite, une ou plusieurs cartes histoire. Seule la première carte de personnalité jouée est totalement protégée des demandes de patronage. La deuxième et la troisième ne sont que partiellement protégées. Les suivantes ne sont pas protégées d'une demande de patronage. Les joueurs possédant Imprimerie [O] collectent leur éventuel remboursement.</p> <p>4. Chaque joueur exécute, s'il le souhaite, une ou plusieurs actions en respectant l'ordre suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amélioration de sa flotte; cela coûte 10 ducats par niveau dans une catégorie donnée - Développement culturel. Lors de l'achat d'un progrès, n'oubliez pas de tenir compte des crédits et des remises. Certains progrès permettent de réduire le niveau de mécontentement. - Stabilisation du mécontentement populaire pour éviter une élévation du niveau de mécontentement. Cela coûte 1 ducat pour 1 carte détenue, 3 pour 2 cartes, 6 pour 3 cartes, 10 pour 4 cartes, 15 pour 5 cartes, etc. (Les possesseurs de Bourgeoisie [Z] réduisent leur mécontentement à moitié prix.) <p>5. Chaque joueur achète au plus une carte histoire avec, ses pions expansions et/ou les place face □ / O sur la Carte en résolvant les éventuelles rivalités commerciales. La première carte histoire achetée coûte 3 pions, la seconde 6, la troisième 9, la quatrième 12, la cinquième 15 et la sixième 18. À la fin de la phase d'expansion, le joueur qui possède le plus de O sur le plateau de jeu tire gratuitement une carte histoire. Tous les pions □ / O sont alors retournés sur leurs faces colorées ■ / ●.</p> <p>6. Les joueurs collectent leurs revenus. Les possesseurs de Bourgeoisie [Z] reçoivent 10 ducats supplémentaires. Les joueurs possédant Banques [L] doublent l'argent liquide qu'ils détiennent dans la limite du revenu collecté. Les joueurs possédant Siècle des Lumières [D] réduisent d'une case leurs niveaux de mécontentement. Deux excédents/pénuries sont tirés pour le tour suivant. Le producteur majoritaire d'une marchandise touchée par une pénurie tire une carte Histoire. Le producteur majoritaire d'une marchandise subissant un excédent doit payer 1 ducat par province contrôlée produisant la marchandise incriminée.</p> <p>7. L'ordre de jeu du tour suivant est fixé en suivant l'ordre croissant du nombre de pions expansion achetés secrètement par chaque joueur, Les égalités sont résolues en faveur du joueur qui a choisi sa capitale le plus tardivement.</p> <p>Fin de partie: elle se termine à la fin du tour durant le quel l'un des joueurs acquiert l'ensemble des 26 progrès ou lorsque la dernière carte histoire est tirée. Toutes les cartes en main non jouées doivent ensuite être utilisées en suivant le dernier ordre de jeu.</p>																
x9 Revenu 15 ducats	x9 5: 60 ducats 6: 69 ducats	x18 5: 105 ducats 6: 123 ducats	STOCK	EXPANSION												
x1 5: 20 ducats 6: 21 ducats	x10 5: 65 ducats 6: 75 ducats	x19 5: 110 ducats 6: 129 ducats		Les pions □ perdus au cours des rivalités commerciales, transformés en O, ayant servis à acheter une carte histoire ou utilisés sont remis dans le stock												
x2 5: 25 ducats 6: 27 ducats	x11 5: 70 ducats 6: 81 ducats	x20 5: 115 ducats 6: 135 ducats	6													
x3 5: 30 ducats 6: 33 ducats	x12 5: 75 ducats 6: 87 ducats	x21 5: 120 ducats 6: 141 ducats		Rivalités commerciales												
x4 5: 35 ducats 6: 39 ducats	x13 5: 80 ducats 6: 93 ducats	x22 5: 125 ducats 6: 147 ducats	6	La force de l'attaquant doit être au moins égale à celle du défenseur et le nombre de pions qu'il met en jeu doit dépasser la capacité commerciale de la province visée. Les forces mises en jeu sont calculées comme suit:												
x5 5: 40 ducats 6: 45 ducats	x14 5: 85 ducats 6: 99 ducats	x23 5: 130 ducats 6: 135 ducats		<table border="1"> <tr> <td>Pour l'attaquant, il faut additionner:</td> <td>Pour le défenseur, il faut additionner:</td> </tr> <tr> <td>Le nombre de pions ■ / □ mis en jeu</td> <td>le nombre de ■ / □ présent</td> </tr> <tr> <td></td> <td>la capacité commerciale de la province</td> </tr> <tr> <td></td> <td>une unité par satellite</td> </tr> <tr> <td>une unité par avantage militaire joué</td> <td>une unité par avantage militaire joué</td> </tr> <tr> <td>les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]</td> <td>les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]</td> </tr> </table>		Pour l'attaquant, il faut additionner:	Pour le défenseur, il faut additionner:	Le nombre de pions ■ / □ mis en jeu	le nombre de ■ / □ présent		la capacité commerciale de la province		une unité par satellite	une unité par avantage militaire joué	une unité par avantage militaire joué	les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]
Pour l'attaquant, il faut additionner:	Pour le défenseur, il faut additionner:															
Le nombre de pions ■ / □ mis en jeu	le nombre de ■ / □ présent															
	la capacité commerciale de la province															
	une unité par satellite															
une unité par avantage militaire joué	une unité par avantage militaire joué															
les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]	les effets de Vassal [W] et Cosmopolitisme [Y]															

x6
 5: 45 ducats
 6: 51 ducats

x15
 5: 90 ducats
 6: 105 ducats

x24
 5: 135 ducats
 6: 159 ducats

x7
 5: 50 ducats
 6: 57 ducats

x16
 5: 95 ducats
 6: 111 ducats

x25
 5: 140 ducats
 6: 165 ducats

x8
 5: 55 ducats
 6: 63 ducats

x17
 5: 100 ducats
 6: 117 ducats

Bourgeoisie
[Z]:
 + 10 ducats

L'attaquant jette trois dés et gagne si le dé vert est strictement supérieur au rang de jeu du joueur (supérieur ou égal avec Foi [G] ou si le dé noir est strictement supérieur au blanc (supérieur ou égale avec un avantage militaire). Sinon le défenseur l'emporte. Un joueur possédant Conversion [H] peut gagner automatiquement une rivalité par tour contre les joueurs ne possédant pas ce progrès

FEUILLE DE BORD

SCIENCE (300 ducats)		
A Astronomie 30 ducats Remise 20 ducats	5	Permet le franchissement d'une mer comme s'il s'agissait d'une province côtière. Modère l'effet de Mysticisme.
B Anatomie 60 ducats Remise 20 ducats	3	Réduit le niveau de mécontentement de 1 case. Modère l'effet de Mysticisme.
C Philosophie naturelle 90 ducats Remise 20 ducats	3	Annule l'effet de Pierre Philosophale. Modère l'effet de Mysticisme.
D Siècle des lumières 120 ducats Remise 20 ducats	4	Réduit le niveau de mécontentement de 1 case lors de la phase de revenu. Modère l'effet de Mysticisme.
		Nicolas Copernic (2,20 ducats) Galilée (3,20) ducats
		Andréa Vésale (3,20 ducats) Léonard de Vinci (3,20 ducats)
		Isaac Newton (3,20 ducats)
		Andréas Vésale (3,20 ducats) Henri Oldenburg (3,30 ducats)

RELIGION (300 DUCATS)		
E Patronage 30 ducats & 1NM Remise 20 ducats	3	Permet de profiter de la (ou des) remise(s) procurée(s) par des personnages historiques exposés par les autres joueurs.
F Indulgences 60 ducats & 1NM Remise 20 ducats	5	Permet lors de la phase d'expansion d'accroître son expansion de 2 pions par joueur qui ne détent pas indulgences.
G Foi 90 ducats & 1NM Remise 20 ducats	5	Permet de gagner une attaque lorsque le résultat du jet du dé vert est supérieur ou égal au rang du joueur dans le tour.
H Conversion 120 ducats & 1NM Remise 20 ducats	5	Permet de gagner automatiquement une rivalité par tour et par joueur qui ne détent pas Conversion.
		Saint Benoît (1,10 ducats)

COMMERCE (300 DUCATS)		
I Caravane 20 ducats Remise 10 ducats	5	Permet d'étendre son expansion qu-delà des Provinces adjacentes à ses pions.
J Moulins 40 ducats Remise 10 ducats	5	Permet d'ajuster le niveau d'excédent / pénurie de certaines marchandises.
K Agronomie 50 ducats Remise 10 ducats	3	Diminue le niveau de mécontentement de 1 case. Modère l'effet de Famine.
L Banque 80 ducats Remise 10 ducats	6	Permet, lors de la phase de revenus, de doubler la valeur des liquidités du joueur.
M Manufactures 110 ducats	3	Accroît les revenus perçus lors du jeu d'une carte Marchandise.

CULTURE (300 DUCATS)		
N Manuscrits 30 ducats Remise 30 ducats	4	Une fois par phase d'expansion, permet d'échanger une carte avec un joueur ne détenant pas Manuscrits et dont on a capturé une province.
O Imprimerie 60 ducats Remise 20 ducats	3	Permet au joueur qui a exposé une personnalité de profiter de ses remises sur des progrès déjà acquis.
P Arts et techniques 90 ducats Remise 10 ducats	2	Permet de se défausser d'une carte à chaque tour, juste après la phase de tirage des cartes.
Q Renaissance 120 ducats	7	Permet de modifier son rang dans le tour de jeu.
		Saint Benoît (1,10) Denys le Petit (1,20) Rashid-ed-Din (3,30)
		J. Gutenberg (2,30) W. Caxton (2,20) Erasme (2,20)
		Léonard de Vinci (3,20 ducats)
		Erasme (2,20) Léonard de Vinci (3,20) Galilée (3,20 ducats)

VOYAGES & DÉCOUVERTE (400 DUCATS)		
R Route de la soie 40 ducats Remise 20 ducats	5	Autorise l'expansion dans les provinces de la région V.
S Toits-mâts 80 ducats Remise 20 ducats	5	Autorise l'expansion dans toutes les provinces côtières à l'exclusion de l'Extrême-Orient et du Nouveau monde.
T Galion 120 ducats Remise 20 ducats	5	Autorise l'expansion dans les provinces d'Extrême-Orient.
U Conversion 160 ducats	5	Autorise l'expansion dans le Nouveau-Monde.
		Gaufer Sans Avoir (1,20 ducats) Rashid-el-Din (2,10) Marco Polo (2,20)
		H. le Navigateur (2,20 ducats) A. Ibn Majid (2,20) C. Colomb (2,30)
		Christophe Colomb (2,30 ducats)

SOCIÉTÉ (300 DUCATS)		
V Essor urbain 20 ducats Remise 20 ducats	2	Permet le tirage d'une carte histoire supplémentaire contre le paiement de 10 ducats.
W Yassal 60 ducats Remise 30 ducats	5	Augmente de 1 unité toutes les forces du joueur situées dans la région de sa capital.
X Mécénat 100 ducats Remise 40 ducats	4	Procure une remise supplémentaire de 10 ducats pour l'achat de tout progrès sauf ceux des catégories Religion et Société.
Y Cosmopolitisme 150 ducats Remise 50 ducats	5	Augmente la force d'une attaque ou d'une défense de 1 unité par satellite adjacent contenant un pion.
Z Bourgeoisie 170 ducats Remise 60 ducats	4&6	Réduit de moitié le coût de stabilisation. Augmente le revenu de 10 ducats par tour.
		St Benoît (1,10) Henri le Navigateur (2,20 ducats)
		Marco Polo (2,20) A. Ibn Majid (2,20) Bartolomé de las Casas (2,30 ducats)

Nom du joueur:	
A	Astronomie
B	Anatomie
C	Philosophie naturelle
D	Siècle des lumières
E	Patronage
F	Indulgences
G	Foi
H	Conversion
I	Caravane
J	Moulins
K	Agronomie
L	Banque
M	Manufactures
N	Manuscrits
O	Imprimerie
P	Arts & techniques
Q	Renaissance
R	Route de la soie
S	Toits-mâts
T	Galion
U	Nouveau Monde

Nom du joueur:	
A	Astronomie
B	Anatomie
C	Philosophie naturelle
D	Siècle des lumières
E	Patronage
F	Indulgences
G	Foi
H	Conversion
I	Caravane
J	Moulins
K	Agronomie
L	Banque
M	Manufactures
N	Manuscrits
O	Imprimerie
P	Arts & techniques
Q	Renaissance
R	Route de la soie
S	Toits-mâts
T	Galion
U	Nouveau Monde

Nom du joueur:	
A	Astronomie
B	Anatomie
C	Philosophie naturelle
D	Siècle des lumières
E	Patronage
F	Indulgences
G	Foi
H	Conversion
I	Caravane
J	Moulins
K	Agronomie
L	Banque
M	Manufactures
N	Manuscrits
O	Imprimerie
P	Arts & techniques
Q	Renaissance
R	Route de la soie
S	Toits-mâts
T	Galion
U	Nouveau Monde

Nom du joueur:	
A	Astronomie
B	Anatomie
C	Philosophie naturelle
D	Siècle des lumières
E	Patronage
F	Indulgences
G	Foi
H	Conversion
I	Caravane
J	Moulins
K	Agronomie
L	Banque
M	Manufactures
N	Manuscrits
O	Imprimerie
P	Arts & techniques
Q	Renaissance
R	Route de la soie
S	Toits-mâts
T	Galion
U	Nouveau Monde

Nom du joueur:	
A	Astronomie
B	Anatomie
C	Philosophie naturelle
D	Siècle des lumières
E	Patronage
F	Indulgences
G	Foi
H	Conversion
I	Caravane
J	Moulins
K	Agronomie
L	Banque
M	Manufactures
N	Manuscrits
O	Imprimerie
P	Arts & techniques
Q	Renaissance
R	Route de la soie
S	Toits-mâts
T	Galion
U	Nouveau Monde

V	Essor Urbain
W	Vassal
X	Mécénat
Y	Cosmopolisme
Z	Bourgeoisie

V	Essor Urbain
W	Vassal
X	Mécénat
Y	Cosmopolisme
Z	Bourgeoisie

V	Essor Urbain
W	Vassal
X	Mécénat
Y	Cosmopolisme
Z	Bourgeoisie

V	Essor Urbain
W	Vassal
X	Mécénat
Y	Cosmopolisme
Z	Bourgeoisie

V	Essor Urbain
W	Vassal
X	Mécénat
Y	Cosmopolisme
Z	Bourgeoisie

Total	Tour	Pions	Liquidités
	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		

Enchères pour la capital	Choix 1	Choix 2	Choix 3	Choix 4	Choix 5

CONVERSION					
Tour	Contre joueur 2	Contre joueur 3	Contre joueur 4	Contre joueur 5	Contre joueur 6

Plateau de jeu (taille réelle = 77 x54 cm)

