

GENTES

UN JEU DE STEFAN RISTHAUS


POUR 2 À 4 JOUEURS

1000 ans avant J.C., des cités-état et des ethnies (englobant parfois de grandes régions) se sont développées à l'Est de la Méditerranée. Grâce à la conquête et au commerce, de nouveaux états, royaumes et peuples ont atteint leur heure de gloire.

Dans Gentes, les joueurs doivent guider leur peuple à travers les aléas de l'histoire afin de laisser une trace permanente dans les annales. Vous devrez former prêtres, soldats, marchands, artisans, nobles et érudits afin d'établir d'importantes cités et construire de magnifiques monuments.

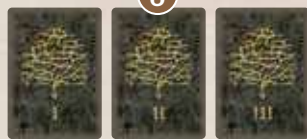
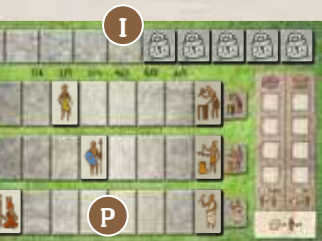
Un ingénieux système de gestion du temps exigera des joueurs de prendre des décisions tactiques nombreuses et variées.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- A UN PLATEAU PRINCIPAL** Placez-le au centre de la table. Si vous jouez seul ou à deux, retournez le Plateau Principal afin que l'icône « 1-2P » soit visible à côté du compteur de points (voir pages 12 et 13).
- B 6 TUILES COÛT DE RECRUTEMENT** Placez-les aléatoirement dans les 6 cases du coin supérieur droit du Plateau Principal.
- C 28 TUILES ACTION** Placez-les sur les emplacements du Plateau Principal correspondant à leurs couleurs et symboles. Chaque tuile fournit plusieurs informations. Le chiffre entouré indique le coût en pièces pour effectuer l'Action. Le ou les symboles Sablier indiquent le temps nécessaire pour réaliser l'Action. Les points sur le côté gauche indiquent le nombre de joueurs pour lequel cette tuile est prévue. L'image au centre indique quelle Action vous effectuez. Retirez du jeu toutes les tuiles dont le nombre de points ne correspondent pas à votre nombre de joueurs.
- D 12 TUILES POINTS BONUS** Chaque tuile possède une condition de pose, une valeur en points de victoire et un indicateur de nombre de joueurs. Retirez du jeu les tuiles qui ne correspondent pas au nombre de joueurs dans cette partie. Triez les tuiles restantes par symbole puis placez-les sur les emplacements prévus en bas au milieu du Plateau Principal. La tuile à la plus forte valeur (8) doit être placée sur le dessus de chaque pile.
- E UN MARQUEUR DE MANCHE** (violet) Placez-le sur la case « 1 » du compteur de manche.
- F 40 CUBES INDICATEURS** (marron) Placez-les à portée de tous les joueurs.
- G 4 PLATEAUX DE JOUEUR** Chaque joueur choisit sa couleur, les plateaux restants ne seront pas utilisés.
- H 60 JETONS SABLIER** Chaque joueur en place un sur la Ligne du Temps en haut de son plateau. Placez le reste à portée de tous les joueurs.
- I 21 JETONS CADENAS** Placez-en un sur chaque case des plateaux de joueurs comportant le symbole , les jetons restants ne seront pas utilisés.
- J 89 PIÈCES** (36 pièces de 1, 32 pièces de 5 et 21 pièces de 10) Donnez à chaque joueur la somme de 20 pièces. Placez le reste à la portée de tous les joueurs. Tout le monde doit pouvoir consulter vos richesses à tout moment et vous pouvez faire de la monnaie avec les pièces disponibles. Si malgré la quantité prévue vous venez à manquer de pièces, n'hésitez pas à utiliser un substitut.



- K 24 JETONS CITÉ** Donnez à chaque joueur les 6 jetons correspondant à sa couleur et remettez les jetons restants dans la boîte.
- L 4 MARQUEURS DE POINTS DE VICTOIRE** Placez sur la case « 0 » du compteur de points du Plateau Principal un marqueur par joueur, de la couleur correspondante, les marqueurs restants ne seront pas utilisés. Pendant la partie, quand vous gagnez des points de Victoire, avancez votre marqueur d'autant de points pour suivre votre progression.
- M 4 JETONS EXCÈS DE POINTS DE VICTOIRE** Donnez-en un à chaque joueur en fonction de sa couleur, les autres ne seront pas utilisés. Pendant la partie, si vos points de Victoire dépassent la valeur maximale du plateau, commencez un nouveau tour de plateau avec votre marqueur de points et placez le jeton d'excès de points de Victoire sur le « 0 » pour indiquer que vous avez déjà complété un tour.



EXEMPLE D'UN JEU POUR 3 JOUEURS

N 1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR Donnez-le au joueur qui a le plus récemment détruit une civilisation. Il jouera le premier tour de jeu.

O 54 CARTES CIVILISATION Séparez-les en trois piles en fonction de l'ère indiquée au dos (I, II ou III). Mélangez les trois piles et placez-les vers le bas du plateau.

S'il s'agit de votre première partie de Gentes, consultez le tableau de droite et donnez aux joueurs les cartes indiquées de l'ère I afin qu'ils les ajoutent à leurs mains respectives.

Si tous les joueurs ont déjà joué au jeu, placez au centre de la table 3 cartes de l'ère I par joueur, face visible. Par exemple, si vous êtes 3 joueurs, placez 9 cartes au centre de la table.

En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les joueurs vont chacun leur tour choisir une des cartes disponibles et l'ajouter à leurs mains respectives. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait 2 cartes en

main. Mélangez les cartes restantes avec le paquet de l'ère I. Vous ne devez pas montrer vos cartes à vos adversaires. Placez alors 8 cartes du paquet de l'ère I face visible sur les 8 emplacements prévus en bas du plateau principal.

P 24 TUILES CITOYEN (6 types différents) Placez-en un de chaque type sur les cases correspondant au « 0 » sur le Tableau des Citoyens de chaque plateau de joueur comme sur l'illustration. Les tuiles restantes ne seront pas utilisées.

Pendant la partie, quand vous recrutez un Citoyen, avancez la tuile correspondante d'une case vers le côté opposé afin de d'indiquer combien vous en avez recruté. Deux tuiles ne peuvent pas se trouver sur la même case ni ne peuvent passer l'une par-dessus l'autre. Si lorsque vous devez bouger une tuile, la tuile opposée se trouve sur la case adjacente, repoussez-le d'une case, ce qui réduira d'autant le nombre de Citoyens de ce type. Aucune tuile ne peut descendre en dessous du « 0 ».

S'il s'agit de votre première partie de Gentes, chaque joueur reçoit 4 Citoyens, selon leur tour de jeu, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Si tous les joueurs ont déjà joué au jeu, chaque joueur reçoit 4 Citoyens et peut les répartir comme il le souhaite.

Q CONFIGURATION AVANCÉE (optionnel) Si tous les joueurs sont expérimentés, vous pouvez décider de masquer le premier « Collecteur d'impôts » (celui qui fournit 4 pièces pour un sablier) à l'aide d'un jeton Cadenas pour indiquer qu'il ne peut pas être sélectionné.



Vous êtes maintenant prêts à jouer à Gentes !

	CARTES CIVILISATION	CITOYENS
Premier joueur	Treasure Chamber, Monument	1 Noble, 2 Prêtres, 1 Marchand
2 ^{ème} joueur	Tenement, Training Gmanche	1 Noble, 3 Soldats
3 ^{ème} joueur	Marketplace, Shipyard	1 Artisan, 3 Marchands
4 ^{ème} joueur	Scriptorium, Road	1 Artisan, 3 Érudits

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de Gentes se déroule en 3 ères, indiquées par le marqueur de manche et le dos des cartes Civilisation.



Une ère se compose de 2 manches de jeu et chaque manche de deux phases – la **phase d'Apogée** ☀️, où vous pouvez chacun votre tour réaliser des actions en prenant des tuiles Action sur Plateau Principal ou en plaçant des cubes indicateurs ; et la **phase de Déclin** 🌙, où vous remettez les tuiles sur le plateau et effectuez d'autres tâches pour préparer le tour suivant.

À la fin des 6 manches de jeu, la partie se termine et le joueur avec le plus de points de Victoire l'emporte.

LA PHASE D'APOGÉE

En commençant par le joueur qui a le marqueur Premier Joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue successivement. Lors de votre tour, si vous avez des emplacements vides sur votre ligne du temps, vous **devez** effectuer une action.

Vous ne pouvez pas effectuer une action si vous n'avez pas l'espace suffisant sur votre Ligne du Temps pour y placer les tuiles Action et/ou jetons Sablier nécessaires. Vous ne pouvez pas non plus effectuer une action si vous n'avez pas assez de pièces pour en payer le coût.

De la même façon, certaines actions (comme l'action « Chroniqueur ») peuvent exiger des conditions supplémentaires et vous devez être en mesure d'y répondre afin d'effectuer l'action. Les principales actions seront décrites plus amplement à la page 6.



PRENDRE UNE TUILE ACTION

Afin d'effectuer une action portant ce symbole, prenez une tuile Action sur le plateau et placez-le sur votre Ligne du Temps.



Exemple : Sibylle prend la tuile Action « Chroniqueur » et la place sur la première case libre de sa Ligne du Temps.

Ensuite, payez le coût s'il y en a un en remettant les pièces dans la pioche centrale.



Exemple : Le coût de la tuile Action de Sibylle est de 1, elle remet donc 1 pièce dans la pioche centrale.

Ensuite, placez le nombre de jetons Sablier indiqué sur la tuile Action sur la/les cases suivantes de votre Ligne du Temps.



Exemple : La tuile Action de Sibylle indique 2 sabliers, elle place donc deux jetons Sablier sur les cases suivant la tuile Action sur sa Ligne du Temps.

Enfin, réalisez l'action indiquée sur la tuile Action. Les principales actions seront décrites plus amplement à la page 6.

Si vous ne pouvez pas remplir **toutes** les conditions d'une tuile Action, vous ne **pouvez pas** la prendre.

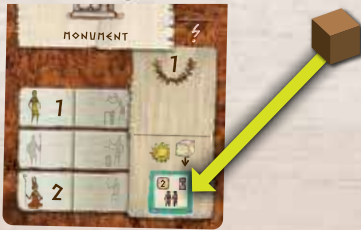


PLACER DES CUBES INDICATEURS

Afin de réaliser une action portant ce symbole, vous devez pouvoir y placer un cube indicateur depuis la pioche centrale. Ces actions ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par manche ; un seul cube indicateur peut s'y trouver à la fois.

Les actions nécessitant un cube indicateur peuvent se trouver à deux endroits :

- 1) Sur les cartes Civilisation que vous avez jouées lors d'un tour précédent et qui sont donc face visible devant vous (en particulier les cartes Altar, Shipyard, Monument et Frieze).



Exemple : Khadijah place un cube indicateur sur sa carte Monument afin d'effectuer une action « Philosophe ».

- 2) Sur la même rangée qu'un de vos jetons Cité que vous avez placé sur une case Foyer lors d'un tour précédent.



Exemple : Greg place un cube indicateur à côté de son jeton Cité afin d'effectuer l'action « Scribe » indiquée dans la même rangée.

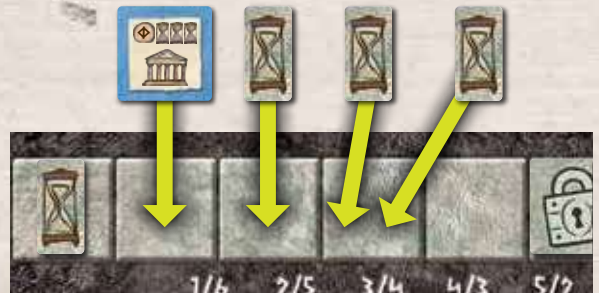
Dans les deux cas, payez le coût en pièces s'il y en a un, placez le nombre de Sabliers requis sur votre Ligne du Temps puis réalisez l'action décrite. Si l'action était sur une carte Civilisation, placez un cube indicateur sur la carte pour montrer que vous ne pouvez plus utiliser cette action pour ce manche. Si l'action était sur une case Foyer où vous avez placé un jeton Cité, placez un cube indicateur près de votre jeton Cité pour montrer que vous ne pouvez plus utiliser ce Foyer pour cette manche.

ACTIONS ILLIMITÉES

Une action portant ce symbole peut être réalisée un nombre illimité de fois par manche (mais seulement une fois par tour), mais ne nécessite pas de prendre une tuile action ou de poser un cube indicateur.

LES JETONS SABLIER

Si vous choisissez d'effectuer une action indiquant 2 Sabliers ou plus, vous pouvez choisir de placer chaque Sablier individuellement sur les cases vides de votre Ligne du Temps, ou bien, vous pouvez choisir de placer 2 Sabliers sur la même case vide. Vous ne pouvez pas ajouter de Sablier sur une case déjà couverte d'un jeton ou d'une tuile dessus.



Exemple : En prenant cette tuile Action, Khadijah réalise que placer les 3 jetons Sablier individuellement remplirait complètement sa Ligne du Temps et la forcerait à passer son prochain tour. Elle décide donc de placer 2 jetons Sablier sur la même case afin de pouvoir jouer quelque chose lors du prochain tour de ce manche.

PASSER SON TOUR



Vous devez passer votre tour si et **seulement si** vous êtes incapable d'effectuer la moindre action, c'est-à-dire si votre Ligne du Temps est pleine. Après avoir passé, vous ne pourrez plus effectuer d'action lors de cette phase d'Apogée. Les joueurs ne joueront donc pas forcément le même nombre de tours durant la phase d'Apogée, en fonction de la manière dont ils remplissent leur Ligne du Temps.

CAPACITÉS

Certaines cartes Civilisation et cases Foyer offrent des capacités indiquées par leurs bordures irrégulières (comme ci-dessous). Ces capacités permettent de modifier les actions de base.



Si vous avez une de ces cartes Civilisation en jeu face à vous ou si un de vos jetons Cité se trouve sur l'une de ces cases Foyer, vous pouvez vous en servir pour modifier vos actions de différentes façons (plus de détails plus loin).

Si les capacités portent le symbole , elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche. Placez un cube indicateur sur la carte Civilisation ou à côté de votre jeton Cité pour indiquer que vous avez utilisé la capacité liée pour ce manche. Si elles portent le symbole , elles peuvent être utilisées à chaque fois qu'une occasion appropriée se présente.



COLLECTEUR D'IMPÔT



Gagnez des pièces

Placez un jeton Sablier sur votre Ligne du Temps et prenez 4 pièces de la pioche centrale **OU** placez-y 2 jetons Sablier et prenez 8 pièces.



MENEUR



Devenez le prochain Premier Joueur

Prenez et placez la tuile Action Meneur sur votre ligne du temps et prenez également 2 pièces dans la pioche centrale. Vous deviendrez le nouveau Premier Joueur à partir de la phase de Déclin du manche en cours.



PHILOSOPHE

Recrutez des Citoyens

Recrutez 1 ou 2 Citoyens en avançant les tuiles correspondantes sur votre plateau. Le type de Citoyen que vous entraînez dépend de la configuration des tuiles Coût de Recrutement et de combien de pièces vous avez dépensées en prenant la tuile Action.

La somme dépensée pour l'action Philosophe est souvent dictée par la tuile Action que vous avez choisie – vous ne pouvez pas dépenser plus ou moins de pièces sauf si votre action le spécifie ou si vous avez un modificateur d'action qui vous le permet.

Si vous ne recrutez qu'un seul Citoyen, retrouvez le coût que vous venez de payer sur la ligne du haut du Tableau de Coût de Recrutement sur le Plateau Principal; vous pouvez choisir de recruter le Citoyen qui se trouve dessous OU n'importe quel Citoyen d'une valeur inférieure. Ajoutez un Citoyen de ce type sur votre plateau en avançant la tuile correspondante d'une case vers le côté opposé.



Exemple : En prenant cette tuile Action, Greg a payé 4 pièces et peut donc recruter 1 Citoyen de n'importe quel type.

Si vous souhaitez recruter 2 Citoyens, retrouvez le coût que vous venez de payer sur la ligne du bas du Tableau de Coût de Recrutement sur le Plateau Principal; vous pouvez choisir de recruter le Citoyen qui se trouve dessous **OU** n'importe quel Citoyen d'une valeur inférieure. Ajoutez un Citoyen de ce type sur votre plateau en avançant la tuile correspondante d'une case vers le côté opposé. Répétez la manœuvre une deuxième fois. Vous pouvez recruter deux fois le même type de Citoyen ou choisir de recruter un Citoyen de deux types différents.



Exemple : Greg a préféré recruter deux types de Citoyens : 1 Marchand et 1 Artisan. Il avance les tuiles correspondantes sur son Tableau des Citoyens d'une case pour chacun de ces deux types.

Une fois le recrutement terminé, réarrangez le Tableau des Citoyens comme suit :

- 1) Retirez les tuiles des types que vous venez de recruter.



- 2) Faites glisser les tuiles restantes vers la gauche pour remplir les espaces vides.



- 3) Placez les tuiles que vous avez retirées à droite, sur les nouvelles cases vides, en inversant leur position si vous en avez recruté plusieurs types.





Marchand Noble Érudits Soldat Prêtre Artisan

Si vous ajoutez un Citoyen sur votre Tableau des Citoyens et qu'il y a une autre tuile qui bloque le chemin, reculez la tuile bloquant d'une case, réduisant ainsi le nombre de Citoyens de ce type en votre possession.



Exemple : Sibylle a 3 Nobles et 3 Artisans. Si elle devait recruter un nouveau Noble, elle perdrait un Artisan.

Dès que vous atteignez un total de 18 Citoyens (en ne comptant pas les Citoyens virtuels des cartes Civilisation ou obtenus grâce aux Options Supplémentaires), prenez la première tuile Points Bonus portant le symbole « Citoyen » (plus de détails sur les tuiles Points Bonus à la page 10).



SCRIBE

Gagnez des cartes Civilisation

Recevez des cartes Civilisation en choisissant UNE des options proposées sur le Plateau Principal :



Si vous avez payé au moins 6 pièces, vous pouvez prendre une des cartes Civilisation de la défausse.



OU, si vous avez payé au moins 10 pièces, vous pouvez prendre 2 des cartes Civilisation de la défausse.



OU, en fonction de la somme que vous avez payée, vous pouvez prendre 1, 2 ou 3 cartes parmi celles disponibles face visible sous le plateau. Retrouvez le coût que vous avez payé sur les indicateurs de coût au dessus des cartes disponibles et notez combien de symboles de cartes figurent à côté du coût. Prenez autant de cartes que de symboles représentés.

Les cartes que vous prenez doivent se situer en dessous de l'indicateur de coût que vous avez choisi ou sous tout indicateur d'un coût inférieur (vers la gauche).

Après avoir pris vos cartes en main, faites glisser les cartes restantes vers la gauche pour combler les trous puis piochez de nouvelles cartes de l'ère correspondante pour compléter les emplacements libres. S'il n'y a plus de cartes disponibles dans le paquet de cette ère, les emplacements libres ne seront pas remplis avant la prochaine ère.

Vous n'êtes pas obligé de prendre toutes les cartes auxquelles vous avez droit. Il n'y a pas de limite de cartes à avoir en main, mais sachez que pendant la phase de Déclin vous recevrez un jeton Sablier à placer sur votre Ligne du Temps pour chaque carte en main au-delà de la 3^{ème}.

Vous avez le droit de regarder les cartes de la défausse ou des paquets restants à tout moment, tant que vous mélangez le paquet après.

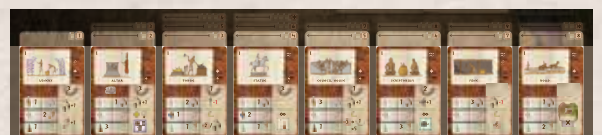
Exemple : si vous avez payé 8 pièces pour faire une action « Scribe », vous pouvez :



A : Prendre 3 cartes, qui devront être les 3 premières en partant de la gauche.



B : Prendre 2 cartes, qui devront être parmi les 6 premières en partant de la gauche.








C : Prendre 1 carte parmi toutes celles disponibles.




NAVIGATEUR



Construisez une Cité


Payez le coût indiqué sur la tuile Navigateur puis placez-la sur votre Ligne du Temps et placez également le nombre de jetons Sablier correspondant. Placez un de vos jetons Cité sur l'un des espaces disponibles du Plateau Principal portant l'icône Cité () et le symbole , , or  qui correspond à celui de votre tuile Navigateur. Si la tuile que vous jouez porte le symbole , vous pouvez choisir n'importe quel espace disponible.




Exemple : Sibylle a pris la tuile Navigateur indiquée sur l'image, elle peut donc placer un jeton Cité sur n'importe quel espace libre portant le symbole .

Lorsque vous placez un jeton Cité sur n'importe quel espace de l'une des trois régions (de couleur verte, rouge et jaune), activez immédiatement TOUTES les Cités que vous possédez dans cette même région (en comptant celle que vous venez de jouer) et recevez les récompenses décrites sous chaque emplacement (une description de chaque récompense se trouve juste à droite de cette page).




Exemple : Sibylle décide de placer un jeton Cité sur Delphi, elle active donc toutes les cités rouges en sa possession. Elle gagne un cube indicateur  grâce à Delphi, 5 pièces grâce à Syracusae et 2 points de victoire grâce à Cnossos.



Placez un cube indicateur sur l'un des emplacements libres de votre plateau sous le symbole . Cela vous donnera des Options Supplémentaires pendant votre tour (voir la section page 10).



Placez un cube indicateur sur l'un des emplacements libres de votre plateau sous le symbole . Cela vous donnera des Options Supplémentaires pendant votre tour (voir la section page 10).



Prenez 5 pièces de la pioche centrale.



Gagnez 2 points de Victoire, avancez votre marqueur de score de 2 cases.

Dès que vous avez placé vos 6 jetons Cité sur le plateau (sur la carte ou sur des cases Foyer), piochez la première tuile Points Bonus portant le symbole « Cité » (plus de détails sur les tuiles Points Bonus à la page 10).

À partir de maintenant, si vous effectuez une action qui vous amène à construire une Cité, vous pouvez choisir de bouger l'un de vos jetons déjà placés. Vous ne recevrez cependant plus les récompenses du dernier emplacement sur lequel votre jeton se trouvait.



FOYERS

Si vous placez un jeton Cité sur l'un des 9 emplacements Foyer du Plateau Principal, vous pouvez choisir l'une des trois régions (verte, rouge ou jaune) et activer toutes les Cités que vous y avez construites, recevant ainsi tous les bénéfices indiqués sous chaque emplacement de Cité.



Exemple : Khadijah pose un jeton Cité sur le Foyer situé en haut à gauche, puis choisit d'activer toutes ses Cités de la région verte. Elle gagne un cube indicateur grâce à Troia, 5 pièces grâce à Sinope et 5 pièces supplémentaires grâce à Sidon.

De plus, avoir un Foyer permet d'accéder à de nouvelles actions et capacités qui se situent sur la même ligne que votre jeton Cité. Chacun des jetons Cité que vous placez sur un Foyer vous permet d'utiliser son action/capacité une fois par manche. Quand vous utilisez cette action/capacité, placez un cube indicateur juste à côté de votre jeton Cité pour indiquer que vous l'avez déjà utilisée et n'y avez donc plus accès pour ce manche. Une description de ces actions/capacités est disponible en fin de page 9.



Exemple : Greg place un cube indicateur à côté de son jeton Cité afin d'utiliser la capacité de droite.



Effectuez une action « Scribe ». Cette action coûte 6 pièces et vous devez rajouter un Sablier sur votre Ligne du Temps.



Vous pouvez utiliser cette capacité à chaque fois que vous faites une action « Scribe » (que ce soit via une tuile Action, une carte Civilisation ou en utilisant votre jeton Cité sur un Foyer), afin de choisir quel montant vous souhaitez payer (n'importe quelle valeur allant de 1 à 10 pièces) à la place du montant indiqué sur l'action. Cela vous permet de payer le coût exact des cartes que vous souhaitez récupérer.



Effectuez une action « Philosophe ». L'action coûte 4 pièces et vous devez rajouter un Sablier sur votre Ligne du Temps.



Vous pouvez utiliser cette capacité lorsque vous faites une action « Philosophe » afin de choisir quel montant vous souhaitez payer (n'importe quelle valeur allant de 1 à 8 pièces) à la place du montant indiqué sur l'action. Cela vous permet de payer le coût exact des Citoyens que vous souhaitez recruter.



Vous pouvez utiliser cette capacité lorsque vous faites une action « Philosophe » afin de recruter un Citoyen supplémentaire parmi ceux disponibles dans la limite du coût que vous avez payé, et sans payer de coût supplémentaire. Ainsi, vous pouvez recruter 2 Citoyens en ne payant que le prix d'un, ou 3 Citoyens pour le prix de 2.



Vous pouvez utiliser cette capacité lorsque vous faites une action « Collecteur d'Impôt » afin de doubler la somme que vous récoltez. Cela peut très bien être combiné avec les cartes Civilisation « Tenement » et « Well ».

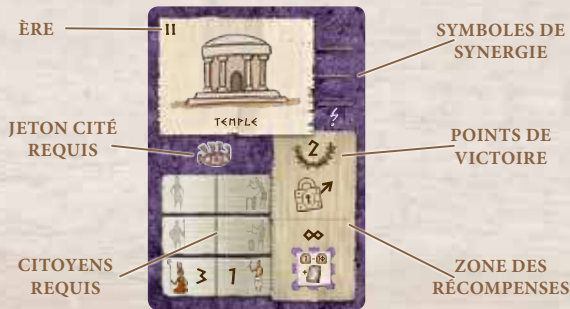


CHRONIQUEUR



Jouez une carte Civilisation

Choisissez une carte Civilisation de votre main dont vous remplissez toutes les conditions et posez-la face visible devant vous.



Les conditions sont listées sur la gauche de la carte – la plupart du temps avoir un certain type ou nombre de Citoyens ou avoir construit une Cité à tel ou tel emplacement. Vous recevez les récompenses mais aussi les malus situés sur la droite de la carte. Vous ne pouvez pas choisir de ne recevoir qu'une partie des récompenses. Les effets de toutes les cartes Civilisation sont décrits dans le Glossaire inclus dans le jeu.

LES SYMBOLES DE SYNERGIE

Après avoir reçu les récompenses, choisissez l'un des symboles (\approx , \circ , $*$, $?$) en haut à droite de la carte. Vous marquez un point de Victoire pour chaque carte Civilisation portant ce même symbole, y compris celle que vous venez de jouer. Par exemple, s'il s'agit de la première carte portant le symbole choisi, vous marquez 1 point. S'il s'agit de la troisième vous marquez 3 points. Vous voudrez sans doute superposer les cartes en ne laissant apparaître que le côté droit montrant les symboles de synergie et les effets en cours.

Vous ne marquez ces points bonus que grâce aux cartes de l'ère I et II, en effet, les cartes de l'ère III sont dépourvues de symboles de synergie.

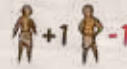
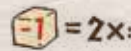
Dès que vous avez joué un total de 8 cartes Civilisation, piochez la première tuile Points Bonus portant le symbole « carte Civilisation » (plus de détails à la fin de la page 10).

Après avoir joué une carte Civilisation, il est parfois possible de remplir les conditions pour empocher la tuile Points Bonus pour avoir recruté 18 Citoyens. Vous devez d'abord résoudre tous les effets immédiats de la carte Civilisation avant de déterminer si vous avez encore le droit à cette tuile Points Bonus – Ainsi, si la même carte vous fait recruter assez de Citoyens pour atteindre un total de 18 mais vous force à en perdre en contrepartie, vous faisant passer sous la barre des 18, vous n'aurez pas le droit de prendre cette tuile Points Bonus.

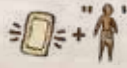
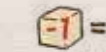


OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

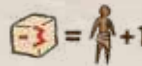
Autant de fois que vous le souhaitez par tour, vous pouvez défausser des cubes indicateurs de votre Plateau de Joueur afin d'effectuer les actions suivantes :



À tout moment, vous pouvez défausser l'un des cubes indicateurs que vous avez stockés sous le symbole de votre Plateau de Joueur afin d'échanger 2 Citoyens d'un type pour un autre. Faites d'abord reculer d'une case sur votre plateau un type de Citoyen et faites avancer un autre type d'une case ; puis effectuez la tâche à nouveau.



Quand vous jouez une carte Civilisation, vous pouvez défausser un ou plusieurs des cubes indicateurs que vous avez stockés sous le symbole de votre plateau pour augmenter virtuellement et temporairement le nombre de Citoyens d'un type de votre choix, à raison d'un Citoyen par cube défaussé.



À tout moment, vous pouvez défausser trois cubes indicateurs de votre choix depuis votre Plateau pour recruter un Citoyen de votre choix, en l'enregistrant sur votre Tableau des Citoyens.



TUILES POINTS BONUS

Durant la phase d'Apogée, si vous remplissez certaines conditions après avoir effectué une action, vous pourrez prendre la tuile Points Bonus du haut de la pile correspondant aux conditions que vous avez remplies et pourrez marquer immédiatement les points de Victoire indiqués (8 pour le premier joueur remplissant les conditions, 4 pour les joueurs suivants). Vous ne pouvez gagner qu'une tuile Points Bonus de chaque type.



JOUER 8 CARTES CIVILISATION

Prenez cette tuile après avoir effectué l'action « Chroniqueur » qui vous fera poser votre 8^{ème} carte Civilisation.



AVOIR ATTEINT 18 CITOYENS AU TOTAL

Prenez cette tuile dès que votre population atteint les 18 Citoyens (en ne comptant pas les Citoyens virtuels des cartes Civilisation et des Options Supplémentaires).



CONSTRUIRE 6 CITÉS

Prenez cette tuile après avoir effectué l'action « Navigateur » qui vous fera construire votre 6^{ème} Cité.

LA PHASE DE DÉCLIN

Pendant la phase de Déclin, vous allez réinitialiser les plateaux de jeu, effectuer d'autres tâches et résoudre les cartes Civilisation ayant un effet portant le symbole ☾. Tout le monde peut effectuer la phase de Déclin en même temps et aider à réarranger le Plateau Principal, cependant s'il s'agit de votre première partie, vous voudrez peut-être procéder étape par étape.



TUILES ACTION, JETONS SABLIER ET CUBES INDICATEURS

En premier lieu, remplacez sur le Plateau Principal toutes les tuiles Action que vous avez jouées.



Retirez un jeton Sablier de chaque emplacement et faites glisser ceux restants vers la gauche pour combler les emplacements libres (s'il vous en reste plusieurs, vous ne pouvez pas les assembler par deux). Si vous aviez des espaces contenant 2 Sabliers, il vous en restera un qui encombrera votre ligne du temps pour le manche suivant.



Retirez tous les cubes indicateurs du Plateau Principal et de vos cartes Civilisation et placez-les dans la pioche centrale.



Ne retirez pas les cubes indicateurs des Plateaux de Joueur !

2



DÉTERMINEZ LE NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Si vous avez effectué l'action « Meneur » pendant ce manche, prenez le jeton Premier Joueur – vous serez le premier à effectuer une action durant n'importe quelle phase tant que vous possédez ce jeton. Si personne n'a effectué l'action « Meneur », le jeton Premier Joueur reste en possession du joueur qui l'avait au manche précédent.

3



AVANCEZ LE MARQUEUR DE MANCHE & CHANGEMENT D'ÈRE

Déplacez le marqueur de manche d'un cran vers la droite. Si le marqueur vous fait changer d'ère (I, II ou III), prenez toutes les cartes Civilisation disposées sous le Plateau Principal et celles de la pioche de l'ère correspondante et placez-les sur l'emplacement prévu pour la défausse sur le Plateau Principal. Disposez de nouvelles cartes Civilisation de la nouvelle ère sur les 8 emplacements prévus sous le Plateau Principal.

En progressant vers une nouvelle ère, chaque joueur retire, si possible, un jeton Cadenas de sa Ligne du Temps.



Si vous ne pouvez plus retirer de jetons Cadenas car vous les avez déjà tous retirés, placez un cube indicateur sur le symbole 🏛️ ou 🏰 de votre Plateau de Joueur (au choix).



Exemple : À la fin de l'ère II, Greg ayant déjà retiré tous les jetons Cadenas de sa Ligne du Temps (grâce à une utilisation ingénieuse des cartes Civilisation), il décide de placer un cube indicateur sous le symbole 🏛️ de son plateau.

Si vous ne pouvez pas avancer le marqueur de manche car il est déjà sur le 6^{ème} cran, le jeu prendra fin après cette phase de Déclin et vous pourrez procéder au décompte final des scores. Si ce n'est pas le cas, continuez à jouer le manche suivant en commençant par la phase d'Apogée.



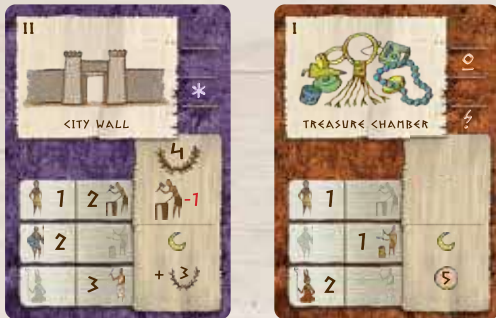
ACTIVEZ LES CITÉS ET LES CARTES CIVILISATION

Choisissez une de vos Cités dans chaque région de la carte et recevez la récompense décrite sous chacune d'elles.



Exemple : Greg n'a qu'une Cité dans les régions rouge et verte mais en a 2 dans la région jaune. Il gagne un cube indicateur grâce à Athenai, 2 points de Victoire grâce à Miletus et choisit de gagner un cube indicateur grâce à Cyrene.

Si vous avez une carte Civilisation portant le symbole vous recevez la récompense décrite sous le symbole.



Exemple : Khadijah active ses cartes City Wall et Treasure Chamber, elle gagne donc 3 points de Victoire et 5 pièces.

Vous pouvez recevoir les récompenses des cartes Civilisation ou des Cités dans n'importe quel ordre.



PÉNALITÉ D'EXCÈS DE CARTES

Si vous avez plus de 3 cartes Civilisation dans votre main pendant la phase de Déclin, vous devez placer un jeton Sablier sur votre Ligne du Temps pour chaque carte Civilisation au-delà de la 3^{ème} que vous avez en main. Si vous devez prendre plus d'un jeton Sablier, vous pouvez les placer par deux sur votre Ligne du Temps (mais pas les ajouter à un Sablier déjà présent).



FIN DE PARTIE

Si vous avez complété les 6 manches de jeu, effectuez le décompte des points en suivant les étapes ci-dessous. La partie prend fin et le joueur avec le plus de points de Victoire l'emporte ! En cas d'égalité, celui avec le plus de cartes Civilisation en jeu gagne. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de pièces l'emporte. Sinon, les joueurs l'emportent à égalité et pourront râler à propos de leur demi-victoire !



Comptez les points des cartes Civilisation dans votre main dont vous avez atteint les conditions de jeu, vous gagnez la **moitié** des points de Victoire indiqués sur chaque carte (arrondis pour chaque carte au supérieur). Vous pouvez utiliser les Options Supplémentaires en défaussant des cubes indicateurs de votre Plateau de Joueur pour répondre aux critères. Placez ces cartes en jeu mais ignorez les autres récompenses. Vous ne pouvez pas gagner de tuile Points Bonus grâce à ces cartes.



Vous perdez des points de Victoire pour chaque carte Civilisation dans votre main dont vous ne remplissez pas les conditions. Vous perdez la **moitié** des points de Victoire indiqués sur chaque carte que vous ne pouvez pas jouer (arrondis pour chaque carte au supérieur).



Gagnez 1 point de Victoire pour chaque paire de cubes indicateurs restant sur votre Plateau de Joueur.



Gagnez 1 point de Victoire pour chaque lot de 10 pièces en votre possession.



Perdez des points de Victoire s'il vous reste des jetons Sablier sur votre Ligne du Temps, comme indiqué sur ce tableau :

1	2	3	4+
-2 Points de Victoire	-4 Points de Victoire	-8 Points de Victoire	-16 Points de Victoire



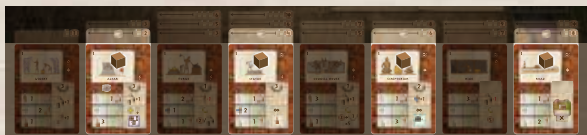
RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Pendant la mise en place du jeu, retournez le Plateau Principal afin que la face indiquant « 1-2P » soit visible.

Après que les deux joueurs ont tiré leurs cartes pour composer leur main de départ, remettez les cartes qui n'ont pas été retenues dans la **boîte** plutôt que dans la pioche de l'ère I. Prenez ensuite les deux premières cartes des pioches de chaque ère (I, II et III) et placez-les également dans la boîte sans les regarder. Les cartes ainsi retournées dans la boîte ne seront pas utilisées pendant la partie et doivent rester face cachée. De plus, contrairement à une partie à 3 ou 4 joueurs, vous ne pourrez pas regarder les différentes pioches. S'il s'agit de votre première partie, donnez aux joueurs les cartes mentionnées dans le tableau (page 3) puis retirez les **quatre** premières cartes de la pioche de l'ère I ainsi que les deux premières de l'ère II et III.

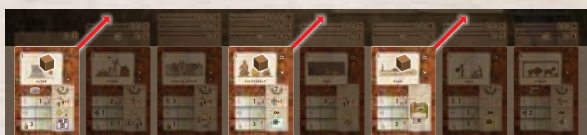
LA PHASE D'APOGÉE

Au début de chaque Phase d'Apogée, placez un cube indicateur sur chacune des quatre cartes face visible en bas du plateau qui se situent sous un symbole « cube indicateur ». Si vous prenez une de ces cartes pendant la partie, défaussez le cube dans la pioche centrale. Si une carte portant un cube indicateur doit être déplacée vers la gauche suite à l'enlèvement d'une autre carte, le cube indicateur se déplace avec elle.






LA PHASE DE DÉCLIN

Au début de chaque Phase de Déclin, remettez dans la boîte (pas dans la défausse) chaque carte en bas du Plateau Principal portant un cube indicateur et défaussez ce dernier. Faites ensuite glisser les cartes restantes vers la gauche et remplissez les espaces vides avec de nouvelles cartes en provenance de la pioche adéquate.



NOTE ADDITIONNELLE

Lors d'une partie à 2 joueurs, certains Foyers ont deux symboles. Lorsque vous effectuez une action portant l'un de ces symboles, vous pouvez utiliser n'importe lequel des deux. Par exemple, si vous effectuez une action qui vous ferait normalement placer un jeton Cité sur un espace portant le symbole , vous pouvez choisir de placer votre jeton sur le Foyer portant les deux symboles  et  s'il est toujours disponible. Lorsque vous jouez des cartes qui ont des prérequis de Cités en votre possession, si vous avez un jeton Cité sur l'un de ces espaces à deux symboles, vous êtes considéré comme en ayant une de **chaque** type indiqué.

RÈGLES POUR 1 JOUEUR

Pendant la mise en place du jeu, retournez le Plateau Principal afin que la face indiquant « 1-2P » soit visible.

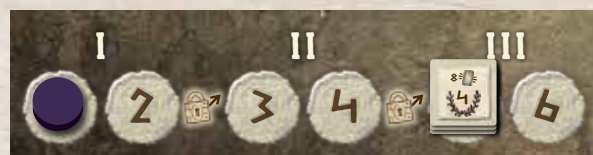
Piochez 6 cartes de l'ère I et gardez-en 2 pour former votre main puis placez les 4 cartes restantes dans la boîte. Prenez ensuite les 2 premières cartes des pioches de chaque ère (I, II et III) et placez-les également dans la boîte sans les regarder. Les cartes remises dans la boîte ne seront pas utilisées pendant la partie et ne peuvent être consultées à aucun moment. De plus, contrairement à une partie à 3 ou 4 joueurs, vous ne pourrez pas regarder les différentes pioches.

N'utilisez que les 8 tuiles action suivantes (remettez les autres dans la boîte) :



Placez cette tuile sur l'emplacement de l'action « Premier Joueur ». Cette tuile spéciale est considérée comme une tuile joker. Lorsque vous la prenez, vous pouvez effectuer **n'importe quelle** action (pas seulement l'action « Navigateur ») en payant le coût indiqué sur la tuile.

Placez les tuiles Points Bonus d'une valeur de 8 à leur place habituelle sur le Plateau Principal. Prenez une tuile de chaque type d'une valeur de 4 et placez-les sur la 5ème case du marqueur de manche.



LA PHASE D'APOGÉE

Au début de chaque Phase d'Apogée, placez un cube indicateur sur chacune des quatre cartes face visible en bas du plateau qui se situent sous un symbole « cube indicateur ». Si vous prenez une de ces cartes pendant la partie, défaussez le cube dans la pioche centrale. Si une carte portant un cube indicateur doit être déplacée vers la gauche suite à l'enlèvement d'une autre carte, le cube indicateur se déplace avec elle.



Placez ensuite un cube indicateur sur la 3ème tuile Coût de Recrutement en partant de la gauche (il y a un symbole « 1P » juste au dessus pour vous repérer). Si vous recrutez ce Citoyen, défaussez le cube indicateur dans la pioche centrale. Si une tuile Coût de Recrutement portant un cube indicateur doit être déplacée vers la gauche suite à l'enlèvement d'une autre tuile, le cube indicateur se déplace avec elle.

Lorsque vous commencez la Phase d'Apogée de la 5ème manche, remplacez toutes les tuiles Points Bonus d'une valeur de 8 par celles d'une valeur de 4 que vous avez auparavant placées sur la 5ème case du marqueur de manche. Remettez les tuiles Points Bonus de valeur 8 dans la boîte, elles ne pourront plus être remportées.

LA PHASE DE DÉCLIN




Au début de chaque Phase de Déclin, remettez dans la boîte (pas dans la défausse) chaque carte en bas du Plateau Principal portant un cube indicateur et défaussez ce dernier. Faites ensuite glisser les cartes restantes vers la gauche et remplissez les espaces vides avec de nouvelles cartes en provenance de la pioche adéquate.



Les tuiles Coût de Recrutement portant encore un cube indicateur doivent être déplacés le plus à droite possible puis défaussez les cubes indicateurs. Déplacez les autres tuiles Coût de Recrutement vers la gauche.



NOTE ADDITIONNELLE

Lors d'une partie à 1 joueur, certains Foyers ont deux symboles. Lorsque vous effectuez une action portant l'un de ces symboles, vous pouvez utiliser n'importe lequel des deux. Par exemple, si vous effectuez une action qui vous ferait normalement placer un jeton Cité sur un espace portant le symbole , vous pouvez choisir de placer votre jeton sur le Foyer portant les deux symboles  et  s'il est toujours disponible. Lorsque vous jouez des cartes qui ont des prérequis de Cités en votre possession, si vous avez un jeton Cité sur l'un de ces espaces à deux symboles, vous êtes considéré comme en ayant une de **chaque** type indiqué.

FIN D'UNE PARTIE A UN JOUEUR

Après avoir joué les 6 manches et marqué vos points, comparez votre score au tableau ci-dessous pour mesurer l'ampleur de votre réussite !

POINTS DE VICTOIRE	RANG
0-70 PV	Il faut persévérer ! Jouez à nouveau et ne vous arrêtez pas jusqu'à atteindre au moins 70 points de victoire !
71-80 PV	Colon
81-90 PV	Chef de clan
91-100 PV	Chef militaire
101-110 PV	Noble
111-120 PV	Monarque
121-130 PV	Empereur
131-140 PV	Immortel
141+ PV	Dieu



CRÉDITS

- AUTEUR :** Stefan Risthaus
- DÉVELOPEMENT :** Henning Kröpke, Uli Blennemann et
TMG Development Team
- ILLUSTRATIONS:** Harald Lieske
- INFOGRAPHIE:** Adam P. McIver, Filip Stránský &
Rafaël Theunis
- TRADUCTEURS :** Timothée Lambry &
Renaud Carpreau

L'auteur du jeu tient à remercier tous les testeurs, en particulier sa femme Heike Risthaus, ainsi que Volker Wichert, Robert Rudolph, Christian Heider, Manuel Vinaske, Malte Meinecke, Gero Mulkau, Karsten Becker, Stefan et Louis Malt, Uwe Hilgert, Wilfried Meinecke, Ingo Wagner.

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur où vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle sur notre site : www.gamebrewer.com/customer-service



© 2018 Game Brewer & Tasty Minstrel Games

www.gamebrewer.com

