NEAR

L'ÉCHO DES CIVILISATIONS

LIVRET DE RÈGLES

BUT DU JEU

De la naissance à la fin de l'Antiquité, guidez votre civilisation naissante à travers trois millénaires - appelés « âges » - d'évolutions techniques et scientifiques afin de marquer durablement l'Histoire. Produisez les ressources nécessaires pour attirer les meilleurs artisans et ériger de prestigieux édifices. Étendez votre influence sur de vastes territoires grâce à vos forces commerciales, logistiques, religieuses et militaires.
Votre victoire dépendra de votre capacité à atteindre les objectifs de chaque âge tout en développant votre civilisation.
À la fin de l'Antiquité, le joueur totalisant le plus de points de victoire (PV) remporte la partie.

MÉCANIQUE PRINCIPALE

Near est un jeu de « gestion de main » : les joueurs utilisent leurs cartes de différentes façons et choisissent le moment opportun pour en maximiser les effets.
À son tour, un joueur joue 2 cartes de sa main. Pour chacune, il peut :
• la jouer pour réaliser l'effet correspondant ;
• la défausser pour construire le bâtiment associé ;
• la défausser pour obtenir le jeton Développement correspondant.

En fin de tour, le joueur pioche 2 cartes afin de compléter sa main.

CRÉDITS

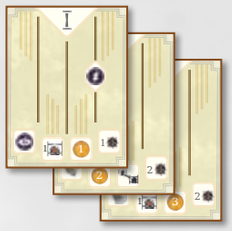
Auteur : Matthieu Podevin - Illustrateur : Anthony Wolff
Graphiste : Jeanne Hervé-Maley - Éditeur : La Boîte de Jeu
Distributeur : Blackrock Games - Chef de projet : Grégory Oliver
Développeurs : Grégory Oliver et Benoit Bannier

Consultez les éventuelles mises à jour ainsi que nos autres jeux sur laboitedejeu.fr

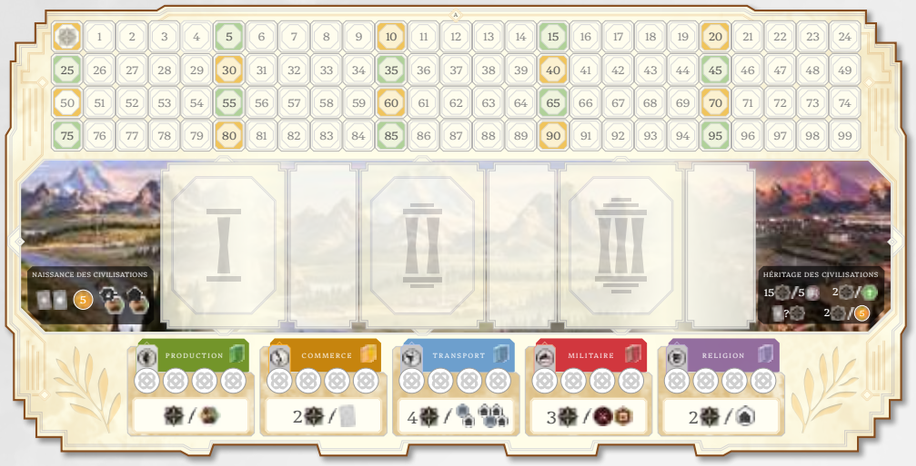
laboitedejeu.fr

2-4
14+
30 min /joueur

CONTENU DU JEU



3 tuiles Âge
recto-verso



1 plateau Histoire recto-verso



1 pion Époque



4 pions Score



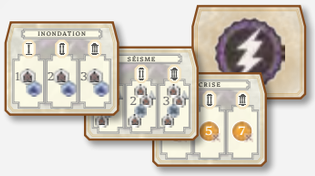
4 jetons 100+/200+ et
4 jetons 300+/400+



6 tuiles Domination
recto-verso



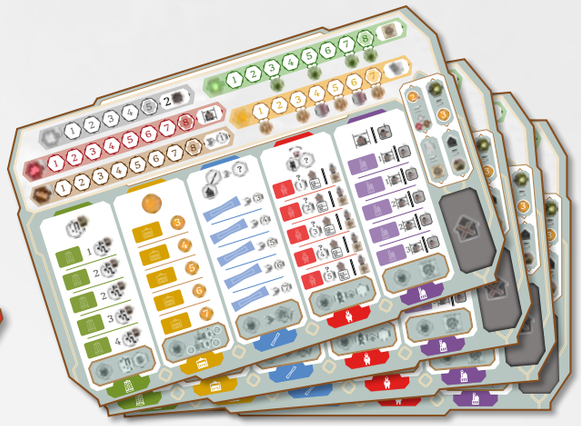
10 cartes
Intercalaire



8 tuiles Évènement



20 tuiles Expertise
5 par joueur



4 plateaux Joueur



1 jeton 1er joueur



130 cartes Action – 26 pour chacun des 5
domaines (10 d'âge I, 8 d'âge II et 8 d'âge III)



10 cartes Merveille



4 pions Capitale
1 par joueur



20 pions Ressource
5 par joueur



100 pions Bâtiment
25 par joueur
(5 Exploitations – 5 Négoces
5 Routes – 5 Armées – 5 Temples)



25 jetons Victoire



128 jetons Marqueur
d'Histoire
32 par joueur



10 cartes Civilisation



9 jetons Ruine



45 pièces 1 or, 20 pièces
3 ors et 10 pièces 5 ors.



13 jetons Ennemi



1 tuile Centrale
recto-verso



8 tuiles Terrain
recto-verso



50 jetons Développement
10 de chaque type
(Nourriture, Artisanat,
Santé, Pouvoir, Culture)

MISE EN PLACE DU JEU



PLATEAU HISTOIRE

1 Installez le plateau Histoire sur un côté de la table, face lauriers beiges visible (côté A).

Conseil : après quelques parties, essayez le verso de ce plateau, face lauriers noirs visible (côté B). Les objectifs de fin de partie sont différents sur cette face, et plus exigeants !

2 Chaque joueur place son pion Score sur l'emplacement « 0 » de la piste de score.

3 Pour chaque Millénaire, placez sur la frise du temps la tuile Âge correspondante, côté recto ou verso au choix.

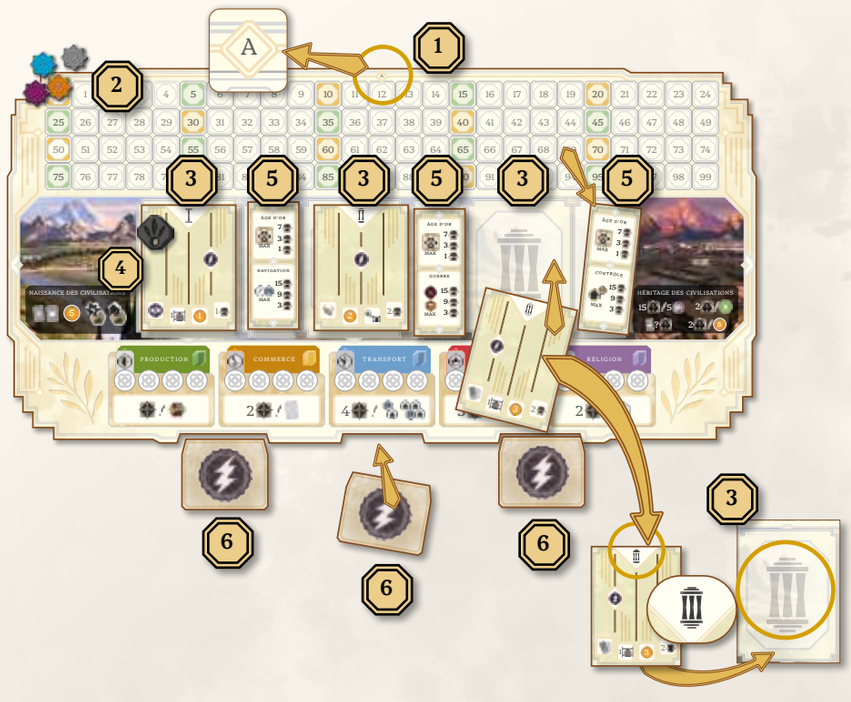
4 Placez le pion Époque sur la première case de la tuile Âge I. Chaque âge est découpé en 4 cases appelées « époques » (250 ans).

5 Prenez 3 tuiles Domination au hasard. Placez-en 1 à droite de chaque tuile Âge, côté recto ou verso au choix.

6 Piochez 3 tuiles Évènement au hasard. Placez-les face cachée, **sans les consulter**, dans les emplacements prévus à cet effet.

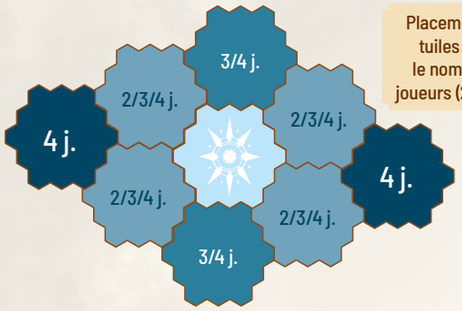
7 Placez les éléments suivants à portée des joueurs : les pièces d'or, les jetons Développement, les tuiles Expertise et les jetons Victoire.





CRÉATION ET MISE EN PLACE DU MONDE

Les parties de Near se jouent sur un Monde à chaque fois différent. Il est constitué d'une ***tuile Centrale*** (identifiable par le symbole) entourée de ***2 tuiles Terrain par joueur***. Le Monde est donc formé de 5 tuiles à 2 joueurs, 7 à 3 joueurs et 9 à 4 joueurs.



Placement des tuiles selon le nombre de joueurs (2, 3 ou 4)

Pour construire ce Monde, suivez le schéma ci-contre. Choisissez sur quelle face de la tuile Centrale jouer ; face mer (1) pour jouer avec une grande mer centrale, ou face terre (2) pour jouer avec une grande lande de terre centrale.



Puis, placez autour de la tuile Centrale 4, 6 ou 8 tuiles Terrain selon si vous êtes 2, 3 ou 4 joueurs. **Assurez-vous qu'il y ait autant de tuiles à 1 raz-de-marée qu'à 2 raz-de-marée** (sans compter la tuile Centrale).

RESPECTEZ LES RÈGLES DE POSE DÉTAILLÉES CI-DESSOUS.

- ***Face mer centrale :*** chaque tuile doit avoir ***une case mer reliée à la mer centrale*** (directement ou indirectement).



À 4 joueurs, placez les 2 dernières tuiles en mettant en contact une case mer avec une case mer des tuiles déjà présentes, si possible.

- ***Face terre centrale :*** chaque tuile placée doit avoir ***une case territoire reliée à la terre centrale***.



À 4 joueurs, placez les 2 dernières tuiles en mettant en contact une case territoire avec une case territoire des tuiles déjà présentes, si possible.

Note : tant que les règles de pose sont respectées, vous pouvez choisir la face et l'orientation des tuiles lors des placements.

- Placez ensuite aléatoirement 1 jeton Ruine sur chaque montagne, et 1 jeton Ennemi sur chaque cité-État, **faces bonus visibles**.

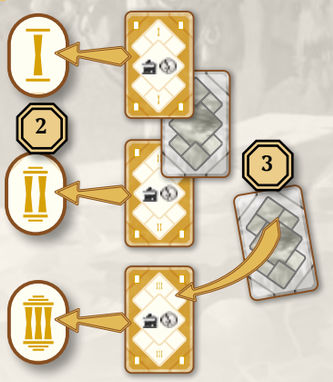


CARTES

À l'opposé du plateau Histoire, formez une ligne avec les 5 paquets de cartes domaine PRODUCTION – COMMERCE – TRANSPORT – MILITAIRE – RELIGION (1) en empilant les cartes (préalablement mélangées au sein de chaque âge) face cachée dans l'ordre suivant, du bas de la pile vers le dessus de la pile : âge III, âge II, et enfin âge I (2).

(3) Une fois les paquets constitués, ajoutez dans chacun d'eux une carte intercalaire ***avant la première carte d'âge II***, et une autre ***avant la première carte d'âge III***. Ces cartes sont là pour empêcher les joueurs de piocher des cartes d'un âge qui n'a pas encore débuté. Lorsqu'une telle carte apparaît sur un paquet, il n'est plus possible de prendre des cartes dans ce paquet durant l'âge en cours.

(4) Révélez 1 carte de chaque domaine dans la zone révélation en dessous de chaque paquet.





PLATEAUX JOUEUR

Chaque participant prend un plateau Joueur sur lequel il place les éléments suivants :

(1) Les bâtiments de la couleur de son choix (5 Exploitations , 5 Négoces , 5 Routes , 5 Armées , 5 Temples) sur leurs emplacements.

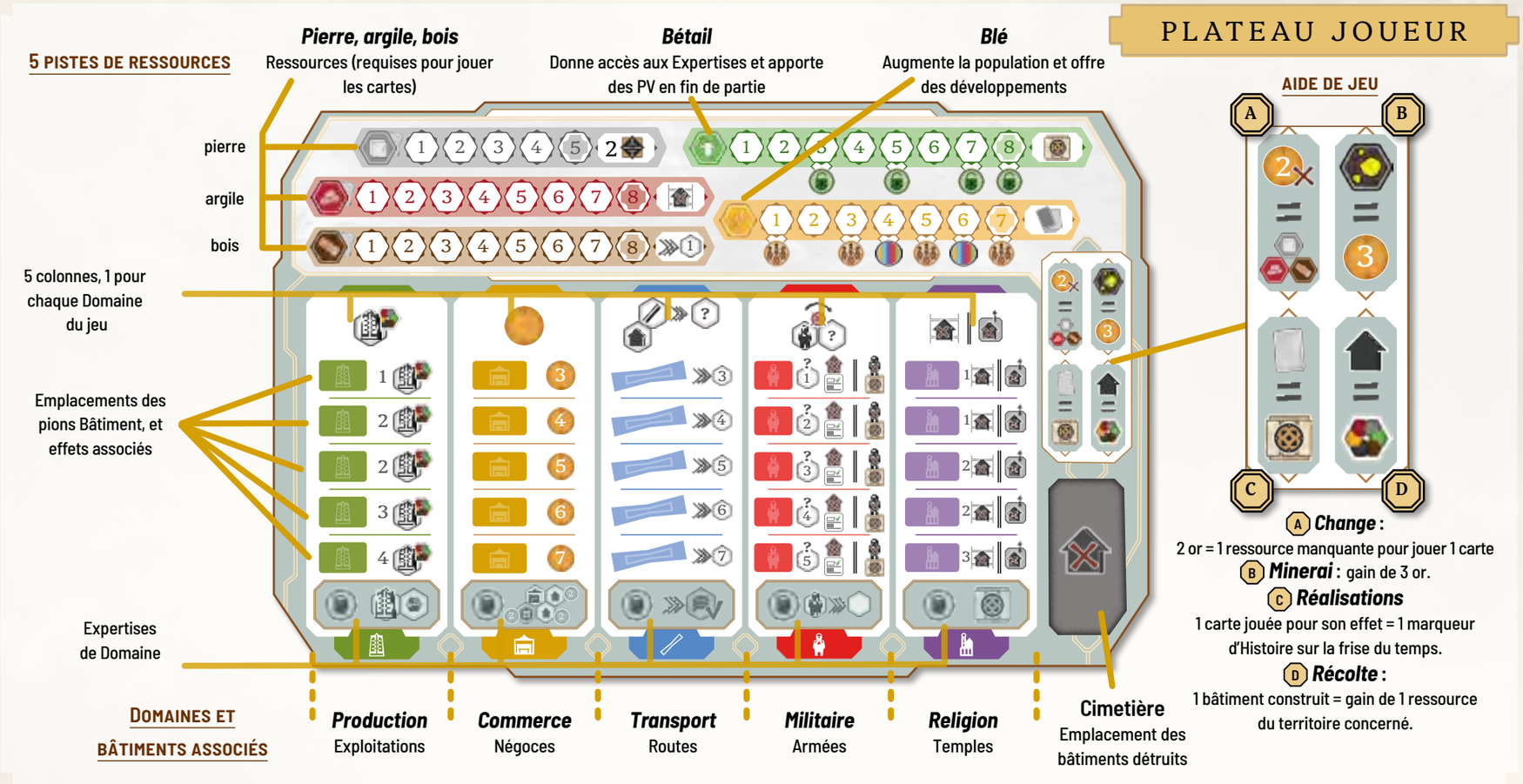
(2) 5 pions Ressource placés sur la case 0 de chaque piste associée : pierre, argile, bois, bétail, blé.

(3) Chaque joueur reçoit ensuite 1 Capitale et 32 « marqueurs d'Histoire » à sa couleur, qu'il place au-dessus de son plateau Joueur.



ANATOMIE DES ÉLÉMENTS DU JEU

PLATEAU JOUEUR



GESTION DES PIONS RESSOURCE PIERRE, ARGILE, BOIS, BÉTAIL, BLÉ.

Vous gagnez des ressources en construisant 1 bâtiment sur un territoire, ou en jouant des cartes. Quand vous gagnez 1 ressource, avancez le pion Ressource correspondant d'autant de cases que nécessaire ***(voir Tuiles Terrain, page 6).***



Une fois parvenu sur la dernière case d'une piste, vous avez atteint le maximum de cette ressource pour votre civilisation. Désormais, si vous gagnez de nouveau cette ressource, votre pion n'avance pas mais vous déclenchez l'effet spécial de cette piste.



Important : cet effet spécial s'active ***une seule fois par tour***. Ainsi, même si vous gagnez 4 ressources alors que vous êtes déjà au maximum d'une piste, vous n'activez l'effet qu'une fois (et non 4).

PARTICULARITÉ DE LA PISTE BÉTAIL.



Bétail : les cases 3/5/7/8 permettent de débloquer une ***Expertise*** ***(voir pages 8 et 13)***.
Dès que vous atteignez une de ces cases, placez sur votre plateau Joueur la tuile Expertise de votre choix parmi celles que vous n'avez pas encore débloquées. Vous bénéficiez désormais de l'effet bonus lié à cette Expertise lors de la construction d'un bâtiment de sa colonne.

Débloquer une Expertise

Important : si votre pion Bétail recule en deçà d'une case Expertise, perdez celle de votre choix et replacez sa tuile dans la réserve commune. Vous ne bénéficiez plus de son effet bonus. Vous pourrez la débloquer de nouveau si vous regagnez du bétail.

PARTICULARITÉS DE LA PISTE BLÉ.



Blé : les cases 1/3/5/7 représentent la taille de votre population. Certaines cartes auront des effets améliorés selon la taille de votre population.
Les cases 4 et 6 permettent de gagner 1 jeton Développement au choix lorsque vous les atteignez.

Niveau de population

Important : si votre pion Blé recule en deçà d'une case développement, perdez 1 jeton Développement au choix.

TUILES TERRAIN

Chacune de ces tuiles possède un recto différent de son verso et est formée de :

- 1 ou 2 cases mer marquée(s) par un contour blanc, et incluant chacune une zone de raz-de-marée.
- 8 types de territoire sur lesquels construire des bâtiments pour gagner des ressources et autres effets :

Terrain argileux : gagnez 1 argile

Carrière : gagnez 1 pierre

Champ : gagnez 1 blé

Montagne : gagnez le jeton Ruine présent. S'il n'y en a pas, ne gagnez rien.

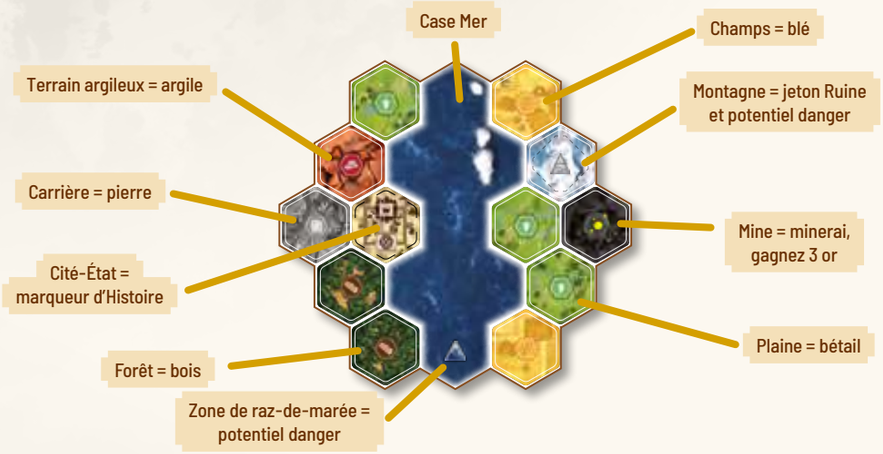
Cité-État (libre) : placez 1 marqueur d'Histoire.

Forêt : gagnez 1 bois

Plaine : gagnez 1 bétail

Mine : gagnez un minerai (3 ors)

Important : si un jeton Ennemi est présent sur une cité-État, il est impossible de construire 1 bâtiment sur ce territoire (excepté l'Armée).



Important : on ne peut jamais construire sur une case mer.

CARTE

VERSO



Couleur de la carte : représente son domaine (ici, Production).

Symbole Bâtiment : lié à la couleur de la carte, il détermine le type de bâtiment constructible avec cette carte (ici, Exploitation).

Symbole Développement : lié à la couleur de la carte, il détermine le type de jeton Développement obtenable avec cette carte (ici, Nourriture).

Âge de la carte : permet de classer les cartes lors de la mise en place (ici, âge II).

RECTO

Le recto de la carte présente l'effet permettant de développer votre civilisation, ainsi que le coût pour jouer la carte.



Prérequis : type et quantité de ressource ***à posséder*** pour jouer la carte (ici, 3 pierres).

Coût : quantité d'or ***à dépenser*** pour jouer la carte (ici, 3 or).

Titre de la carte.

Rappel du bâtiment constructible en défaussant la carte sur son verso (ici, 1 Exploitation).

Couleur : rappel du domaine de la carte (ici, Production).

Effet (icônes) : avantage apporté par la carte à votre civilisation.

Effet (texte) : explication des icônes (ici, «Dépensez 1 bétail pour gagner 3 autres ressources au choix»).

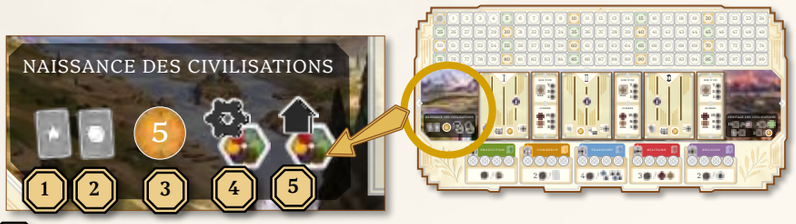
DÉBUT DE PARTIE

À l'aube de l'Histoire, rien n'est encore écrit. Des premières cités aux empires naissants, l'humanité se façonne à travers ses découvertes, ses croyances et ses conquêtes. En vous inspirant de quelques grandes civilisations qui ont marqué notre monde, vous allez forger la vôtre, unique et fictive.

NAISSANCE DES CIVILISATIONS

Déterminez le 1er joueur au hasard et donnez-lui le jeton 1er joueur.

Chaque joueur reçoit au hasard une carte Civilisation (1), une carte Merveille (2) et 5 ors (3). Il place ensuite sa Capitale (4) et son bâtiment de départ (5) en commençant par le dernier joueur et en finissant par le premier joueur. Ces étapes sont détaillées ci-dessous.



1 CHAQUE JOUEUR REÇOIT 1 CARTE CIVILISATION AU HASARD.

Cette carte détermine 3 choses pour le joueur :



(A) Le type de territoire à occuper ***en fin de partie*** pour gagner des PV (*Points de Victoire*).

(B) Le bâtiment de départ qu'il va construire en même temps que sa capitale.

(C) La couleur de 2 des 4 cartes qui constitueront sa main de départ, à récupérer immédiatement depuis les paquets correspondants (***hors zone révélation***).

Une fois que ***le joueur a pris ses 2 cartes*** et son bâtiment de départ, il place sa carte Civilisation et le bâtiment dans la zone civilisation, au-dessus de son plateau.

2 CHAQUE JOUEUR REÇOIT 1 CARTE MERVEILLE AU HASARD.

Cette carte détermine 3 choses pour le joueur :

(D) Le type d'action à effectuer ***en cours de partie*** pour gagner des PV.

(E) L'Expertise de départ que détient sa civilisation. Il ajoute à son plateau la tuile Expertise correspondante afin de la débloquer.

(F) La couleur de 2 des 4 cartes qui constitueront sa main de départ, à récupérer immédiatement depuis les paquets correspondants (***hors zone révélation***).

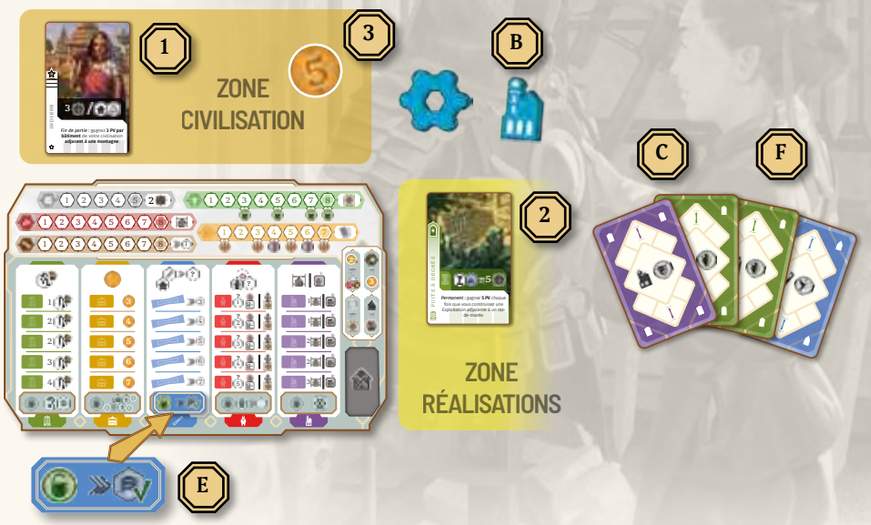
Une fois que le joueur a pris ses 2 cartes et débloqué son Expertise, il place sa carte Merveille dans la zone réalisations, à droite de son plateau. Cette carte compte désormais comme la première carte jouée de cette couleur dans sa civilisation.



Les autres cartes Civilisation et Merveille ne seront pas utilisées pour cette partie.

3 OR DE DÉPART

Chaque joueur reçoit 5 ors.



PLACEMENT DE DÉPART

Chaque joueur place sa capitale (4) et son bâtiment de départ (5). Ce placement se fait ***du dernier au premier joueur***.

4 LA CAPITALE

Construisez votre Capitale sur un territoire (hors cité-État) et gagnez la ressource de ce territoire.
La Capitale doit respecter les deux règles de placement suivantes :
Elle doit se trouver dans une zone composée d'au moins 7 cases de territoire contigües.
Elle doit être située à minimum 4 cases d'une Capitale adverse (il y a donc toujours au moins 3 cases entre 2 Capitales).



Exemple : le joueur orange pose sa Capitale sur une case Champs, il avance son pion Blé de 1 sur la piste blé de son plateau.

Conseil : pour optimiser le placement de votre Capitale, consultez vos cartes Civilisation, Merveille, ainsi que votre main de départ. Un emplacement ouvert et varié, éloigné des adversaires, offre sécurité et production aisée, mais limite le commerce et les confrontations fructueuses.

5 BÂTIMENT DE DÉPART

Construisez votre bâtiment de départ sur un territoire du plateau ***adjacent à votre Capitale*** et gagnez la ressource de ce territoire. Puis, appliquez l'effet du bâtiment construit ainsi que l'éventuel effet bonus si votre Expertise de départ l'a débloqué ***(voir Construire 1 bâtiment, page 8)***.



Exemple : le joueur orange pose son bâtiment de départ, un Négoce, sur la case forêt adjacente à sa Capitale.

Il avance son pion Bois de 1 sur la piste bois de son plateau, et gagne 3 ors via l'effet de son Négoce.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Near se joue en 3 âges de 4 tours chacun, soit 12 tours. Au fil de la partie, les civilisations laisseront leur empreinte en plaçant des marqueurs d'Histoire sur la frise du temps. Durant chaque âge, un évènement négatif se produit. Chaque âge se termine par 2 façons de marquer des PV : l'âge d'or, puis la domination. En fin de partie, différents scorings additionnels sont comptabilisés.

UN TOUR DE JEU

Dans Near, les cartes sont l'élément central du jeu, elles déterminent les 3 différentes actions à votre disposition. En commençant par le 1er joueur, chaque joueur joue 2 cartes lors de son tour, puis pioche 2 cartes à la fin de son tour.

1. JOUER 2 CARTES

Jouez ou ***défaussez*** une carte de votre main et appliquez l'ensemble des actions liées à cette carte. Puis, répétez l'opération en jouant ou défaussant une seconde carte de votre main.

A) DÉFAUSSER UNE CARTE SUR SON VERSO

Défaussez la carte sur son verso ***dans votre zone civilisation*** et appliquez ***une seule*** des options suivantes :

- ***Obtenir 1 jeton Développement.***
  OU
- ***Construire 1 bâtiment.***

OBTENIR 1 JETON DÉVELOPPEMENT



Obtenez 1 jeton Développement du type présent sur le verso de la carte que vous venez de défausser, et placez-le dans votre zone civilisation.
Les développements vous rapporteront des PV en fin de partie, lors de l'Héritage des civilisations (***voir page 12***). Ils peuvent aussi être utiles à certaines cartes.

Conseil : cette action sera peu utilisée mais elle peut aider à obtenir 1 jeton Développement dont vous avez besoin. Ces jetons ne sont pas limités en nombre, vous pouvez utiliser un substitut si besoin.

CONSTRUIRE 1 BÂTIMENT

Prenez 1 pion Bâtiment de votre plateau Joueur (le premier disponible en partant du haut de la colonne) du type indiqué sur le verso de la carte que vous venez de défausser.
Puis, appliquez les actions suivantes dans l'ordre :

1 Placez le bâtiment sur un territoire ***adjacent à l'un de vos bâtiments déjà présents*** (Capitale incluse).

Rappel : il est interdit de construire sur une case mer, ou sur une cité-État occupée par un jeton Ennemi (sauf avec une Armée dans ce second cas).



Le joueur orange pose une Exploitation sur une case Champs, il gagne 1 blé sur sa piste blé.

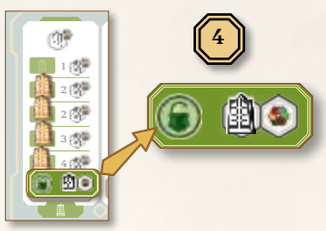
2 Gagnez immédiatement la ressource (ou jeton/effet) de ce territoire (***voir page 6***).

3 Appliquez l'effet de votre plateau Joueur correspondant à la ligne du bâtiment construit. La puissance de l'effet est progressive. Ainsi, votre 1re Exploitation vous permet de gagner 1 ressource de plus, et la 5e d'en gagner 4 de plus.



En plaçant ce bâtiment, son effet est déclenché. Le joueur gagne une ressource de plus. Il avance de nouveau son pion Blé d'une case.

4 Si vous possédez l'Expertise de ce type de bâtiment, appliquez l'effet bonus (***voir Expertises, page 13***).





Le joueur possède cette Expertise, lui permettant de gagner la ressource d'une case adjacente à celle où il vient de construire son bâtiment. Il choisit 1 case Forêt et avance son pion d'une case sur la piste bois.



B) JOUER UNE CARTE POUR SON RECTO

PRÉREQUIS

Pour jouer une carte dans votre zone réalisations, vérifiez que votre civilisation possède le niveau de ressource requis par la carte 1. Il peut s'agir de pierre, d'argile, ou de bois.



Pour jouer cette carte, votre civilisation doit avoir au moins un niveau de 4 en ressource bois.

Important : ces ressources ***ne doivent pas être dépensées***. Il s'agit d'un prérequis à posséder dans votre civilisation pour avoir le droit de jouer la carte. Ce prérequis augmentera au fil des âges, en même temps que la puissance des cartes.

CHANGE



Si vous ne possédez pas le niveau de ressource requis, vous pouvez payer 2 ors par ressource manquante. ***C'est le seul cas où ce change peut être utilisé***.

Important : 1 niveau de ressource payé via le change est temporaire. ***N'avancez pas le pion ressource correspondant.***

Exemple : la carte « Exportateur » coûte 4 ors et a un prérequis de niveau 4 en bois. Matthieu n'est qu'à 3 en bois. Il paye alors 2 ors pour le niveau de bois manquant et 4 ors pour le coût de la carte, pour un total de 6 ors. Il peut désormais jouer la carte. Ce gain de bois étant temporaire, sa civilisation demeure à un niveau de 3 en bois.

COÛT



Cette carte coûte 4 or

Si vous possédez le prérequis, payez le coût en or de la carte 2 et placez-la dans votre zone réalisations. Organisez les cartes de cette zone par colonnes de même couleur, en empilant les cartes pour ne laisser apparaître que leurs effets (***voir schéma, page suivante***).



Puis, réalisez les 3 étapes suivantes dans l'ordre de votre choix :

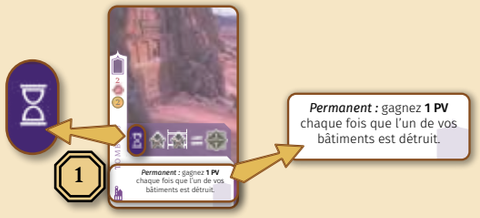
- Appliquez l'effet de la carte.
- Placez 1 marqueur d'Histoire sur la frise et gagnez le bonus associé.
- Vérifiez les objectifs de Domaine.

Conseil : dans certains cas, l'efficacité d'une carte peut dépendre de l'ordre dans lequel vous réalisez ces 3 étapes.

Appliquez l'effet de la carte

Suivez le texte de la carte et appliquez ses effets dans l'ordre.

Certaines cartes ont un effet permanent, indiqué par le symbole ⌛ sur la partie gauche du bloc d'icônes. Cet effet ne s'active pas en jouant la carte, mais sera déclenché à chaque fois que ses conditions sont remplies.



Exemple : Matthieu possède assez d'argile pour jouer la carte Tombeau. Il paye 2 ors et place la carte dans sa colonne Religion en laissant son effet visible. La carte ayant un effet permanent (1), Matthieu ne gagne rien en la jouant mais gagnera 1 PV tout au long de la partie à chaque fois que l'un de ses bâtiments sera détruit.

Important : hormis ces cartes à effet permanent, toutes les autres cartes ont un effet immédiat qui s'active ***une seule fois***, au moment où la carte est jouée.

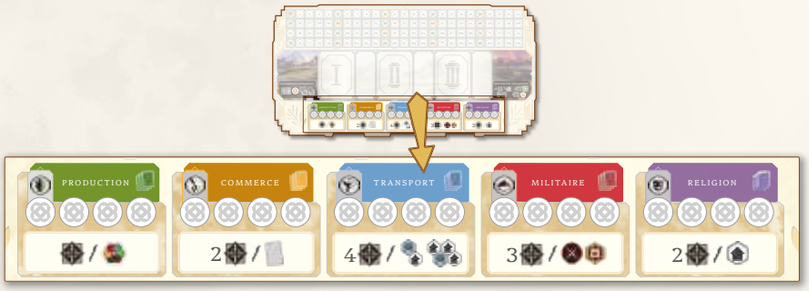
Placez 1 marqueur d'Histoire et gagnez le bonus associé



Placez 1 de vos jetons Marqueur d'Histoire sur l'époque en cours (indiquée par le pion Époque sur le plateau Histoire) et gagnez immédiatement le bonus situé dans la partie inférieure de l'époque.

Vérifiez les objectifs de domaine

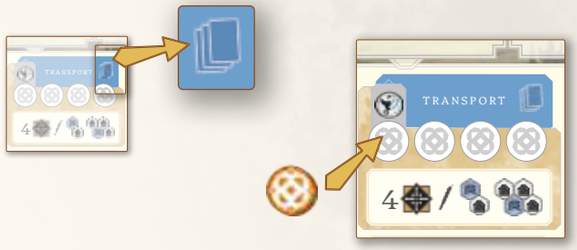
Le plateau Histoire contient 5 objectifs rapportant des PV en fin de partie, liés aux 5 domaines du jeu : PRODUCTION – COMMERCE - TRANSPORT – MILITAIRE – RELIGION.



Pour que votre civilisation puisse gagner des PV dans un domaine en fin de partie, vous devez placer 1 marqueur d'Histoire sur ce domaine. Pour ce faire, ***il faut avoir joué dans votre zone réalisations au moins 3 cartes de la couleur du domaine visé,*** comme indiqué dans le coin supérieur droit de chaque domaine .

Important : votre carte Merveille compte parmi les 3 cartes débloquant le scoring de domaine.

Ainsi, si vous jouez votre 3e carte dans un domaine, placez 1 marqueur d'Histoire sur l'objectif de domaine correspondant. Vous savez désormais que vous marquerez les PV de ce domaine en fin de partie. Chaque joueur ne peut avoir qu'un marqueur d'Histoire par domaine.
Par ailleurs, chaque objectif de domaine donne 1 jeton Développement au joueur qui s'y place en premier. Il est donc utile d'être le premier joueur à posséder 3 cartes d'une même couleur dans sa zone réalisations !



Ce joueur vient de jouer sa 3e carte Transport (bleue) et place donc un de ses jetons sur l'objectif de domaine correspondant.
Il gagne 1 jeton Développement Santé car il est le premier à se placer sur ce domaine.

Le détail des PV à gagner pour chaque domaine est expliqué en ***page 12***.
Après avoir joué ses 2 cartes, le joueur passe à la seconde étape de son tour : piocher 2 cartes.

2. PIOCHER 2 CARTES

Piochez 2 nouvelles cartes, au choix parmi celles face visible dans la zone révélation (1) et celles face cachée sur les paquets domaine (2).



Si une carte intercalaire est visible au sommet d'un paquet, il n'est plus possible de piocher dans ce paquet durant l'âge en cours (3). Les cartes présentes dans la zone révélation restent cependant toujours disponibles, quel que soit leur âge (4).

Exemple : ce paquet présente une carte intercalaire cachant les cartes d'âge III. Nous sommes encore à l'âge II, ce paquet est donc en attente jusqu'à l'âge III.

3



En revanche, cette carte de l'âge I est disponible.

4



Important : il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Ensuite, si vous aviez joué des cartes pour leur verso (en construisant 1 bâtiment ou pour obtenir 1 développement), transférez-les de votre zone civilisation à la zone révélation commune à tous les joueurs. Placez ces cartes face visible en dessous du paquet domaine correspondant. Elles sont désormais disponibles à la pioche pour tous les joueurs. Votre tour de jeu est terminé.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU COMPLET

Matthieu défausse 1 carte Religion dans sa zone civilisation (1), sur son verso. Il construit le premier Temple disponible sur son plateau Joueur en le plaçant sur une Forêt (2) et gagne donc 1 bois (3).



Puis, Matthieu applique l'effet du bâtiment construit (4). Comme c'est un Temple ***(voir Bâtiments et Expertises, pages 13 et 14)***, il peut soit détruire un bâtiment de son plateau, soit placer 1 bâtiment de son cimetière sur un territoire adjacent à sa civilisation. Il place alors 1 bâtiment de son cimetière sur une cité-État (5). Ce territoire permet de placer 1 marqueur d'Histoire sur l'époque en cours (6). Cela lui rapporte 2 PV (7).



Puis, il joue la carte Commerce « Potier » dans sa zone réalisations (8) en s'assurant d'avoir au moins 5 argiles et en payant 4 ors (9).



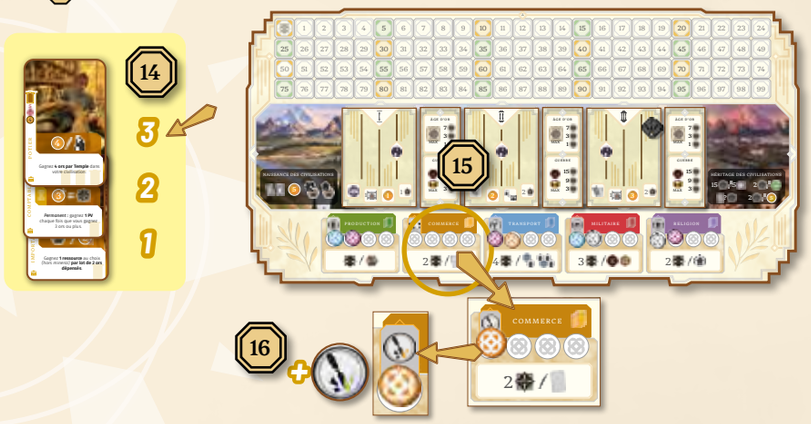
Il applique son effet et gagne 8 ors (10) grâce aux 2 Temples présents dans sa civilisation (11).



Comme il a joué 1 carte en zone réalisations, il place 1 marqueur d'Histoire sur l'époque en cours (12) et gagne le bonus associé (13) (ici, 2 PV).

Ensuite, il vérifie si la carte jouée dans sa zone révélation est la 3e carte Commerce jouée (14). C'est le cas, il place donc 1 marqueur d'Histoire sur l'objectif de domaine « Commerce » du plateau Histoire (15). Comme il est le premier joueur à s'y placer, il gagne 1 jeton Développement Artisanat (16).

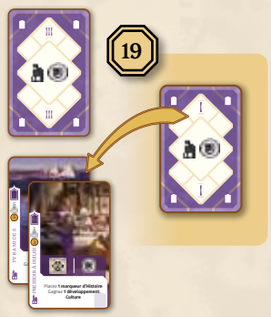




Son tour prenant fin, il peut maintenant piocher 2 nouvelles cartes. Il décide de prendre la carte Production d'âge III « Apiculture » (17) qui était visible dans la zone révélation. Puis, il pioche 1 carte sur le paquet domaine Militaire (18). Il aurait aussi pu prendre 2 cartes visibles, ou piocher 2 cartes sur les paquets domaine.

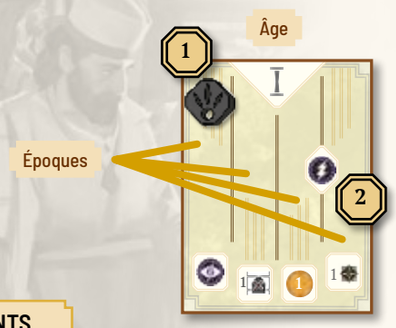


Enfin, il rend disponible la carte Religion (qu'il avait défaussé dans sa zone civilisation au début du tour), en la plaçant face visible dans la zone révélation (19), en dessous du paquet Religion. Son tour de jeu est alors terminé.



DÉROULEMENT D'UN ÂGE

Une partie de Near se joue en 12 tours. En début de partie, le pion Époque (1) est placé sur la 1re case de l'âge I. Ce pion représente le tour en cours. Lorsque chaque joueur a joué son tour, une époque s'achève, le pion Époque avance d'une case et un nouveau tour commence.



ÉVÈNEMENTS



Symbole Évènement

Lors de chaque âge, 1 évènement vient perturber le développement des civilisations. Ces évènements sont placés en début de partie sous le plateau Histoire et peuvent parfois être consultés grâce à des effets de jeu (cartes Religion, bonus de certains âges).
Lorsque le pion Époque avance d'une case et croise le symbole évènement (2), les joueurs doivent, avant de débuter un nouveau tour, retourner la tuile Évènement et appliquer son effet ***dont l'intensité dépend de l'âge en cours*** ***(voir Évènements, page 14)***.

Exemple : l'évènement « Crise » est révélé en âge II, chaque joueur doit perdre 5 ors.

Un joueur n'ayant que 3 ors ne perd que 3 ors, sans subir d'autres pénalités. Les deux autres joueurs ont respectivement 12 et 9 ors et perdent donc 5 ors chacun. Si cet évènement était apparu en âge III, chaque joueur aurait dû perdre 7 ors.





Important : il est utile de prendre connaissance d'un évènement avant sa révélation afin de l'anticiper et de minimiser les pertes. Certaines cartes Religion permettent d'ignorer totalement un évènement (3 cartes en âge I et 3 cartes en âge II).

Une fois que l'évènement a été appliqué, les joueurs peuvent débuter un nouveau tour de jeu.

SCORING DE FIN D'ÂGE

À la fin de chaque âge, une phase de scoring intermédiaire a lieu. Déplacez le pion Époque sur la tuile Domination et procédez aux 2 étapes suivantes, dans l'ordre :



(1) ***Âge d'or :*** le joueur ayant le plus de marqueurs d'Histoire ***sur l'âge qui s'achève*** gagne 7 PV, le second 3 PV et le troisième 1 PV.
En cas d'égalité, les joueurs se partagent les PV cumulés des places à égalité, arrondis à l'inférieur (par exemple 5 PV chacun, 7 + 3 divisé par 2, si 2 joueurs sont à égalité pour la première place, et 1 PV pour l'éventuel troisième). Il faut avoir placé au moins 1 marqueur d'Histoire pour participer à ce scoring.

(2) ***Domination :*** le joueur remplissant au mieux la condition de domination gagne 15 PV, le second 9 PV et le troisième 3 PV. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les PV des places à égalité, arrondis à l'inférieur. Il faut avoir au moins 1 élément demandé par la condition de domination pour participer à ce scoring.
Les différents objectifs de domination sont détaillés en ***page 14.***

Exemple : à la fin de l'âge I, Matthieu possède 5 marqueurs d'Histoire sur les cases de l'âge I. Jeanne en a 4, Thibaut 2 et Violaine 2. Pour cet âge d'or, Matthieu gagne 7 PV, Jeanne 3 PV, Thibaut et Violaine ne gagnent rien (1 PV divisé par 2, arrondi à l'inférieur = 0).

Matthieu : 5
Jeanne : 4
Thibaut : 2
Violaine : 2





Ensuite, chaque joueur compte le nombre de ressources possédées par sa civilisation pour déterminer les PV de domination (ici, production). Jeanne gagne 15 PV car elle en possède le plus, suivie de Violaine (9 PV) et Thibaut (3 PV). Matthieu est en 4e position et ne gagne aucun PV.

Important : chaque fin d'âge attribue toujours des PV « âge d'or » aux joueurs ayant placé le plus de marqueurs d'Histoire. En revanche, les critères d'allocation des PV « domination » sont différents pour chaque âge. Une partie intègre 3 scorings de domination placés au hasard à la mise en place parmi les 12 existants. Anticipez bien ces scorings dès le commencement de la partie.

DÉBUT D'UN NOUVEL ÂGE

Une fois le scoring de fin d'âge terminé, si vous étiez à l'âge III procédez au décompte de fin de partie ***(voir Fin de partie, page 12)***.
Sinon, préparez le nouvel âge en réalisant les étapes suivantes :

- Retirez du jeu les cartes présentes dans la zone révélation, puis retirez des paquets domaine les cartes de l'âge venant de s'achever, ainsi que les intercalaires visibles.
- Révélez la première carte du nouvel âge pour chaque domaine en la plaçant face visible dans la zone révélation.
- Déplacez le pion Époque sur la 1re case du nouvel âge.
- Le joueur dont le pion est en dernière position sur la piste de score devient 1er joueur et reçoit le jeton 1er joueur. Si plusieurs pions sont en dernière position, le pion du haut de la pile l'emporte.



FIN DE PARTIE

HÉRITAGE DES CIVILISATIONS

Après avoir réalisé le scoring intermédiaire de l'âge III, déplacez le pion Époque sur l'emplacement « Héritage des Civilisations » et calculez les PV de fin de partie de la manière suivante :



1 15 PV par série de 5 développements ***différents*** possédée par votre civilisation.

2 2 PV par bétail possédé par votre civilisation.

3 Les PV de votre carte Civilisation, dont le total varie selon l'emplacement de certains de vos bâtiments en fin de partie.

4 2 PV par lot de 5 ors.

Exemple : Matthieu possède 12 jetons Développement. Il marque 15 PV pour sa première série de 5 développements différents. Il ne peut pas créer une seconde série car il lui reste 3 développements Pouvoir, 2 Artisanat, 1 Culture, 1 Santé, mais aucun développement Nourriture. Il ne gagne donc pas les 15 PV d'une seconde série.
Sa jauge de bétail est au niveau 4, il gagne donc 8 PV.
Il regarde ensuite sa carte Civilisation (les Romains) qui demande d'avoir un bâtiment sur un maximum de tuiles Terrain différentes. Matthieu possède au moins 1 bâtiment sur 4 tuiles différentes. Il gagne 20 PV (5 PV × 4). Il gagne ensuite 2 PV pour les 8 ors qu'il lui reste. Son total d'Héritage des Civilisations est de 45 PV. Il avance son pion sur la piste de score d'autant de cases.

OBJECTIFS DE DOMAINE

CLASSIQUE (FACE A, *LAURIERS BEIGES VISIBLES*)

Déplacez le pion Époque sur chacun des 5 objectifs de domaine. Les joueurs dont le marqueur d'Histoire est présent sur un objectif de domaine calculent les PV associés. Cette étape est répétée pour chaque domaine.



5 PRODUCTION : gagnez 1 PV par niveau de ressource possédé par votre civilisation.

6 COMMERCE : gagnez 2 PV par carte présente dans votre zone réalisations.

7 TRANSPORT : gagnez 4 PV par bâtiment ou groupe de bâtiments côtiers (adjacents à une case mer) dans votre civilisation (l'exemple montré sur l'objectif de domaine vaudrait 8 PV).

8 MILITAIRE : gagnez 3 PV par jeton Victoire et Ennemi possédé par votre civilisation (l'exemple montré sur l'objectif de domaine vaudrait 6 PV).

9 RELIGION : gagnez 2 PV par bâtiment présent dans votre civilisation (ceux placés sur les tuiles Terrain).

Exemple : Matthieu possède un marqueur d'Histoire sur les domaines Production, Transport et Militaire.
La Production lui rapporte 21 PV pour le total de 21 ressources présentes sur les pistes de ressource de sa civilisation.
Pour le Transport, il possède 6 bâtiments ou groupes de bâtiments côtiers. Il gagne 24 PV (4 PV × 6).
En Militaire, il détient 6 jetons Victoire ou Ennemi et gagne donc 18 PV (3 PV × 6).
Son total pour les objectifs de domaine est de 63 PV. Il avance son pion sur la piste de score d'autant de cases.
Matthieu ne marque aucun PV sur les domaines Commerce et Religion vu qu'il n'a pas placé de marqueur d'Histoire sur ces domaines.

EXPERT (FACE B, *LAURIERS NOIRS VISIBLES*)

Si vous avez joué une partie avec les objectifs de domaine expert, voici leur fonctionnement :



10 PRODUCTION : gagnez 4/9/16/25/36 PV si votre civilisation est au maximum dans 1/2/3/4/5 types de ressource.

11 COMMERCE : gagnez 4/9/16/25/36 PV si vous avez au moins 2 cartes de 1/2/3/4/5 domaines différents dans votre zone réalisations.

12 TRANSPORT : gagnez 4/9/16/25/36 PV si vous avez isolé ***de votre civilisation*** 1/2/3/4/5 types de bâtiments différents vous appartenant. ***Ces bâtiments n'ont pas besoin d'être isolés des civilisations adverses***.

13 MILITAIRE : gagnez 4/9/16/25/36 PV si vous possédez un total de 2/4/6/9/12 jetons Victoire et Ennemi.

14 RELIGION : gagnez 4/9/16/25/36 PV si vous avez 1/2/3/4/5 colonnes ou lignes de bâtiments vides sur votre plateau Joueur (choisissez si vous comptez les colonnes ou les lignes, les deux ne se cumulent pas).

Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie, sa civilisation a marqué l'Antiquité plus qu'aucune autre. En cas d'égalité, le joueur ayant placé le plus de marqueurs d'Histoire l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.





DÉTAILS ET CAS PARTICULIERS

BÂTIMENTS ET EXPERTISES

Important : la Capitale, construite en début de partie, est considérée comme un bâtiment, mais ne peut être ni attaquée, ni détruite, ni déplacée (hors carte *Nouvelle Ère*).

Voici le descriptif de l'effet de chaque type de bâtiment, puis de son effet bonus si vous en possédez l'Expertise :

EXPLOITATION

En construisant 1 Exploitation, gagnez +× ressource(s) du territoire accueillant ce bâtiment.

Exemple : Matthieu construit sa 4e Exploitation. Il la place sur un Champ et gagne 1 blé + 3 blés.



Expertise Production : gagnez également 1 ressource d'un territoire adjacent à l'Exploitation construite (même si ce territoire est occupé).

Exemple : en plus des 4 blés, Matthieu gagne 1 argile du territoire adjacent.

NÉGOCE

En construisant 1 Négoce, gagnez × or(s).

Exemple : Matthieu construit son 1er Négoce. Il le place sur une Carrière et gagne 1 pierre + 3 ors.



Expertise Commerce : gagnez également 2 ors pour chaque bâtiment adverse ou jeton Ennemi adjacent au Négoce construit.

Exemple : en plus de gagner 1 pierre + 3 ors, Matthieu gagne 6 ors car son Négoce est adjacent à 2 adversaires et 1 jeton Ennemi.

ROUTE

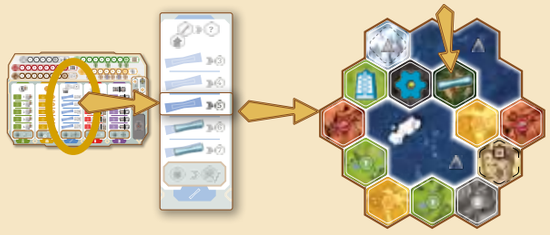
En construisant 1 Route, déplacez cette Route, ou un autre de vos bâtiments, de × case(s).

La Capitale ne peut pas être déplacée suite à la construction d'une Route.

Important : si vous déplacez un autre bâtiment, il ***doit*** passer par la case de la Route construite (même s'il était isolé de votre civilisation). Les bâtiments peuvent se déplacer sur des cases occupées mais pas s'y arrêter (même si c'est une Armée qui se déplace).

Il n'est pas possible de se déplacer par les mers. ***On ne gagne pas la ressource du territoire de destination lors d'un déplacement*** (seuls les jetons Ruine peuvent être obtenus lors d'un déplacement).

Exemple : Matthieu construit sa 3e Route. Il la place sur une Forêt et gagne 1 bois.



Puis, il déplace de 5 cases (en passant obligatoirement par la case de la Route) son Exploitation située à 2 cases de la Route construite.



Son autre option aurait été de déplacer sa Route de 5 cases vers la destination de son choix afin d'étendre rapidement sa civilisation.



Expertise Transport : vos bâtiments peuvent désormais traverser les mers. Chaque ***grande case*** mer (délimitée par un contour blanc) coûte 1 déplacement.

Exemple : Matthieu déplace son Exploitation de l'autre côté de la mer pour atteindre une zone isolée (en passant obligatoirement par la case de la Route construite). Traverser ces 2 grandes cases mer lui coûte 2 déplacements.



ARMÉE

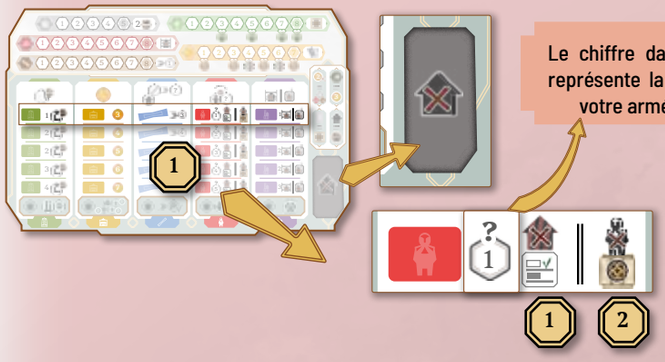
En construisant 1 Armée, attaquez jusqu'à × case(s) de distance (?) 1 bâtiment adverse ou 1 jeton Ennemi.

Important : l'Armée est le seul bâtiment qui peut être construit sur une case occupée par un adversaire ou un jeton Ennemi (uniquement si le territoire est adjacent à l'un de vos bâtiments déjà présent, Capitale incluse). L'attaque a alors lieu sur cette même case.

Rappel : les Capitales ne peuvent jamais être attaquées ou détruites !

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE CONTRE 1 BÂTIMENT ADVERSE

- L'attaqué place le bâtiment détruit dans le cimetière de son plateau Joueur.
- L'attaquant gagne 1 jeton Victoire. Ces jetons ne sont pas limités en nombre, vous pouvez utiliser un substitut si besoin.
- L'attaquant active, sur son plateau Joueur, l'effet de ***la première ligne*** (1) du type de bâtiment détruit. Toutefois, si le bâtiment détruit était une Armée (2), l'attaquant n'active pas d'effet de son plateau Joueur mais il place 1 marqueur d'Histoire sur l'époque en cours (symbole d'une grande bataille marquant l'Histoire) et gagne le bonus associé.



Le chiffre dans cette icône (?) 1 représente la distance à laquelle votre armée peut attaquer.

Exemple : Matthieu construit sa 3e Armée. Il la place sur une Carrière et gagne 1 pierre. Puis, il attaque un bâtiment adverse (un Négoce) situé sur une Forêt à 3 cases de son Armée. L'attaqué place le bâtiment détruit dans son cimetière. Matthieu gagne 1 jeton Victoire et active l'effet de ***la première ligne*** de ce Négoce, lui faisant gagner 3 ors. Si le bâtiment avait été une Exploitation, Matthieu aurait gagné 1 bois (le territoire attaqué étant une Forêt) au lieu de 3 ors.

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE CONTRE 1 JETON ENNEMI

- L'attaquant place le jeton Ennemi dans sa zone civilisation et gagne immédiatement le bonus indiqué sur le jeton.
- La cité-État est désormais libre et son territoire devient disponible à tous les joueurs pour la construction.



Expertise Militaire : après l'attaque et avant de gagner l'effet du bâtiment détruit, vous pouvez déplacer votre Armée sur le territoire attaqué pour en prendre possession (sans gagner la ressource de ce territoire vu qu'il s'agit juste d'un déplacement).

Important : si le bâtiment détruit était une Route (dont l'effet vous donne 3 déplacements) et que vous décidez de déplacer cette Armée, les 3 déplacements se font à partir de la nouvelle case conquise.

Exemple : après avoir attaqué le Négoce adverse sur un territoire Forêt, Matthieu déplace son Armée sur ce territoire. Puis, il gagne 1 jeton Victoire et 3 ors. Si le bâtiment détruit avait été une Route, Matthieu aurait pu déplacer de 3 cases son Armée depuis le territoire conquis, ou bien déplacer un autre de ses bâtiments.

Temple

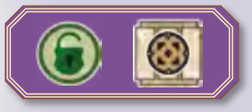
En construisant 1 Temple, vous avez le choix entre deux actions distinctes :

- Détruire 1 bâtiment de votre plateau Joueur (le premier disponible en partant du haut de sa colonne) et le placer dans votre cimetière. Cela accélère l'accès aux bâtiments plus puissants.
- Placer 1 bâtiment de votre cimetière sur un territoire adjacent à votre civilisation et gagner la ressource de ce territoire. Il s'agit de l'effet « Reconstruire », également présent sur certaines cartes.

Important : vous ***n'appliquez pas l'effet*** du bâtiment ainsi reconstruit.

Vos 2 premiers Temples construits donnent 1 action à choisir parmi les deux possibles.
Les Temples suivants donnent 2 ou 3 actions, vous pouvez les répartir comme vous le souhaitez entre les deux actions possibles. Chaque action est réalisée dans son intégralité avant de passer à la suivante. Il est possible de choisir plusieurs fois la même action.

Exemple : Matthieu construit son 3e Temple. Il le place sur un Champs et gagne 1 blé. Puis, il détruit la première Route disponible sur son plateau Joueur et la place dans son cimetière. En seconde action, il reconstruit 1 Exploitation de son cimetière (préalablement détruite par un adversaire) sur un territoire Prairie au contact de sa civilisation et gagne 1 bétail.



Expertise Religion : placez 1 marqueur d'Histoire sur l'époque en cours et gagnez le bonus associé.

Exemple : après avoir construit son Temple, Matthieu place 1 marqueur d'Histoire et gagne le bonus de l'époque en cours : 2 ors.

Conseil : lorsque vous (re)construisez 1 bâtiment, n'oubliez pas d'appliquer les effets permanents de votre Merveille et des éventuelles cartes à effet permanent présentes dans votre zone réalisations. L'effet permanent est indiqué par l'icône ⌛ sur les cartes.

JETONS RUINE ET JETONS ENNEMI

JETONS RUINE



Ce jeton occupe les cases montagne en début de partie.Il y a deux façons d'obtenir un jeton Ruine :

- ***Construire*** un bâtiment sur son territoire pour gagner le jeton.
- ***Déplacer*** un bâtiment sur son territoire pour gagner le jeton. ***Cela met fin au déplacement*** (il est toutefois possible de continuer le déplacement si vous ne prenez pas le jeton Ruine).

Dans les deux cas, placez le jeton Ruine dans votre zone civilisation et gagnez immédiatement son bonus.

JETONS ENNEMI



Ces jetons occupent les cases cité-État en début de partie et bloquent toute construction de bâtiments sur la case (hors Armées). Il y a deux façons d'obtenir un jeton Ennemi :

- ***Attaquer*** sa case avec une action militaire.
- ***Obtenir*** le jeton de n'importe quelle cité-État ***grâce à un effet de carte*** (ex : carte *Fortification*).

Dans les deux cas, placez le jeton Ennemi dans votre zone civilisation et gagnez immédiatement son bonus. La case cité-État qu'il occupait est désormais disponible pour la construction de bâtiments.

LES ÉVÈNEMENTS

Lorsqu'un évènement est révélé, les joueurs appliquent uniquement l'effet correspondant à l'âge en cours.



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 carte(s) de sa zone réalisations. Les cartes sont retirées du jeu. (Ajustez les objectifs de domaine si besoin)



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 niveau(x) de ressource de son choix.



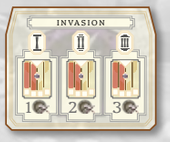
En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 bâtiment(s) adjacent(s) à une case de raz-de-marée.



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 3, 5 ou 7 ors.



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 bâtiment(s) situé(s) sur une montagne ou à moins de 3 cases d'une montagne.



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 marqueurs d'Histoire présent(s) sur les 2 cases d'époque qui précèdent cet évènement.



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 bâtiment(s) situé(s) à moins de 3 cases de sa capitale.



En âge I, II ou III, chaque joueur perd 1, 2 ou 3 bâtiment(s) situé(s) sur, ou adjacent(s) à, une cité-État. Placez ensuite 1 jeton Ennemi sur chaque cité-État inoccupée, dans la limite des jetons disponibles en réserve. S'il y a plus de cités-États inoccupées que de jetons Ennemi disponibles, priorisez les cités-États les plus proches de la tuile Centrale.

TUILES DOMINATION

Guerre : avoir plus de jetons Victoire et Ennemi que les adversaires.
Population : avoir plus de population que les adversaires.
Commerce : avoir plus d'or que les adversaires.
Production : avoir plus de ressources que les adversaires.
Expansion : avoir plus de bâtiments côtiers que les adversaires.
Navigation : avoir plus de Routes côtières que les adversaires.
Contrôle : avoir plus de bâtiments sur les cités-Etats que les adversaires.
Science : avoir plus de tuiles Expertise que les adversaires.
Réalisation : avoir plus de cartes en zone réalisations que les adversaires.
Développement : avoir plus de jetons Développement que les adversaires.
Construction : avoir plus de bâtiments construits que les adversaires.
Découverte : avoir plus de jetons Ruine que les adversaires.



FAQ

RÉPONSES AUX QUESTIONS QUE VOUS POURRIEZ VOUS POSER EN COURS DE JEU

- ***Lors du déplacement d'un bâtiment, gagne-t-on la ressource du territoire d'arrivée ?*** Non, on gagne la ressource d'un territoire uniquement lorsque l'on « place » un bâtiment sur un territoire, mais jamais quand on le « déplace ».
- ***Lors du bonus d'époque permanent, l'échange d'un bâtiment avec un bâtiment de notre plateau Joueur, gagne-t-on de nouveau la ressource du territoire ?*** Non, on gagne la ressource d'un territoire uniquement lorsque l'on « place » un bâtiment sur un territoire, mais jamais quand on procède à un « échange » de bâtiments.

- ***Lors d'un déplacement maritime, dois-je compter chaque case hexagonale composant une mer ?***

Non, chaque mer est délimitée par un ***contour blanc*** représentant une seule et même grande case. Il suffit d'un seul déplacement maritime pour franchir la mer d'une même tuile. En revanche, si plusieurs tuiles mer sont en contact, ou si une tuile contient deux mers distinctes, comptez 1 déplacement maritime par grande case de mer.

- ***Est-ce qu'un bâtiment encore présent sur mon plateau Joueur est considéré comme étant « dans ma civilisation » ?*** Non, pour qu'un bâtiment soit considéré comme étant dans votre civilisation, il doit être présent sur une tuile Terrain. Les bâtiments que vous n'avez pas encore construits, ou qui se trouvent dans votre cimetière, ne font pas partie de votre civilisation.
- ***Si un joueur prend la dernière carte d'un domaine dans la zone révélation, faut-il révéler une nouvelle carte du domaine concerné ?*** Non, l'emplacement reste vide.
- ***Est-ce qu'une carte que je viens de défausser sur son verso pour construire un bâtiment ou pour gagner un jeton développement est considérée comme étant une carte « jouée » ?*** Non, les cartes « jouées » sont les cartes présentes dans votre zone réalisations. Vous les avez « jouées » pour leur recto (***voir pages 8 et 9***).
- ***Lorsqu'un effet permet d'attaquer jusqu'à 3 cases de distance, ces cases doivent-elles former une ligne droite ?*** Non, l'attaque peut toucher n'importe quelle case dans un rayon de 3 cases. Toutefois, l'attaque ne peut pas traverser une case mer, elle doit forcément passer par des cases terrestres.
- ***Certaines cartes permettent de placer un marqueur d'Histoire sur la frise. Ce faisant, est-ce qu'on gagne le bonus de l'époque en cours ?*** Oui.
- ***Certaines cartes font référence à une case « isolée ». Quelle en est la définition ?*** Une case isolée est une case n'étant pas en contact avec votre civilisation ou avec celle d'un autre joueur.

PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES



Grenier : si vous aviez placé un marqueur d'Histoire en ayant atteint le niveau maximal d'une ressource, mais que vous perdez par la suite des niveaux de cette ressource, rien ne se passe. Par contre, si vous remontez ultérieurement au niveau maximal de cette ressource, vous placerez de nouveau un marqueur d'Histoire.



Poste / Nouvelle Ère / Émissaire : les actions de ces cartes n'ont aucune restriction de mouvement, vous pouvez parcourir autant de cases que nécessaire et traverser les mers.



Messager : le chemin doit uniquement passer par des cases terrestres. L'exemple sur la carte ferait 5 PV.



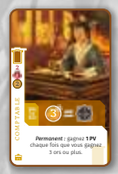
Chirurgienne : appliquez l'effet Militaire de votre plateau Joueur correspondant à la dernière Armée que vous avez construite.



Barrage : chaque ***paire*** de cartes de la même couleur rapporte 1 ressource au choix. Un joueur ayant 4 cartes jaunes, 2 rouges et 3 violettes gagnerait 4 ressources au choix.



Grand phare : si vous aviez marqué 5 PV en construisant un Négoce sur une tuile, mais que ce Négoce est détruit par la suite, rien ne se passe. Par contre, si vous construisez ultérieurement un nouveau Négoce sur cette tuile, vous gagnerez de nouveau 5 PV.



Comptable : si une même action vous fait gagner plusieurs fois de l'or, comptez l'ensemble de l'or gagné par l'action et ses conséquences.
Cette carte rapporte un maximum de 2 PV par tour (1 PV par action faisant gagner 3 or ou plus).



Canaux : comptez bien les ***paires*** de ressources identiques.
Par exemple, avec 3 bois et 3 pierres, vous gagnez 2 PV. Vous avez 6 ressources mais seulement 2 paires de ressources identiques. Avec 2 bois, 2 pierres et 2 argiles vous gagnez 3 PV. Avec 5 bois, 2 pierres et 4 blés vous gagnez 5 PV.

ICÔNES

RESSOURCES



Ressource bétail



Ressource blé



Ressource pierre



Ressource argile



Ressource bois



N'importe quelle ressource



Minerai, vaut 3 or (plateau Joueur)



Prérequis de ressources pour jouer une carte



Niveau maximal de chaque ressource



« Excepté cette ressource » (ici, bétail)

BÂTIMENTS



Pions Bâtiment (Exploitation, Négoce, Route, Armée, Temple)



Un de vos bâtiments



Détruire un de vos bâtiments (sur un territoire)



Détruire un de vos bâtiments (plateau Joueur)



Reconstruire un bâtiment ***(voir Temple, page 14)***



Avoir des bâtiments différents



Bâtiment ennemi



Capitale ennemi



Reconstruire un bâtiment ET activer son effet

CASES, TUILES



Montagne (zone de séisme)



Zone de raz-de-marée



Case mer



Cité-État



Bâtiment en jeu



Bâtiment ennemi en jeu



Un de vos bâtiments sur une case précise (ici, une carrière)



Tuile terrain



Bâtiment sur une tuile (ici, Négoce)



Tuile contenant votre Capitale

DÉPLACEMENT



Déplacement (suivant consigne associée)



Déplacement de 1 case



Déplacement d'un bâtiment (ici, une Capitale)

Bâtiment déplacé (ici, une Route)

Déplacement maritime (1 case par grande case mer, délimitée par le contour blanc autour de la mer d'une tuile)

Déplacement vers une case isolée (non adjacente à une civilisation)

PIÈCES D'OR

coût

défausser

réduction

« Avoir 3 or ou plus »

ICÔNES (SUITE)

CARTES


Une carte, qu'importe la couleur


Une carte de cette couleur (Ici, Commerce)


Excepté une carte de cette couleur (ici, Commerce)


Piocher la première carte de n'importe quel paquet


Piocher la première carte d'un paquet d'âge III (Ici, le paquet Transport).


Carte Civilisation


Carte Merveille

SIGNES


Effet permanent


« X par X »


Résultat


« Et »


« Ou »


Placer /déplacer

BONUS D'ÉPOQUE SUR LES TUILES ÂGE


Échanger un bâtiment de son plateau Joueur avec un de ses bâtiments déjà construit. On ne gagne pas la ressource du territoire et on ne fait pas l'effet du nouveau bâtiment.


Placer 1 carte de sa main dans la zone révélation. Puis obtenir 1 autre carte, soit depuis la zone révélation, soit en piochant sur l'un des paquets domaine.

MARQUEUR D'HISTOIRE


Placer un marqueur d'Histoire sur cette carte


Placer un marqueur d'Histoire sur la frise


Retirer un marqueur d'Histoire

POPULATION


Population


Niveau de population


X population ou plus (suivant consigne)

ÉVÈNEMENTS, ENNEMI, AUTRE


Évènement


Ignorer un évènement


Consulter un évènement


Attaque


N'importe quel jeton Développement


Obtenir un jeton Ennemi de n'importe quelle cité-État.


Point de Victoire

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

1. Jouez 2 cartes (page 8)

Jouez ou ***défaussez*** une carte de votre main et appliquez l'ensemble des actions liées à cette carte.
Puis, répétez l'opération en jouant ou défaussant une seconde carte de votre main.

Défaussez la carte sur son verso pour faire 1 des 2 actions suivantes :
• Construisez 1 bâtiment obligatoirement adjacent à votre civilisation. Gagnez la ressource du territoire, appliquez l'effet du bâtiment et l'éventuel bonus d'Expertise.
• ***Ou*** prenez 1 jeton Développement.

Ou jouez la carte pour son recto :
• Vérifiez le prérequis en ressources (payez le change si nécessaire).
• Payez le coût en or de la carte.
Puis, dans l'ordre de votre choix,
• Placez 1 marqueur d'Histoire sur l'époque en cours et gagnez son bonus.
• Appliquez l'effet de la carte et placez-la dans votre zone réalisations.
• Vérifiez les objectifs de domaine (3 cartes d'une couleur en zone réalisations = 1 marqueur d'Histoire sur le domaine correspondant).

2. Piochez 2 cartes (page 9)

Depuis la zone révélation ou les paquets domaine.
Un paquet bloqué (carte intercalaire visible) n'est plus accessible.
Puis, placez vos éventuelles cartes défaussées dans la zone révélation, face visible.

RÉSUMÉ D'UN ÂGE (4 TOURS)

Un âge est composé de 4 tours. Pendant l'âge :
• Chaque joueur joue 2 cartes par tour, des marqueurs d'Histoire sont placés sur la frise.
• Un évènement négatif survient durant l'âge.
• À la fin de chaque âge, résolvez dans l'ordre :

L'Âge d'or (page 11)

Attribuez 7/3/1 PV aux joueurs ayant le plus de marqueurs d'Histoire sur l'âge prenant fin.

La Domination

• Attribuez 15/9/3 PV aux joueurs remplissant au mieux la condition de Domination.
• Avancez le pion Époque sur l'âge suivant.
• Défaussez les cartes de la zone révélation.
• Révélez 1 carte du nouvel âge pour chaque paquet.
• Donnez le jeton premier joueur à la personne située en dernière position sur la piste de score.

RÉSUMÉ DE LA FIN DE PARTIE

Après le 12e tour, gagnez les PV suivants :

Héritage des Civilisations (page 12)

• 15 PV par série de 5 développements différents.
• 2 PV par bétail.
• 2 PV par lot de 5 ors.
• Les PV de votre carte Civilisation.

Domaines

Gagnez les PV des objectifs de domaine que vous avez activés.
Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant placé le plus de marqueurs d'Histoire l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.