

Tempus

Un jeu de **Martin Wallace**

Pour 3 - 5 joueurs, à partir de 14 ans

Bienvenue dans le monde Tempus!

Nous sommes à l'aube de la civilisation. Les tribus vivent dispersées sur les terres, vivant dans des huttes et chassant pour leur survie. Toutefois, l'étincelle de la civilisation a été déclenchée et les peuples de Tempus vont faire leurs premiers pas vers ce qui deviendra le monde moderne.

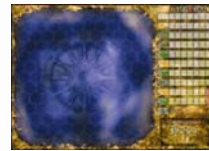
Tempus recrée l'histoire d'un monde, depuis l'invention de l'écriture à la conquête du ciel. Le jeu est divisé en époques (*Ndtr: le terme « époque » a été préféré au mot « ère » pour une meilleure lecture des règles*), et à la fin de chacune un développement significatif sera réalisé, tel l'agriculture ou l'imprimerie. Quelle civilisation va faire le saut vers le niveau suivant, tout dépend de qui aura effectué le plus de progrès durant le tour. Chaque époque apporte une amélioration, tel avoir une meilleur santé, ou la capacité de se déplacer plus loin. Aucune civilisation n'est laissée en arrière trop longtemps, les bonnes idées se transmettent toujours rapidement.

Aperçu de Tempus

Les joueurs créent l'île de Tempus en plaçant les tuiles Cartes sur les hexagones de mer. Chaque joueur démarre avec une petite civilisation faite de 3 jetons et tente d'étendre sa présence sur l'île tout comme ils vont de l'avant à travers le temps d'une époque vers la suivante. Chaque époque est découpée en un nombre de tours d'actions durant lesquels un joueur peut soit se déplacer, avoir des enfants, avoir une idée, construire une cité ou combattre. Comment est utilisée une action dépend de l'époque, les actions dans les époques suivantes seront plus puissantes. A la fin de chaque époque, les points de Progrès sont calculés, déterminant quelle civilisation fait le saut vers la nouvelle époque. Les points de Progrès sont donnés aux joueurs qui ont des jetons sur le type de terrain correspondant au terrain de la nouvelle époque. Les joueurs n'ayant pas progressé vers cette nouvelle époque y passeront automatiquement à la fin de l'époque suivante.

Le but du jeu est de finir avec le plus de points de Victoire qui sont gagnés en contrôlant des hexagones, en ayant des cités et en développant le vol.

Contenu



1 plateau de jeu



12 tuiles Carte



5 jeux de tuiles Cités,
8 dans chaque jeu
(3 deux, 3 trois et 2 quatre)



5 jeux de jetons Peuple, 16 par
joueur



5 jeux de tuiles Action, 6 par joueur



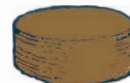
5 cubes Époque, 1 par joueur



54 cartes Idées



5 aides de jeu



1 marqueur de 1er joueur



© 2005, Warfrog Games
sous licence par Pro Ludo, GmbH

Une traduction française réalisée
pour Ludibay - <http://www.ludibay.net>
par LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Éléments du jeu

Le tableau des Époques

Le tableau des Époques est une grille avec des colonnes et des lignes. Cette grille est utilisée pour indiquer jusqu'où chaque joueur a progressé, ainsi que les effets de chaque action qu'un joueur peut réaliser.

Les sigles au-dessus de chaque colonne représentent, en quelques sortes, toutes les actions qu'un joueur peut réaliser. Elles sont décrites en détail au verso de cette règle, mais en bref, elles sont :

Déplacement - Distance - Enfants - Limite d'empilement - Déplacement des navires - Idées - Actions

À gauche du tableau est la colonne des Progrès. Chaque case de cette colonne représente une époque et a un sigle qui représente la découverte de cette époque. Elles sont :

- L'écriture
- L'agriculture
- Les cités
- Les routes
- Le commerce
- Les navires
- L'imprimerie
- L'industrie
- Les trains
- Le vol

C'est ici que sont placés les cubes d'Époque et déplacés durant la partie. En plus du sigle, les cases dans la colonne des Progrès ont un fond qui décrit un type de terrain qui correspond à 4 ou 5 terrains sur les tuiles Carte (les montagnes ne sont pas présentes dans la colonne des Progrès). Une description complète des Époques est située au verso de cette règle. La signification des types de terrain est décrite dans la section Progrès de la règle du jeu.

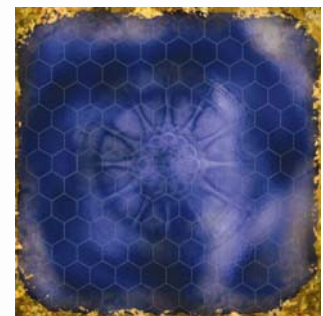
Époque	Progrès	Distance	Enfants	Limite d'empilement	Déplacement des navires	Idées	Actions
Start	1	1	1	2	N	1/5	3
Schrift	1	1	1	2	N	2/5	3
Landwirtschaft	1	1	2	2	N	2/5	3
Stadtbau	1	1	2	3	N	2/6	4
Straßenbau	1	2	2	3	N	2/5	4
Handel	2	2	2	3	N	2/5	4
Seefahrt	2	2	2	3	J	2/5	5
Buchdruck	2	2	2	3	J	2/7	5
Industrie	2	2	2	4	J	2/7	6
Eisenbahn	3	5	2	4	J	2/7	6
Luftfahrt	Erhalte 3 Siegpunkte bei Erreichen der Epoche Luftfahrt						

Par exemple: Si un joueur a son cube Époque dans l'époque de l'écriture sur la colonne des Progrès, lisez simplement sur cette ligne pour voir ce qu'il peut faire avec l'une de ses 5 actions disponibles (décrites complètement dans les règles).

- Le joueur peut effectuer 3 actions durant ce tour (il reçoit 3 tuiles Action)
- Si le joueur choisit l'action « Avoir une idée », il tire 2 cartes Idée pour l'action et a une limite de 5 cartes en main.
- Le joueur ne peut pas effectuer de « Déplacement maritime »
- Le joueur a une limite d'empilement de 2 jetons par hexagone
- Si le joueur choisit l'action « Avoir des enfants », il a 1 enfant.
- Si le joueur choisit l'action « Déplacement », il peut déplacer 1 jeton d'un hexagone.

La mer de Temps

C'est l'endroit où les joueurs vont placer les tuiles Carte pour construire le monde de Temps. Toutes les tuiles doivent être placées sur les hexagones à l'intérieur du plateau de jeu; elles ne peuvent sortir des limites.



Tuiles Cités

Chaque joueur a 8 tuiles Cités (3 deux, 3 trois et 2 quatre). Le nombre sur chaque cité représente le coût (en jeton Peuple) pour construire la cité, ainsi que ses points de Victoire et ses points de défenses lors des combats.



Case Cartes Idées

C'est là que les cartes Idées disponibles seront placées durant le jeu.



L'aide de jeu

L'aide de jeu contient 4 zones distinctes. Au dessus, les Actions. La première case est la case « Action », où vous empilez vos tuiles Actions au début de votre tour. Les 5 autres cases servent à placer vos tuiles Actions utilisées à chaque fois que vous réalisez une action durant votre tour.

Dessous, vous allez trouver une description simple des sigles du dessus du tableau des Époques du plateau de jeu.



En bas à gauche, on trouve une description simple des 10 sigles de la colonne des Progrès.

En bas à droite, on trouve une description des 9 différentes cartes Idée.

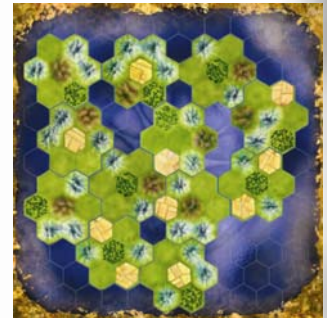
Pour débiter

1. Chaque joueur doit prendre un jeu de 8 tuiles Cité, 16 jetons Peuple, 6 tuiles Action, 1 cube Époque (dans la couleur de son choix) et 1 aide de jeu.
2. Le premier joueur au début de la partie est le joueur qui a eu la plus grande idée récemment (ou au hasard si vous préférez). Donnez à ce joueur le marqueur de 1er joueur pour commencer la partie.
3. Chaque joueur doit placer son cube Époque sur la case Époque de départ (la case du dessus de la colonne des Progrès) et empile 3 tuiles Action sur la case « Actions » de son aide de jeu.



4. Mélangez les tuiles Cartes et placez-les faces cachées sur le côté du plateau de jeu. Dans l'ordre du jeu,

(en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire) chaque joueur prend une tuile Carte et la place face visible sur la mer de Tempus. La première tuile peut être placée n'importe où sur la mer, et toutes les suivantes doivent être adjacentes à une autre



tuile (on ne peut pas avoir des îles séparées). Il est possible d'avoir des lacs qui se forment, par exemple, une zone d'hexagones bleus complètement entourée par des hexagones de terrains. Si il y a 3 joueurs alors seulement 8 tuiles Carte doivent être placées. Si il y a 4 joueurs alors seulement 10 tuiles Carte doivent être placées. Si il y a 5 joueurs alors les 12 tuiles Carte doivent être utilisées. Si un joueur n'a pas assez de place pour placer correctement sa tuile, alors les tuiles restantes ne sont pas placées.

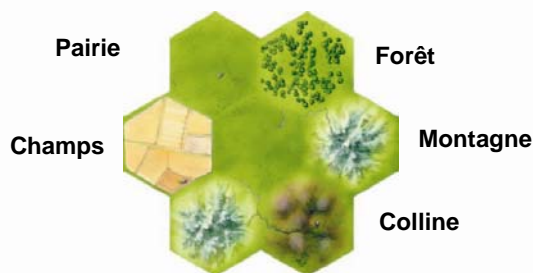
5. Dans l'ordre de jeu, chaque joueur place 3 jetons n'importe où afin de former sa civilisation de départ. Les jetons doivent être placés sur un hexagone de terrain et doivent être adjacents entre eux. Un joueur peut placer plus d'un jeton sur un hexagone, il faut garder à l'esprit qu'il y a une limite d'empilement de 2 jetons par hexagone au début du jeu, comme montré sur le tableau des Époques.



6. Mélangez les cartes Idée et placez-les faces cachées sur la case des cartes Idée sous le tableau des Époques.

Tuiles Cartes

Ces 12 tuiles sont utilisées pour construire le monde de Tempus. Les 12 tuiles sont différentes, et comprennent différentes combinaisons des 5 différents types de terrain comme montré ci-dessous :



Cartes Idée

Chaque carte Idée comprend différents éléments qui ont des fonctions diverses dans Tempus. La capacité de la carte est montré par son image et une brève description. Chaque capacité est décrite de manière détaillée au verso des règles. Un autre élément est le terrain en fond sur la carte elle-même. Ce terrain est utilisé de différentes manières (attaque, défense et progrès) durant le jeu comme décrit dans la section appropriée des règles.



Déroulement de la partie

Chaque tour dans Tempus est appelé une époque. Une époque est composée des 4 phases suivantes :

1. Prendre des tuiles Action
2. Utiliser des tuiles & Réaliser des Actions
3. Progrès
4. Fin de l'époque



1. Prendre des tuiles Action

Chaque joueur prend un nombre de tuiles Action comme indiqué dans la colonne des Actions du tableau des Époques sur la ligne occupée par son cube Époque. Ces tuiles Action sont placées sur la case « Actions » sur l'aide de jeu du joueur.

Exemple: Le cube d'Époque de John est dans l'époque Cité et tous les autres cubes sont dans l'époque Agriculture. John prend 4 tuiles Action et les autres prennent 3 tuiles Action comme indiqué dans chaque ligne.

2. Utiliser des tuiles Action & Réaliser des Actions

Cette phase est décomposée en plusieurs tours. A chaque tour, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur utilise une tuile Action. Il place la tuile sur la case de l'action choisie sur son aide de jeu. Ensuite, il réalise l'action choisie. La même action peut être sélectionnée par plusieurs joueurs durant le même tour. Une même action peut être prise plusieurs fois par un même joueur durant le même tour. Un joueur peut choisir parmi les 5 actions suivantes :

- Déplacer des peuples
- Avoir des enfants
- Combattre
- Avoir une idée
- Construire une cité



Déplacer des peuples

Il y a 3 sortes de mouvements dans le jeu, mouvements terrestre, mouvements sur un lac et mouvements maritime. Notez qu'une carte Transport peut être utilisée pour n'importe quelle sorte de mouvements comme décrit au verso des règles.

Mouvement terrestre:

Le tableau des Époques montre le nombre de jetons qui peut être déplacé (colonne 1) et le maximum de distance (on peut moins) sur laquelle ils peuvent se déplacer. Seul les jetons peuvent être déplacés; les tuiles Cité ne peuvent jamais être déplacées. Les jetons ne peuvent jamais être déplacés sur un hexagone où il y a une cité. Ni sur un hexagone contenant un jeton adverse. Si la distance de déplacement d'un joueur est supérieure à 1 hexagone, alors son jeton peut passer par l'une de ses propres cités, mais jamais par une cité adverse. La limite d'empilement ne peut jamais être dépassée à la fin du déplacement (sauf si une carte Sanitaire (*Sanitation*) est jouée). Le nombre maximum de jetons sur un hexagone est visible sur le tableau des Époques. Les jetons peuvent être déplacés uniquement vers d'autres hexagones de terrains. Les jetons peuvent se déplacer sur les montagnes. Un jeton ne peut être déplacé qu'une

seule fois par action.

Mouvement sur un lac:

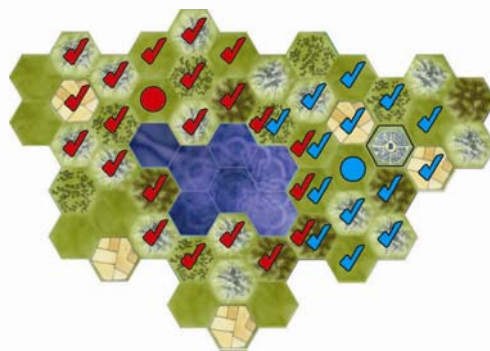
Des lacs peuvent être formés suivant comment les tuiles Carte ont été placées. Un lac est une zone bleue complètement entourée par des hexagones de terrain. Tous les joueurs peuvent utiliser les mouvements sur lac dès le début de la partie. Un mouvement sur un lac signifie qu'un jeton adjacent à un lac peut se déplacer sur n'importe quel hexagone de terrain adjacent au même lac. Un mouvement sur un lac consomme la totalité des mouvements pour ce jeton. Par exemple, une distance de déplacement de 2 pour un jeton ne peut pas être utilisée pour faire un mouvement sur un lac et ensuite se déplacer sur un autre hexagone, ni se déplacer de 1 et ensuite utiliser le lac. Toutes les autres règles des mouvements terrestres s'appliquent.



Mouvement maritime:

Le tableau des Époques montre si un joueur peut ou ne peut pas utiliser les mouvements maritimes. Si un joueur à la capacité de mouvement maritime, alors, quand il déplace un jeton, il peut le déplacer d'un hexagone de terrain adjacent à un hexagone de mer vers n'importe quel autre hexagone de terrain adjacent à la mer. Comme pour les mouvements sur lac, ceci compte comme déplacement complet du jeton. Notez que les bords de la carte entourant les tuiles Carte n'entravent pas les mouvements maritimes; Tempus est une île. Toutes les autres règles des mouvements terrestres s'appliquent.

Exemple: Dans cet exemple de mouvements, le jeton Rouge peut se déplacer de 2 hexagones. Il peut se déplacer vers n'importe quel hexagone marqué d'une coche rouge. Une fois qu'il s'est déplacé, il ne peut plus bouger durant cette action. Remarque qu'il peut utiliser un mouvement sur lac pour aller vers n'importe quel hexagone adjacent au lac, mais il doit ensuite arrêter de se déplacer.



Le jeton Bleu peut aussi se déplacer de 2 hexagones. Il peut se déplacer vers n'importe quel hexagone marqué d'une coche bleue. Remarquez qu'il ne peut pas utiliser un mouvement sur lac. Il peut se déplacer via sa propre cité, bien que. Si la cité appartenait à un autre joueur alors il n'aurait pas pu passer par elle.



Avoir des enfants

Le tableau des Époques indique combien de nouveaux jetons peuvent être placés sur la carte si un joueur choisit l'action « Avoir des enfants ».

- Les enfants peuvent seulement naître sur les hexagones de Prairie qui contiennent au moins un de vos jetons.
- Un seul enfant peut naître sur chaque hexagone.
- La limite d'empilement ne doit jamais être dépassée quand on place un nouveau jeton (enfant) (sauf si vous jouez une carte Sanitaire (*Sanitation*)).
- Le stock de jetons est limité, donc si un joueur n'en a plus il ne peut plus en placer.

Donc un joueur qui ne contrôle qu'un seul hexagone de Prairie peut ajouter qu'un seul nouveau jeton, même si le tableau des Époques montre qu'il peut placer 2 jetons.



Combattre

Combattre est extrêmement simple dans Tempus.

- Un combat ne peut être initié que par le joueur actif.
- Le joueur actif peut seulement, à partir d'un seul hexagone contenant ses propres jetons, attaquer un seul hexagone adjacent contenant des jetons adverses ou une cité adverse (jamais au-dessus de l'eau).
- Vous ne pouvez jamais attaquer (ou jouer une carte Religion sur) un adversaire qui occupe 3 ou moins de 3 hexagones sur le plateau de jeu (ses cités ne sont pas comptées dans ce cas).
- L'attaquant déclare quel hexagone il attaque et depuis quel hexagone il lance son attaque.
- L'attaquant et le défenseur doivent choisir maintenant de jouer une ou plusieurs cartes Idée pour les ajouter à leur attaque ou défense.

L'attaquant doit d'abord décider si il veut jouer des cartes. Il peut sélectionner n'importe quel nombre de cartes (ou aucune) de sa main et les place **faces cachées**. Le défenseur ensuite décide combien de cartes il souhaite jouer, lesquelles sont jouées faces visibles. L'attaquant ensuite révèle les cartes qu'il a joué.

Chaque combattant calcule son total de Points de Combat pour voir qui gagne le combat.

- Chaque jeton (d'attaque ou de défense) vaut 1 Point de Combat.
- Une cité en défense a une valeur en Point de Combat égale au nombre imprimé sur la tuile Cité.
- Chaque carte Idée dont le terrain correspond à l'hexagone du défenseur vaut 1 Point de Combat pour le joueur de la carte.
- De plus, chaque carte Arme jouée par l'un ou l'autre joueur vaut 1 Point de Combat.
- Chaque carte Fortification jouée par le défenseur vaut 2 Points de Combat.

Si le joueur actif attaque une Cité, dans ce cas, le défenseur doit déclarer, avant qu'une carte ne soit jouée, quel est le type de terrain de la cité (ceci détermine quelles cartes Idée vaudront 1 Point de Combat dans ce combat).

Le joueur avec le plus grand total en point de Combat gagne le combat. En cas d'égalité l'attaquant perd.

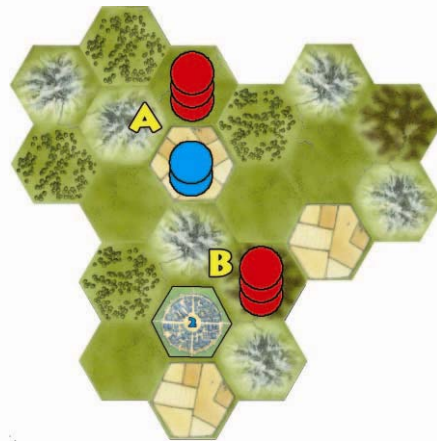
Si le défenseur perd le combat alors il retire de l'hexagone tous ses jetons ou son marqueur de cité et les remet dans son stock. L'attaquant ensuite déplace autant de jetons qu'il souhaite (tous, aucun, ou n'importe quel nombre) depuis l'hexagone attaquant sur l'hexagone perdant.

Si l'attaquant perd le combat, il retire un seul (1) jeton de l'hexagone ayant attaqué et qui retourne dans son stock.

Toutes les cartes Idée jouées durant le combat son défaussées.

Remarque: Les joueurs sont autorisés à attaquer même si ils sont en infériorité numérique (ex: votre pile de 2 attaque une pile de 4).

Exemples: Dans le combat A (ci-dessous) la pile de 3 Rouge attaque la pile de 2 jetons de Bleu. Rouge décide d'abord si il joue des cartes Idée. Rouge joue 2 cartes Idée faces cachées. Bleu joue 1 carte Idée face visible: une carte Fortification avec un fond Prairie. Cela ajoute 2 au total de Bleu, lui donnant un total de 4. Les cartes de Rouge sont révélées une carte Arme avec un fond Champs et une carte Transport avec un fond Forêt (Rouge bluffait avec une carte supplémentaire) ce qui ajoute 2 au total de Rouge (1 pour l'arme, 1 pour les champs), donnant un total de 5. Rouge gagne et déplace 2 jetons sur l'hexagone.



Dans le combat B, la pile de 3 jetons de Rouge attaque la cité de valeur 2 de Bleu. Bleu doit déclarer de quel type de terrain est sa ville, et choisit Forêt. Rouge ensuite joue 2 cartes faces cachées. Bleu joue 1 carte face visible: une Fortification avec un fond Forêt, ce qui lui donne 3 points en tout. Bleu a un total de 5. Rouge révèle ses cartes: une Education avec fond Forêt et un Leader Militaire avec un fond Champs. La première carte ajoute 1 point au total de Rouge, la seconde n'ajoute rien (jouée pour bluffer, en espérant que Bleu dépense plus de cartes). Le total de Rouge est de 4. Bleu gagne, donc Rouge retire 1 jeton.

Avoir une Idée



Le tableau des Époques montre 2 chiffres. Le premier chiffre est le nombre de cartes Idée que tire un joueur quand il a une Idée. Le second nombre le maximum de cartes qu'un joueur peut conserver en main. Si un joueur dépasse le maximum, il doit immédiatement en défausser pour atteindre la limite. Si la pile des cartes Idée est vide on la mélange à nouveau afin de constituer une nouvelle pioche.

Chaque carte a une capacité spéciale, indiquée par l'image en son centre. De plus le fond de la carte est l'un des 4 types de terrains : Pairie, Champs, Colline et Forêt.

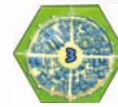


Les cartes offrent 3 possibilités d'utilisation. La première est l'utilisation de la capacité sur la carte. La seconde est l'utilisation du terrain en fond sur la carte comme bonus lors d'une attaque ou une défense. La troisième est l'utilisation du terrain en fond sur la carte comme bonus dans la phase de Progrès (décrite plus loin).

- Jouer des cartes Idée N'EST PAS une action. C'est en plus de la réalisation d'une action.
- Un joueur peut jouer autant de cartes Idée qu'il désire durant son tour pour utiliser les capacités spéciales.
- Un joueur peut jouer immédiatement les cartes Idée piochées lors de l'action « Avoir une Idée ». Ainsi il est possible d' « Avoir une Idée » et ensuite jouer une carte « Leader militaire » fraîchement tirée pour réaliser une attaque gratuite.
- Les cartes Idée ne peuvent être jouées que durant votre tour (excepté quand on se défend contre une attaque).
- Les cartes Idée peuvent être jouées en combinaison avec l'action principale du joueur. Elles peuvent être jouées avant, pendant ou après son action.

Ainsi il est possible pour un joueur pouvant déplacer 2 jetons, d'en déplacer un, ensuite jouer une carte Religion pour convertir un jeton adjacent au jeton déplacé, et ensuite déplacer le jeton qui vient d'être converti juste avant.

Tous les effets des cartes Idée sont décrits en détail au verso des règles et sur l'aide de jeu.



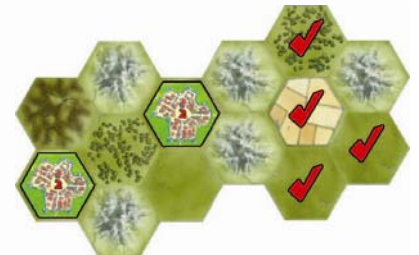
Construire une Cité

A certains moments de la partie il devient important de construire des cités. Il y a deux raisons principales, d'abord pour libérer des jetons et les placer ailleurs, et marquer des points de victoires supplémentaires. Pour construire une cité, le joueur retire simplement TOUS ses jetons d'un hexagone, les remet dans son stock, et place une tuile Cité avec une valeur égale, ou inférieure, au nombre de jetons qu'il vient de retirer de l'hexagone, le joueur choisit. (ex: un joueur retire 4 jetons d'un hexagone et les remplace par une cité de valeur 4, 3 ou 2). Si vous placez une cité avec une valeur inférieure au nombre de jetons retirés de l'hexagone, tous les jetons restants sont perdus et retournent dans votre stock.

- Une tuile Cité ne peut pas être construite adjacente à une autre tuile Cité.
- Une tuile Cité ne peut être construite sur un hexagone de montagne ou sur un hexagone de mer.

Remarque: Quand une cité est construite, le type de terrain de l'hexagone sous la cité est ignoré. Au lieu de cela, le type de terrain est déclaré par son propriétaire pour défendre la cité comme décrit précédemment dans la section « Combattre », et la cité rapporte 1 point de Progrès comme décrit dans la section Progrès ci-dessous.

Exemple: Si Rouge veut construire une autre cité il peut seulement le faire sur les hexagones marqués d'une coche rouge.



3. Progrès

Le progrès arrive quand tous les joueurs ont utilisés leurs tuiles Action. Notez que plus tard dans la partie, il est possible que certains joueurs aient plus d'actions que d'autres.

Les joueurs déterminent qui va progresser vers la prochaine époque non atteinte sur le tableau des Époques. Cette époque suivante est appelée la « Nouvelle Époque ».

D'abord: tous les joueurs qui n'ont pas progressé vers la « Nouvelle Époque » du tour précédent vont rattraper automatiquement le ou les joueurs en tête en déplaçant leur cube Époque vers l'époque du ou des joueurs les plus avancés.

Tous les joueurs, dans l'ordre du tour, vont jouer autant de cartes Idée qu'ils souhaitent, faces cachées. Quand tous les joueurs ont placés leurs cartes (ou choisit de ne pas en jouer), les joueurs les ajoutent à leur total de points de Progrès pour déterminer qui avance lors de ce tour.

Les points de Progrès sont calculés comme suit :

- Chaque jeton sur un hexagone qui correspond au terrain de la « Nouvelle Époque » vaut 1 point de Progrès.
- Chaque carte Idée dont le terrain en fond correspond au terrain de la « Nouvelle Époque » vaut 1 point de Progrès.
- Chaque carte Idée « Education » rapporte 1 point de Progrès.
- Chaque tuile Cité qu'un joueur a sur la carte rapporte 1 point de Progrès.

Le joueur avec le plus grand total de points de Progrès avance vers la « Nouvelle Époque ». Si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand total de points de Progrès, ces joueurs avancent vers la « Nouvelle Époque ». Les joueurs qui avancent déplacent leur cube Époque vers le bas, vers la « Nouvelle Époque » sur le tableau des Époques.

Remarque: Dans deux cas, il y a une récompense immédiate pour avoir avancé. Ce sont les époques de l'Écriture et de l'Imprimerie. Quand elles sont la « Nouvelle Époque », le ou les joueurs qui avancent prennent immédiatement deux cartes Idée gratuitement. Les joueurs restants ne reçoivent pas le bonus quand ils les rattrapent lors de la phase suivante de Progrès.

Exemple de Progrès:

Le cube de Rouge est dans l'époque « Commerce ». Le cube de Bleu est dans l'époque « Routes ». D'abord, Bleu avance son cube vers l'époque « Commerce ». Maintenant les joueurs calculent leurs points de Progrès pour voir qui avance vers la nouvelle époque « Navires ». L'époque « Navires » a un fond Forêt. Rouge a 5 points de Progrès pour ses jetons sur des hexagones de Forêts sur la carte et gagne un autre point de Progrès en jouant une carte avec un fond Forêt. Bleu a 3 points de Progrès pour ses jetons sur des hexagones de Forêts, un autre point de Progrès pour sa cité et 2 points de Progrès pour les cartes qu'il a jouées (1 pour l'Éducation et 1 pour une carte avec une Forêt en fond). Rouge a un total de 6 points de Progrès. Comme ils sont à égalité, ils avancent tous les 2 vers l'époque « Navires ».



4. Fin d'une époque

Les joueurs retirent toutes les tuiles Action de leur aide de jeu et les place sur le côté de celle-ci. Le marqueur de 1er joueur est passé au joueur suivant, dans le sens horaire. Un nouveau tour commence.

Le jeu se terminera à la fin du tour dans lequel un joueur avance vers l'époque du « Vol ».

Gagner la partie

À la fin du jeu les joueurs vérifient qui a gagné en calculant les points de Victoire de chaque joueur. Les points de Victoire sont calculés comme suit:

- Chaque hexagone terrain qui n'est pas une montagne et qui contient un ou plusieurs jetons rapporte 1 point de Victoire au joueur qui le contrôle. Notez que le nombre de jetons sur l'hexagone n'a pas d'influence sur le point de Victoire de l'hexagone.
- Chaque tuile Cité rapporte, à son propriétaire, un nombre de points de Victoire égal au nombre sur la tuile.
- Tous les joueurs ayant avancé vers l'époque du « Vol » ajoutent 3 points de Victoire à leur total.

Le joueur avec le plus grand total de points de Victoire est le gagnant.

Dans le cas d'une égalité entre joueurs, le joueur qui a le plus de cartes Idée l'emporte. Si il y a toujours une égalité, le joueur avec le plus de cités sur la carte est le gagnant. Si il y a encore une égalité, la partie reste à égalité.

Crédits

Auteur: Martin Wallace

Illustrations : Eckehard Freitage, Ron Magin

Règles - Edition Anglaise : Ron Magin & Cathy Doherty

Règles - Edition Allemande : Ferdinand Köther

Règles - Edition Française : LudiGaume



© 2005, Warfrog Games
sous licence par Pro Ludo, GmbH

Ludibay



Une traduction française réalisée
pour Ludibay - <http://www.ludibay.net>
par LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Tableau des Époques : sigles et leur description



DÉPLACEMENT: Montre combien de jetons peuvent être déplacés si l'action Déplacement est choisie. Remarque: un jeton ne peut être déplacé plus d'une fois durant la même action.



DISTANCE: Montre le nombre maximum d'hexagones qu'un jeton peut parcourir.



ENFANTS: Montre le nombre de nouveaux jetons qui peuvent être placés si l'action « Avoir des Enfants » est choisie. On peut placer au maximum 1 jeton sur un hexagone.



LIMITE D'EMPILEMENT: Montre la limite standard d'empilement des jetons. On peut la dépasser avec une carte Sanitaire (*Sanitation*).



NAVIRES: Indique si les déplacements maritimes sont autorisés ou pas.



IDÉES: Le premier chiffre montre le nombre de cartes qui peuvent être piochées si l'action « Avoir une Idée » est choisie. Le second chiffre est le maximum de cartes que l'on peut avoir à tout moment. Si un joueur dépasse cette limite, il doit immédiatement se défausser de cartes pour revenir à la limite.



ACTIONS PAR TOUR: C'est le nombre de tuiles Actions qui doit être pris au début de l'époque.



ECRITURE: Augmente le nombre de cartes Idée qui peuvent être piochées. **Bonus:** prenez immédiatement 2 cartes Idée si vous êtes le ou les premiers à progresser vers cette époque.



AGRICULTURE: Augmente le nombre d'enfants qui naît de 1 à 2 jetons.



CITÉS: Augmente la limite d'empilement de 2 à 3.



ROUTES: Augmente la distance parcourue par un jeton de 1 à 2 hexagones.



COMMERCE: Augmente le nombre de jetons qui peuvent être déplacés de 1 à 2 jetons.



NAVIRES: Autorise les joueurs à utiliser les mouvements maritimes.



IMPRIMERIE: Augmente le nombre de cartes Idée qui peuvent être conservées en main. **Bonus:** prenez immédiatement 2 cartes Idée si vous êtes le ou les premiers à progresser vers cette époque.



INDUSTRIE: Augmente la limite d'empilement de 3 à 4 jetons.



TRAINS: Augmente le nombre de jetons qui peuvent être déplacés à 3 et augmente la distance parcourue à 5 hexagones.



VOL: Rapporte 3 points de Victoire en fin de partie.

Description des cartes Idée



EDUCATION: Rapporte un point de Progrès si jouée durant la phase de Progrès. Notez que le terrain de la carte peut vous donner un point de Progrès supplémentaire.



FORTIFICATIONS: Rapporte 2 points de Combat si on défend. Notez que le type de terrain de la carte peut vous donner un point de Combat supplémentaire.



MEDECINE: Vous pouvez placer un jeton supplémentaire si vous choisissez l'action « Avoir des Enfants ». Rappelez-vous que vous ne pouvez pas placer plus d'un jeton par hexagone Prairie.



LEADER MILITAIRE: Vous pouvez effectuer une attaque gratuite durant votre tour. Vous pouvez le faire avant ou après votre action normale.



TRANSPORT: Vous pouvez déplacer un jeton supplémentaire si vous choisissez l'action « Déplacement ». Vous ne pouvez pas déplacer 2 fois le même jeton avec cette carte.



SANITAIRES: Vous pouvez dépasser la limite d'empilement d'un jeton (+1) sur un hexagone. Plus d'une de ces cartes peuvent être jouées pour augmenter la limite d'empilement d'un ou plusieurs hexagones (ex. si vous jouez 2 cartes Sanitaires, vous pouvez aussi bien avoir +2 sur la limite sur un hexagone ou +1 sur la limite sur 2 hexagones différents). Si plus tard, vous déplacez 1 jeton de cet hexagone alors vous perdez la possibilité de dépasser la limite sur l'hexagone.



ARMES: Rapporte un point de Combat dans un combat aussi bien si on attaque ou défend. Notez que le type de terrain de la carte peut vous donner un point de Combat supplémentaire.



RELIGION: Déplacez un jeton adverse (pas une cité) sur un hexagone que vous contrôlez depuis un hexagone adjacent (pas au-dessus de l'eau). Vous convertissez ce jeton vers un de votre couleur. Notez que vous ne pouvez le faire si vous ne possédez pas de jeton de votre couleur pour le remplacer, ou si en faisant cela vous dépassez la limite d'empilement (à moins de jouer une carte Sanitaires).



GOVERNEMENT: Changez le déroulement de vos actions. Vous pouvez choisir **soit** d'utiliser 2 tuiles Action et réaliser 2 actions consécutives ou **soit** de passer et retarder les actions suivantes d'un tour. Gardez cette carte posée en face de vous après l'avoir jouée et défaussez-la à la fin du tour. Si vous choisissez de réaliser 2 actions consécutives, alors placez les tuiles Action utilisées sur votre aide de jeu comme d'habitude. Si vous choisissez de passer, alors placez votre tuile Action sur la carte, et utilisez-la (et seulement celle-là) lors du tour suivant. **Vous ne recevez pas d'action supplémentaire**, et si vous passez, vous avez toujours qu'une action par tour. **Toutes les actions retardées doivent être jouées durant la même phase (époque)**; vous ne pouvez conserver une action pour d'une phase à l'autre.