IMPERIUM

UN JEU DE NIGEL BUCKLE ET DÁVID TURCZI

ILLUSTRÉ PAR MIHAJLO «THE MICO» DIMITRIEVSKI

LIVRET DE RÈGLES

ANTIQUE VS LÉGENDES

Il existe 2 versions de ce jeu : Imperium : Antique ou Imperium : Légendes. Que vous jouiez à l'une ou l'autre de ces versions, les règles sont les mêmes.

Ce livret contient toutes les règles nécessaires pour jouer avec l'une ou l'autre boîte, vous pouvez donc y trouver mentionnées des nations ou des mots-clefs qui ne sont pas dans la boîte que vous utilisez.

Si vous possédez les deux boîtes de jeu, vous pouvez les combiner. La seule différence est la mise en place, comme cela est indiqué page 6.















De puissants adversaires se sont ligués contre vous. Votre peuple est prêt. L'Histoire vous attend.

La destinée d'un des plus grands peuples de l'Histoire est entre vos mains. Menacé de toutes parts, vous devez conquérir de nouveaux territoires, encourager de grands progrès scientifiques et culturels, et guider votre peuple jusqu'à l'ère des empires. Si vous vous étendez trop rapidement, le mécontentement et les *Instabilités* mettront votre civilisation à genoux; si vous vous développez trop lentement, votre nom sera à peine mentionné dans les livres d'Histoire.

APERÇU

Dans Imperium, vous êtes à la tête d'une civilisation naissante que vous tentez de conduire vers la grandeur en étendant son domaine, en développant sa technologie et en répandant sa culture. Chaque civilisation a ses propres atouts uniques dont tirer profit et ses propres faiblesses à surmonter.

Le jeu retrace les vicissitudes de l'Histoire grâce au mécanisme de la construction de deck. Lors de vos tours, vous allez jouer des cartes pour réunir des ressources, acquérir de nouvelles cartes à partir d'un marché commun et étendre votre zone de jeu devant vous. De nombreuses cartes sont jouées, défaussées puis remises dans votre deck afin de pouvoir être de nouveau jouées plus tard. D'autres cartes, comme les technologies, les pratiques culturelles et les régions, sont placées devant vous et vous accordent des avantages durables. D'autres encore, comme les grands chefs historiques qui ne vivent qu'une génération, et sont donc placées dans votre Histoire, hors de votre deck.

Au cours du jeu, vous allez renouveler (épuiser et remélanger) votre deck plusieurs fois, et à chaque fois que vous le faites, il contiendra de plus en plus de cartes. Tout d'abord vous ajouterez des cartes tirées au hasard dans votre pioche Nation tandis que votre jeune civilisation s'étend par à-coups, vous conduisant parfois vers de grandes innovations et d'autres fois vers le désordre et les *Instabilités*. La dernière carte de votre pioche Nation est votre carte Avènement, et en la prenant vous vous imposez en tant qu'empire. Désormais, chaque renouvellement s'accompagne de la possibilité d'acheter des cartes Développement. Généralement, une partie se termine quand la pioche Principale est épuisée, les civilisations marquent alors des points de victoire en fonction des cartes accumulées et le joueur qui en a le plus l'emporte.

NOTE HISTORIQUE

Imperium est un jeu fortement imprégné de l'Histoire des nations et des empires du monde entier au cours de la période s'étendant entre 3100 av. J.-C. et 1066. Cependant, même si la véracité historique a toujours été au cœur du développement d'Imperium, elle s'est régulièrement effacée devant les besoins du jeu. En effet, la mécanique même d'un jeu de construction de deck est par nature abstraite, et la notion d'évolution linéaire et inexorable d'une nation vers un empire est une représentation erronée des événements tels qu'ils se sont déroulés.

De plus, certains termes utilisés, tels que «barbare», «empire» et «tradition», sont très simplistes d'un point de vue historique, mais se révèlent des raccourcis particulièrement utiles pour un jeu. En particulier, l'utilisation du terme «nation» dans ces règles ne désigne pas spécifiquement et précisément des nations du monde réel. Les Utopiens, les Atlantes et les Arthuriens représentent de toute évidence des nations fictives. Les Minoens, les Grecs et les Macédoniens sont des sous-groupes parfois imbriqués les uns dans les autres, des anciens Grecs. La nation Qin englobe non seulement la dynastie Qin de l'histoire de la Chine, mais aussi la dynastie Zhou et la période des Royaumes combattants. Aucun deck de ce jeu ne pourra parvenir à saisir toute la richesse et la complexité des peuples qui y sont évoqués.

MATÉRIEL

BOITE ANTIQUE BOITE LÉGENDES

23 cartes Carthaginois

28 cartes Celtes

23 cartes Grecs

23 cartes Macédoniens

23 cartes Perses

23 cartes Romains

24 cartes Scythes

26 cartes Vikings

83 cartes communes

29 cartes Arthuriens

22 cartes Atlantes

23 cartes Égyptiens

24 cartes Maurya

23 cartes Minoens

26 cartes Olmèques

25 cartes Qin

21 cartes Utopiens

83 cartes communes















MATÉRIEL COMMUN ANTIQUE ET LÉGENDES



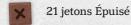




1 plateau Marché en trois parties



1 carte Solstice

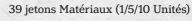


18 jetons Action

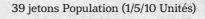
6 marqueurs Emplacement













39 jetons Progrès (1/5/10 Unités)



1 dé à six faces







1: Antique – 2: Légendes 1CIV6/15

#/#: référence carte

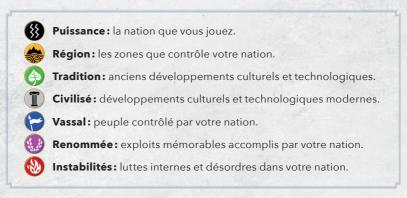
REN: cartes Renommée TRO: cartes Instabilités TRA: cartes Tradition CIV: cartes Civilisé RÉG: cartes Région VAS: cartes Vassal ART: Arthuriens ATL: Atlantes CAR: Carthaginois CEL: Celtes ÉGY: Égyptiens GRE: Grecs MAC: Macédoniens MAU: Maurya MIN: Minoens OLM: Olmèques PER: Perses QIN: Qin ROM: Romains SCY: Scythes UTO: Utopiens VIK: Vikings

DÉTAIL DES CARTES

- 1. Nom: l'intitulé de la carte.
- 2. **Bandeau**: la couleur du bandeau indique la catégorie de la carte (aussi indiquée en bas de la carte, voir étape 9). Les cartes sans catégorie ont un bandeau gris.
- 3. **Persistante/Attaque :** les cartes persistantes restent en jeu dans votre zone de jeu. Les cartes Attaque affectent les autres joueurs.
- 4. **État:** de nombreuses cartes ont soit une icône Barbare , soit une icône Empire . Vous ne pouvez pas jouer de cartes qui ont une icône différente de celle de votre carte État.
- 5. **Type de carte:** certaines cartes peuvent avoir une des icônes suivantes: 🐧, 🚳, 🐼, 😈, ou 🕡. Ces icônes n'ont aucun effet intrinsèque, mais d'autres cartes peuvent y faire référence.
- 6. **Type de région :** de nombreuses cartes ont une ou plusieurs icônes \$, ou . Ces icônes n'ont aucun effet intrinsèque, mais d'autres cartes peuvent y faire référence.
- 7. Effet: indique ce que fait la carte quand elle est utilisée.
- 8. **Coût de développement :** la plupart des cartes de ce type + ont un coût qui correspond au nombre de -, +, et de jetons que vous devez dépenser pour obtenir ce développement.
- 9. Catégorie: de nombreuses cartes ont une icône , , , , , , , , , ou . Ces icônes n'ont aucun effet en dehors de la mise en place, mais d'autres cartes peuvent y faire référence.

 La catégorie d'une carte est aussi indiquée par la couleur de son bandeau.

Certaines cartes ont à la fois une icône 😝 et une icône 📳 . Durant la mise en place, elles sont considérées comme étant des cartes 😝 . En cours de jeu, elles sont considérées comme des cartes des deux catégories.



- 10. **Nation:** la couleur du triangle à l'angle de la carte lorsqu'il y en a un indique à quelle nation elle appartient.
- 11. Localisation de départ: le symbole, lorsqu'il y en a un, dans le triangle de la nation indique où la carte est placée pendant l'installation du jeu :

En jeu : ces cartes sont directement placées en jeu (toutes les cartes : sont recto verso). Elles sont considérées comme faisant partie de votre zone de jeu.

Nation (: ces cartes composent votre pioche Nation

Avènement : cette carte est placée dans votre pioche Nation, sous les cartes Nation (Développement : ces cartes sont placées dans votre Zone de Développement Instabilités : ces cartes sont ajoutées à la pile Instabilités du Marché (p. 8).

- 12. Nombre de joueurs: les cartes avec 3+ ne sont pas utilisées dans une partie en solitaire ou à deux joueurs. Les cartes avec 4 ne sont pas utilisées dans une partie en solitaire ou à deux ou trois joueurs.
- 13. **Numéro de la carte:** le numéro de référence de la carte. Si le premier chiffre est un 1, la carte provient de la boîte *Antique*. S'il s'aqit d'un 2, elle provient de la boîte *Légendes*.
- 14. **Points de victoire:** le nombre de points de victoire que rapporte la carte en fin de partie. Les cartes avec une icône rapportent X points. Les cartes avec une icône rapportent un nombre de points de victoire variable en fonction de ce qui est indiqué sur la cartes. Les cartes avec une icône rapportent X points.

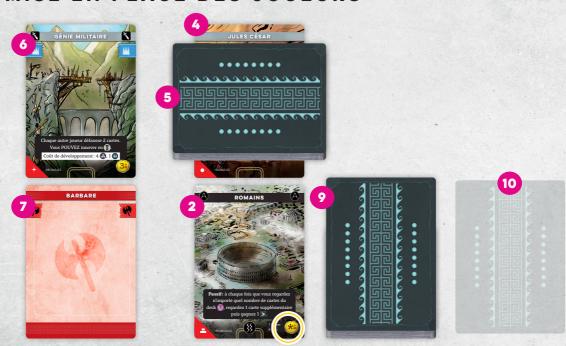
MISE EN PLACE

COMBINER LES JEUX ANTIQUE ET LÉGENDES

Si vous avez *Imperium*: *Antique* et *Imperium*: *Légendes*, modifiez la mise en place comme suit:

- 1. Vous pouvez choisir de jouer n'importe laquelle des 16 nations.
- 2. Quand vous effectuez la mise en place générale, utilisez les cartes communes de l'une ou l'autre boîte. Vérifiez si des cartes ont le même nom que des nations choisies par les joueurs. Si c'est le cas, remplacez chaque carte concernée par une carte choisie aléatoirement parmi les cartes communes de l'autre boîte. Si une nouvelle carte a une icône 4 4 ou 3 + alors que vous jouez à une partie avec moins de joueurs qu'indiqué, ou si elle a le même nom qu'une nation choisie par un joueur, piochez une autre carte pour la remplacer.

MISE EN PLACE DES JOUEURS



Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Choisissez **une nation** et prenez toutes les cartes qui lui sont associées en vous basant sur la couleur indiquée dans leur coin inférieur gauche.

Avant de choisir une nation, consultez le chapitre «Nations» page 22 pour avoir un aperçu des cartes des différentes nations.

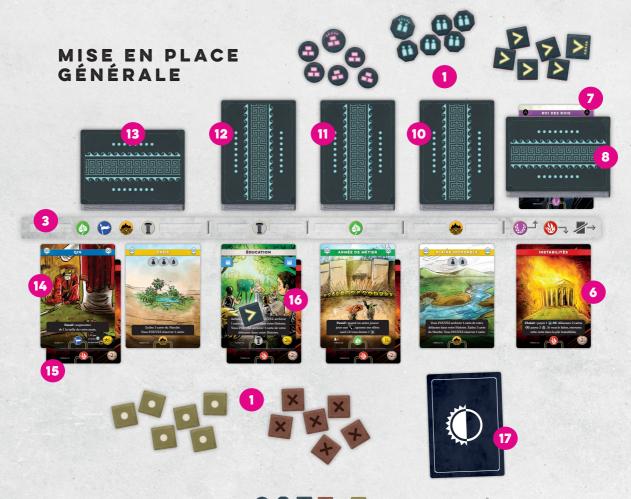
2. Placez votre **carte Puissance** devant vous. Vous pouvez choisir la face que vous voulez, mais vous ne pourrez pas en changer en cours de partie.

Pour les nouveaux joueurs, il est recommandé de jouer avec la face B.

	Seuls les Arthuriens et les Utopiens ont des cartes en jeu 🚣 .
	Si vous jouez les Arthuriens, placez la carte <i>Cour du roi Arthur</i> face visible dans
	l'espace situé sous votre carte Puissance.
	Si vous jouez les Utopiens, posez la carte Visions de Shangri-La sur la carte Portes
	de Shangri-La puis placez-les toutes les deux sous votre carte Puissance. La carte
	du dessus de cette pile est votre carte Voyage .
4.	Placez votre carte ● face visible au-dessus de votre carte Puissance.
	Pour la plupart des nations, la carte est votre carte d'Avènement.
	Pour les Vikings, la carte est votre carte Zénith.
	Pour les Arthuriens, la carte est votre carte Nadir.
	Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte ●.
5.	Constituer votre pioche Nation , en mélangeant vos cartes (pour constituer une pioche que vous posez face cachée sur votre carte (perpendiculairement à elle.
	Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte (.
6.	Préparez votre Zone de Développement en empilant toutes vos cartes $+$ face visible gauche de votre pioche Nation (Quand elles seront accessibles vous pouvez choisir la carte q vous souhaitez développer). Ces cartes ne sont accessibles que si vous êtes un Empire
	Pour la plupart des nations, les cartes + sont vos cartes Développement. Pour les Arthuriens, ce sont vos cartes Quête. Quand des cartes Quête sont dans la Zone de Développement, elles sont considérées comme étant vos quêtes en attente dans votre Zone de Quête. Les Utopiens n'ont pas de cartes Développement.
7.	Prenez une carte État et placez-la sur sa face Barbare marquée de l'icône à gauche de vot carte Puissance . Votre carte État indique si vous êtes un peuple barbare ou un empire développement. Certaines cartes ne peuvent être jouées ou acquises que si vous êtes l'un ou l'auti
	Si vous jouez les Atlantes, placez votre carte État sur sa face Empire marquée de l'icône
8.	Ajoutez vos cartes aux cartes Instabilités du Marché (voir 6 page 8).
	Seuls les Arthuriens, les Celtes, les Olmèques, les Qin, les Utopiens et les Vikings
	ont des cartes \rightarrow . Toutes les cartes \rightarrow sont des cartes $\textcircled{1}$. Certaines cartes \rightarrow
	peuvent être retirées du jeu au cours de l'étape 5 de la mise en place générale (p. 8).
).	Constituez votre deck Personnel en mélangeant toutes les cartes restantes (sans symboliques dans le triangle nation) pour former une pioche que vous placez face cachée à droite de vot
	carte Puissance

11. **Enfin, piochez 5 cartes** de votre deck pour constituer votre main de départ.

sont placées face visible dans la défausse.



- 1. Placez sur la table tous les jetons 🖨, 🚻, 🔀, et 🖸 afin qu'ils soient facilement accessibles à tous les joueurs. C'est le **stock**.
- 2. Chaque joueur prend les jetons suivants :
 - 3 🔠, 2 🚻, et 1 🔀 qu'il place devant lui
 - et 5 x et 3 qu'il place sur sa carte État.

S'il y a un joueur Utopiens, il prend 3 🗙 au lieu de 5.

- 3. Placez le **plateau Marché** au milieu de la table afin qu'il soit facilement accessible à tous les joueurs.
- 4. Triez toutes les cartes communes par catégorie: (a), (1), (2), (3), (4), et (4). Vous pouvez aussi les différencier par la couleur de leur bandeau.

Certaines cartes ont à la fois l'icône 😝 et l'icône 🜓 . Pour la mise en place, on considère qu'il s'agit de cartes 💠 .

- À trois joueurs, retirez toutes les cartes communes avec l'icône 4.
 À deux joueurs, retirez toutes les cartes communes avec les icônes 4.
- 6. Placez toutes les cartes (y compris celles des nations des joueurs comportant →) face visible sous l'icône (du plateau Marché. C'est la pile des Instabilités.
- 7. Placez la carte 🕼 Roi des rois, face A visible,, au-dessus de l'icône 🕼 du plateau Marché.

- Mélangez les cartes 🔛 restantes pour constituer une pioche que vous placez face cachée sur la carte Roi des rois, perpendiculairement à elle. C'est la pioche Renommée.
- À 3 joueurs, retirez du jeu la première carte de la pioche Renommée (sans la regarder). À 2 joueurs, retirez du jeu les deux premières cartes de la pioche Renommée (sans les regarder).
- 10. Mélangez les cartes 🌎 approprié pour constituer une pioche que vous placez face cachée audessus de l'icône 🚵 du plateau Marché. C'est la pioche Région.
- Mélangez le nombre de cartes 😝 approprié pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône 🚯 du plateau Marché. C'est la pioche Tradition.
- Mélangez les cartes (T) approprié pour constituer une pioche que vous placez face cachée audessus de l'icône (T) du plateau Marché. C'est la pioche Civilisé.

Quand vous créez les pioches Région 🌦, Tradition 😝 et Civilisé 📳, le nombre de cartes utilisées pour chacun d'eux dépend du nombre de joueurs:

2 joueurs - 6 cartes

3 joueurs - 7 cartes

4 joueurs - 8 cartes

- 13. Mélangez toutes les cartes 🚱, 🔳, et 🎇 restantes avec les cartes 🛜 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus du groupe d'icônes 🚱 🍃 🚕 👕 du plateau Marché. C'est la pioche Principale.
- 14. Piochez 1 carte des pioches Civilisé, Tradition, Région et placez-les face visible à l'opposé de leur pioche respective sous le plateau Marché. Piochez deux cartes de la pioche Principale et placez-les côte à côte et face visible sous le plateau Marché. L'ensemble de ces cartes forme le Marché.
- 15. Glissez une carte 🚷 de la pile des Instabilités sous chaque carte 🚷 (T), et 🚼 du Marché.
- 16. Placez un jeton > sur chaque carte T du Marché qui n'a pas d'icône .
- Placez la carte Solstice entre deux joueurs déterminés aléatoirement. Le joueur à qauche de la carte Solstice est le premier joueur.















Conception du jeu: Nigel Buckle et Dávid Turczi Développement du jeu: Filip Hartelius et Anthony Howgego Illustrations: Mihajlo «The Mico» Dimitrievski Design graphique: James Hunter

Nigel et Dávid aimeraient remercier les personnes suivantes pour leurs tests, leurs conseils et leurs retours:

Andrei Novac, Anthony Howgego, Arwen, Kiefer et Fiona Buckle, Blazej Kubacki, Charlotte Levy, Colin Beattie, David Pitman, Gary Perrin, Graham Forbes, Ian Vincent, James Bunnett, Jen et Kieran Symington, Jonathan Bobal, Martin Butcher, Nick Shaw, Michael Dollin, Mike Eggleton, Mukel Patel, Neil HK, Paul et Donna Lister, Riccardo Fabris, Rob Darbarn, Rob Fisher, Sami Khan, Stephen Tavener, Tim Fitzmaurice, Tim Smith, Wai-yee Phuah, et les joueurs des clubs de jeu du London on Board et du Cambridge Grad Pad.

Remerciements particuliers à Martin Butcher pour son aide lors de ce projet.

Remerciements particuliers à Kiefer Buckle pour avoir testé le mode campagne.

Édition originale publié en Grande-Bretagne en 2021 par **OSPREY GAMES**

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA Imported into the EEA by Bloomsbury Publishing Ireland Ltd, 29 Earlsfort Terrace, Dublin 2

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd © Nigel Buckle et Dávid Turczi, 2021. Cette édition © 2021 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk



Version française ©2021 Origames 52 av Pierre Sémard 94200 Ivry-sur-Seine

Chef de projet: Gilbart Rodolphe Traduction: Philippe Teissier

Relecture: Dimitri Pawlowski -Salim Malik

Maquette: e-Dantès

Pour plus d'informations ou en cas de composants manquants, envoyez un mail à l'adresse sav@origames.fr

www.origames.fr

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche commence avec le joueur à la gauche de la carte Solstice puis se poursuit dans le sens horaire. Le jeu continue jusqu'à ce que soit déclenché un **Décompte** ou un **Effondrement**, ce qui met fin à la partie.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous devez choisir un ordre parmi :

ACTIVATION OU INNOVATION OU PACIFICATION

Une fois que vous avez résolu un de ces trois ordres, vous passez à votre phase de NETTOYAGE.

Lorsque votre phase de Nettoyage est terminée, c'est au joueur à votre gauche d'effectuer son tour. Si la carte Solstice se trouve entre vous et le joueur à votre gauche (c'est donc que tous les joueurs ont joué pour cette manche), la manche se termine et tous les joueurs doivent résoudre les effets de leurs cartes en jeu qui ont le mot-clef **Solstice** avant le début de la manche suivante.

ACTIVATION

Quand vous choisissez l'ordre Activation, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison d'actions et d'effets épuisables dans n'importe quel ordre. Quand vous ne pouvez ou ne voulez plus effectuer d'actions ou utiliser d'effets épuisables, vous passez à votre phase de **Nettoyage**.

EFFECTUER DES ACTIONS

Pour effectuer une action, retirez un jeton Action de votre carte État, puis jouez une carte de votre main dans votre zone de jeu et résolvez son effet.

Enfin, placez la carte dans votre défausse à moins qu'elle n'indique le contraire. Les cartes avec une icône or restent en jeu après avoir été résolues.

Si vous n'avez plus de jeton sur votre carte État, vous ne pouvez plus effectuer d'action (sauf *Action gratuite* p.16).

Vous ne pouvez jouer une carte avec une icône ou une icône icône que si la face de votre carte État possède la même icône.

De nombreuses cartes comportent des mots-clefs. Ceux-ci sont expliqués pages 16 à 20.

Les effets de toutes les cartes jouées doivent être résolus autant que possible.

MOTS-CLEFS COURANTS

Voici quelques mots-clefs indiqués sur les cartes auxquels il faut faire attention quand vous jouez : Abandonner, Acquérir, Innover, Choisir, Épuiser, Action gratuite, Gagner, Histoire, Passif, et Solstice.

UTILISER DES EFFETS ÉPUISABLES

Vous pouvez activer autant d'effets épuisables que vous avez de jetons Épuisé × disponibles.

Pour utiliser un effet épuisable, choisissez une de vos cartes en jeu (a ou) avec le mot-clef **Épuiser** qui n'a pas déjà de jeton sur elle.

Prenez un jeton de votre carte État et placez-le sur cette carte pour activer son effet épuisable. Si vous n'avez plus de jeton disponible, vous ne pouvez plus activer d'effet épuisable.

Puis résolvez complètement le ou les effets indiqués après le mot-clef Épuiser. Certains effets épuisables ont un coût. Si vous ne pouvez pas le payer, vous ne pouvez pas activer cet effet.

S'il y a déjà un jeton x sur une carte, vous ne pouvez pas utiliser son effet épuisable.

Les effets épuisables ne sont pas liés aux icônes ou de leur carte. Une fois en jeu, vous pouvez toujours les utiliser quelque soit la face de votre carte État.

Vous ne pouvez utiliser un effet épuisable qu'à votre tour quand vous choisissez l'ordre Activation, à moins que le texte de la carte n'indique le contraire.

INNOVATION

Quand vous choisissez l'ordre Innovation, commencez par défausser toutes les cartes de votre main. Puis effectuez **Innovez en** (3), (1), (2) ou en (2), comme cela est décrit page 18.

Puis, passez à votre phase de Nettoyage.

Vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou utiliser d'effets épuisables quand vous Innovez.

PACIFICATION

Quand vous choisissez l'ordre Pacification, renvoyez n'importe quel nombre de cartes 🕙 de votre main dans la pile *Instabilités* sans vous soucier de leur texte.

Puis passez à votre phase de Nettoyage.

Vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou utiliser d'effets épuisables quand vous Pacifiez.

NETTOYAGE

Tout d'abord, ajoutez 1 > du stock sur une carte du Marché de votre choix.

Si vous jouez les Carthaginois, à la place ajoutez 1 ou 2 jetons 🚭 du stock, comme cela est indiqué sur votre carte Puissance.

Si vous jouez les Qin, à la place ajoutez 1 jeton 🛍 du stock, comme cela est indiqué sur votre carte Puissance.

Le joueur suivant peut débuter son tour, pendant que vous terminez votre phase de Nettoyage, dès que vous avez placé le .

Retirez ensuite tous les jetons et (carte État, carte Puissance, pioche Nation, Zone de Développement et de toutes les cartes en jeu). Puis placez des jetons et sur votre carte État jusqu'à en avoir 3 et 5 x.

Si vous jouez les Utopiens, vous ne placez que 3 jetons ${\color{red} igstar}$.

Puis vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main. Vous pouvez garder autant de cartes que vous souhaitez même au-delà de votre limite de main.

Enfin, piochez des cartes dans votre deck jusqu'à votre **limite de cartes en main** (5 initialement). Si vous avez déjà cinq cartes ou plus, vous ne piochez pas. Certains effets de cartes peuvent augmenter la taille de votre main.

Puisque vider votre deck est le meilleur moyen d'avoir accès aux cartes $(, \bullet)$, et + de votre nation afin de constituer un empire (voir page suivante), il est souvent conseillé de défausser les cartes que vous avez encore en main à la fin de votre tour pour piocher un maximum de cartes rapidement.

MÉLANGER VOTRE DECK

Si votre deck est vide et que vous avez besoin de piocher 1 ou plusieurs cartes, tout d'abord vérifiez l'icône de votre carte État:

Si vous êtes sur la face Barbare de votre carte État 9:

- 1. Si vous n'avez pas déjà de jeton sur votre pioche Nation et qu'il vous reste au moins un jeton sur votre carte État, piochez la première carte de votre pioche Nation et placez-la dans votre défausse. Puis placez un jeton de votre carte État sur votre pioche Nation.
 - S'il y a déjà un jeton x sur votre pioche Nation, ou si vous n'en avez plus sur votre carte État, ignorez cette étape.
 - Votre carte est la dernière de la pioche Nation. Lorsque vous la prenez et la placez dans votre défausse, retournez immédiatement votre carte État sur sa face.
- 2. Mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck.
- 3. Continuer de piocher les cartes manquantes.

Si vous jouez les Arthuriens, la carte • est votre carte Nadir. Au lieu de la placer dans votre défausse, placez-la immédiatement dans votre zone de jeu. Ne retournez **pas** votre carte État.

Si vous jouez les Vikings, la carte • est votre carte Zénith. Quand vous la prenez et la défaussez, cela déclenche la fin de partie! Ne retournez **pas** votre carte État. Si vous jouez les Utopiens, vous n'avez pas de pioche Nation, aussi vous ignorez l'étape 1.

Si vous êtes sur la face Empire de votre carte État ::

1. Si vous n'avez pas déjà de jeton dans votre Zone de Développement et qu'il vous reste au moins un jeton sur votre carte État, vous pouvez payer le coût de développement indiqué sur la carte Développement de votre choix. Défaussez cette carte, puis placez un jeton de votre carte État sur votre Zone de Développement.

S'il y a déjà un jeton dans votre Zone de Développement, ou si vous n'en avez pas sur votre carte État, ignorez cette étape.

Si vous jouez les Utopiens, vous n'avez pas de Zone de Développement, vous ignorez donc l'étape 1.

- 2. Mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck.
- 3. Continuer de piocher les cartes manquantes.

Vous devez toujours mélanger votre deck immédiatement quand vous en avez besoin, même pendant le tour d'un autre joueur,

Certaines cartes indiquent: «Piochez 1 carte si possible.» Si votre deck est vide, ne piochez pas de carte. En revanche, d'autres cartes indiquent «Piochez jusqu'à X carte.» S'il n'y a pas assez de carte pour en piocher X, vous pouvez mélanger votre défausse pour faire un nouveau deck et piocher les cartes manquantes.

SOLSTICE

La manche se termine quand le joueur à droite de la carte Solstice a terminé son tour.

Avant que son voisin de gauche n'effectue son tour, chaque joueur doit résoudre tous les mots-clefs **Solstice** des cartes de sa zone de jeu. Ces effets peuvent être résolus simultanément par tous les joueurs.

Un mot-clef Solstice doit être résolu autant qu'il est possible de le faire, à moins qu'il ne soit spécifié sur la carte que son effet est optionnel.

Si vous avez plusieurs cartes avec le mot-clef Solstice, activez-les dans l'ordre de votre choix.

Une fois que tous les joueurs ont résolu tous leurs mots-clefs Solstice, le joueur suivant effectue son tour normalement pour débuter une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un Décompte ou un Effondrement est déclenché.

Un Décompte est déclenché quand une des conditions suivantes est remplie :

- 1. La pioche Principale est épuisée.
- 3. La carte Roi des rois est retournée face B (voir page 21).
- 4. Le joueur Vikings place sa carte Harald Hardrada dans sa défausse.
- 5. Le joueur Arthuriens joue sa carte *Graal* ★.
- 6. Le joueur Utopiens a au moins 24 jetons (ii) lorsqu'il déclenche le mot-clef Solstice de sa carte Voyage Shangri-La.

Un Effondrement est déclenché si, à n'importe quel moment, il n'y a plus de cartes dans la pile *Instabilités*.

Si un Effondrement se produit après qu'un Décompte a déjà été déclenché, il faut résoudre un Effondrement à la place.

■ DÉCOMPTE

Quand un Décompte est déclenché, terminez normalement la manche actuelle. **Puis jouez une dernière manche**, en résolvant les mot-clef Solstice une fois que tous les joueurs ont joué.

Puis tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Pour effectuer le décompte des points, laissez les cartes là où elles se trouvaient au moment de la fin de la partie, puisque certaines cartes et et en fonction de l'emplacement qu'elles occupent.

• Chaque devant vous vaut 1 point de Victoire..

Additionnez les points de Victoire des cartes de votre main, de votre zone de jeu, de votre deck, de votre défausse et de votre Histoire (ou de votre pile Submersion), ainsi que ceux de votre carte Puissance. Ignorez les cartes de votre pioche Nation et de votre Zone de Développement.

- Une carte avec une icône (X) ou (X) rapporte ou soustrait le nombre de points de Victoire indiqué.
- Une carte avec une icône ? rapporte le nombre de points indiqué si les conditions spécifiées ont été remplies. Sinon, elle ne rapporte aucun point.
- Une carte avec une icône rapporte un nombre variable de points de victoire, en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

Une même carte (*) ne peut jamais vous rapporter plus de 10 points.

Si vous avez plusieurs cartes qui rapportent des points en fonction de certains types de cartes ou de certaines ressources, elles peuvent toutes le faire en utilisant les mêmes cartes ou ressources.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

EFFONDREMENT

Quand un Effondrement est déclenché, la partie s'achève immédiatement, sans même terminer la manche actuelle.

Comptez le nombre de cartes 🚷 de votre main, de votre zone de jeu, de votre deck, de votre défausse et de votre Histoire. Le joueur ayant le moins de cartes 🚷 l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un Décompte.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Pour cet exemple, nous prenons le premier tour du jeu. Vous jouez les Macédoniens et le Marché commun ressemble à ceci :



Vous jouez avec la face B de la carte Puissance des Macédoniens (c'est ce qui est recommandé pour votre première partie) et vous n'avez donc pas de effet spécial spécifique à votre faction – juste un objectif unique pour marquer des points de victoire en fin de partie.

Comme la plupart des factions, les Macédoniens sont des barbares au début du jeu et ont cinq jetons Épuisé et trois jetons Action.



À chaque tour vous choisissez un ordre: Activation, Innovation ou Pacification. Les tours avec l'ordre Activation sont les plus fréquents. Quand vous choisissez cet ordre, vous pouvez effectuer trois actions (comme jouer une carte de votre main) et utiliser jusqu'à cinq effets épuisables des cartes de votre zone de jeu. Avec l'ordre Pacification, à la place vous renvoyez toutes les cartes *Instabilités* de votre main dans la pile *Instabilités*. Avec l'ordre Innovation, à la place vous pouvez obtenir une carte du Marché.











Dans cet exemple, vous avez en main 2 Instabilités, la Vallee aliakmon, Progrés et Orestide

Vous pourriez faire une Pacification pour renvoyer vos deux cartes *Instabilités* de votre main dans la pile des Instabilités. Cependant, si vous choisissez une Pacification ou d'Innovation, vous ne pouvez pas effectuer d'autres actions ou utiliser vos effets épuisables.

En regardant les cartes du Marché, on constate que *Mercenaires* est une carte d'Empire et, comme vous êtes actuellement une nation barbare, vous ne pourrez pas la jouer pendant un certain temps.

En regardant les autres cartes, puisque vous avez la *Vallée de l'Aliakmon* en main, vous décidez que le *Port* et celle qui vous intéresse le plus. Vous pourriez donc Innover pour prendre cette carte. Cependant, vous pouvez aussi y parvenir, et faire bien d'autres choses, en choisissant l'ordre Activation, c'est donc ce que vous choisissez de faire.

(1) Vous jouez la carte Progrès en retirant un de vos jetons Action de votre carte Puissance. Vous payez trois Matériaux et vous récupérez dans votre main la carte Port ainsi que la carte Instabilités qui se trouve dessous. Puis vous révélez une carte de remplacement pour le Marché, une carte Montagnes. (2) Après, vous jouez le Port en retirant un second jeton Action et, (3) finalement vous jouez la Vallée de l'Aliakmon qui vous fait gagner 1 i en retirant votre troisième et dernier jeton Action. Puisque ces deux cartes ont une icône indiquant qu'elles sont persistantes , elles resteront









dans votre zone de jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'un effet les défausse.

Vous avez maintenant effectué toutes vos actions et il vous reste les cartes suivantes en main :

En jouant la *Vallée de l'Aliakmon*, vous auriez pu y réserver une carte. Quand vous réservez une carte vous la retirez de votre main et vous la glissez face visible sous la carte region. Cela vous permet de l'écarter de votre deck pour qu'il tourne mieux et elle vous rapportera tout de même des points de victoire en fin de partie. Cependant, ici vous avez choisi de ne pas le faire.











Il vous reste trois jetons 🕕 et un jeton **>** et vous avez un *Port* et la *Vallée de l'Aliakmon* dans votre zone de jeu.

Bien que vous ayez utilisé toutes vos actions, vous avez encore 5 jetons et vous avez désormais accès à un effet épuisable de votre zone de jeu, celui du *Port*. Vous déplacez un de vos jetons de votre carte État sur votre *Port* afin d'indiquer que vous utilisez cet effet. Pour le résoudre, comptez le nombre d'icônes en forme de goutte d'eau dans votre zone de jeu. Vous en avez une grâce à la *Vallée de l'Aliakmon* et gagnez donc un jeton .

Votre tour d'Activation étant terminé, **vous passez à la phase de Nettoyage** et vous décidez sur quelle carte du Marché placer un jeton du stock. Vous pourriez le mettre sur une carte que vous voulez dans l'espoir que votre adversaire ne s'en empare pas ou sur une carte qui vous intéresse moins pour l'inciter à la prendre. Vous décidez de placer le jeton Progrès sur les *Sumériens*. Une fois que vous avez terminé, votre adversaire peut commencer à jouer pendant que vous retirez le jeton de votre *Port* et que vous remettez les jetons utilisés sur votre carte État.

S'il vous reste des cartes en main pendant la phase Nettoyage, vous pouvez choisir de les défausser ou de les conserver pour votre prochain tour. Vous pouvez choisir de toutes les défausser pour faire tourner votre deck le plus vite possible. Dans ce cas, vous choisissez de défausser toutes les cartes qui ne sont pas des *Instabilités* en espérant piocher d'autres *Instabilités* afin de pouvoir effectuer une action Pacification à votre prochain tour.

MOTS-CLEFS

ABANDONNER

Choisissez une carte o de votre zone de jeu et placez-la dans votre défausse. À moins que le contraire ne soit indiqué, seules les cartes peuvent être abandonnées.

Certains effets peuvent permettre d'abandonner une carte réservée, dans ce cas, la carte sous laquelle elle est réservée reste en jeu.



Choisissez une carte face visible de la catégorie correspondante du marché et ajoutez-la à votre main. Si plusieurs catégories sont proposées, ne choisissez qu'une seule carte de la catégorie proposée, à moins que le contraire ne soit spécifié. Gagnez les éventuels jetons 🕞, 🚻, et 🔀 présent sur la carte. S'il y a une carte 🚷 glissée dessous, ajoutez-la également à votre main.

Puis alimentez le marché en piochant une nouvellecartedanslapiocherespectiveàlacarte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte de la pile Instabilités s'il s'agit d'une carte (2), (1), ou (2). Si la pioche d'une catégorie est vide, piochez la première carte de la pioche principale même si sa catégorie est différente.

Si une carte vous permet d'acquérir plusieurs cartes, faites leur acquisition l'une après l'autre en alimentant le marché entre chaque carte. Vous pouvez acquérir une carte qui vient d'être ajoutée au Marché si sa catégorie correspond à celle de l'acquisition suivante.

ACTION

Quand un effet de carte vous permet de gagner 1 action, placez un jeton usur votre carte État même si cela vous fait excéder la limite de 3 jetons sur cette carte.

Quand l'effet d'une carte vous demande de dépenser un certain nombre d'actions, retirez de votre carte État le nombre de jetons indiqué. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas résoudre l'effet de cette carte.

ACTION GRATUITE

Une action gratuite est une action qui ne vous coûte pas de jeton pour être jouée.

Vous pouvez jouer cette carte ou cet effet même si vous n'avez plus de jeton sur votre carte État. Vous pouvez jouer plusieurs cartes avec le mot-clé action gratuite mais chacune seulement 1 fois par tour.

ARCHIVER UNE CARTE

Choisissez une carte de la zone indiquée ou prenez la carte citée et placez-la face visible sous votre carte Puissance. Elle fait désormais partie de votre Histoire (p. 18).

Les Atlantes et les Vikings n'ont pas d'Histoire. Si une carte doit être archivée dans leur Histoire, défaussez-la à la place.

ATTAQUE \

Quand vous jouez une carte avec une icône X, son effet affecte tous les autres joueurs. Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement cet effet, faites-le autant que possible.

Certaines cartes protègent les joueurs contre les cartes 🐧. Elles permettent à un joueur de choisir d'ignorer tout ou partie des effets d'une carte X.

BARBARE 9

Vous ne pouvez jouer de cartes de votre main avec l'îcone gue si votre carte État est sur sa face Barbare avec l'icône " visible.

Vous pouvez utiliser l'effet épuisable d'une carte dans votre zone de jeu même si votre carte État est sur sa face Empire

Quand une carte indique «si », cet effet ne peut être résolu que si votre carte État est sur sa face Barbare avec l'icône "visible.

> Si vous jouez les Atlantes, vous commencez le jeu avec votre ne pourrez donc jamais jouer de cartes %.

CHEVALIER @

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

CHOISIR

Résolvez **une** des options indiquées après ce mot-clef.

CITÉ 向

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

DÉFAUSSER

Choisissez une carte de votre main et placez-la dans votre défausse face visible.

DÉVELOPPER

Payez le coût de développement indiqué sur une carte + de votre choix de votre Zone de Développement et ajoutez-la à votre défausse.

Quand ce mot-clef apparaît dans le cadre de l'effet d'une carte, vous pouvez le résoudre même s'il y a un jeton de dans votre Zone de Développement. Le résoudre n'entraine pas le placement d'un jeton dans votre Zone de Développement.

Les Arthuriens, Utopiens et Vikings n'ont pas de Zone de Développement et ne peuvent donc jamais utiliser ce mot-clef.

EMPIRE M

Vous ne pouvez jouer de cartes de votre main avec l'îcone que si votre carte État est sur sa face Empire avec l'icône visible.

Vous pouvez **acquérir** ou **innover** des cartes même si votre carte État est sur sa face Barbare , mais vous ne pouvez pas les jouer.

Quand une carte indique «si —», cet effet ne peut être résolu que si votre carte État est sur sa face Empire avec l'icône — visible.

Si vous jouez les Vikings ou les Arthuriens, vous ne pouvez jamais retourner votre carte État. Vous pouvez néanmoins utiliser les cartes *Peignes* ou *Gwenhwyfar* pour jouer des cartes

ENGLOUTISSEZ

Archivez les cartes englouties en les plaçant sous votre carte Puissance. Elles sont désormais considérées comme étant **submergées** (p. 19).

Si un autre joueur que les Atlantes déclenche ce mot-clef, les cartes ciblées sont à la place défaussées.

EXILER

Choisissez une carte éligible et placez-la dans la **pile Exil**, à côté du symbole du plateau Marché.

Si vous exilez 1 carte du Marché, remettez toutes les cartes of glissées dessous dans la pile Instabilités. Puis alimentez le marché en piochant une nouvelle carte dans la pioche respective à la carte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte of de la pile Instabilités s'il s'agit d'une carte of tou ca

Vous ne pouvez jamais exiler une carte sur laquelle se trouvent un ou plusieurs jetons, à moins de l'échanger contre une carte de la pile Exil (voir ci-après).

Certaines cartes vous permettent d'échanger des cartes entre le Marché et la pile Exil. Pour cela, exilez 1 carte normalement, mais au lieu d'en piocher une nouvelle pour la remplacer, choisissez une carte de la pile Exil. S'il s'agit d'une carte , nou , glissez dessous une carte de la pile Instabilités. Si vous échangez une carte exilée avec une carte sur laquelle sont posés un ou plusieurs jetons, transférez ce ou ces jetons sur la carte placée au Marché.

Certaines cartes vous permettent d'acquérir ou d'innover des cartes de la pile Exil. Si vous acquérez de cette manière une carte , î, ou , récupérez également une carte de la pile Instabilités.

GAGNER 🗗 / 🗗 / 🔼

Prenez dans le stock le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte.

Les jetons 🚭, 🚻, et 🔀 ne sont pas limités en nombre.

GAGNER UNE ACTION

Ajoutez un jeton sur votre carte État.

Cela peut vous faire dépasser la limite de 3 jetons pour ce tour.

HISTOIRE

Toutes les cartes placées sous votre carte Puissance constituent votre Histoire.

Les cartes de votre Histoire ne sont plus en jeu, et personne ne peut interagir avec elles à moins qu'un effet n'indique le contraire. Cependant, elles comptent toujours pour les points de victoire lors du Décompte. Vous pouvez toujours consulter les cartes de votre Histoire, mais pas les autres joueurs.

INNOVER EN 🚱 / 🖫 / 😂



Si plus d'une catégorie est indiquée, annoncez d'abord pour laquelle vous effectuez une innovation. Puis choisissez une des options suivantes:

Option 1 : choisissez une carte face visible de cette catégorie dans le Marché et ajoutez-la à votre main. Si vous choisissez cette option, vous gagnez tous les jetons 🗗, 🕕, et 🔀 sur cette carte. S'il y a une carte 🚷 glissée dessous, remettez-la dans la pile Instabilités. Puis alimentez le marché en piochant une nouvelle carte dans la pioche respective à la carte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte de la pile Instabilités s'il s'agit d'une carte (3), (1), ou (2). Si la pioche d'une catégorie est vide, Si la pioche d'une catégorie est vide, piochez la première carte de la pioche principale même si sa catégorie est

Option 2: si vous innovez en (a), piochez la première carte de la pioche Tradition et ajoutez-la à votre main.

Option 3: si vous innovez en (T), piochez la première carte de la pioche Civilisé et ajoutezla à votre main.

Option 4: si vous innovez en 🐡, piochez la première carte de la pioche Région et ajoutez-

Option 5: si vous innovez en **\(\rightarrow ou** dans une catégorie dont la pioche est épuisée, révélez des cartes une par une de la pioche Principale jusqu'à ce que vous en trouviez une de la catégorie recherchée. Ajoutez cette carte à votre main, puis mélangez toutes les autres cartes révélées dans la pioche Principale. Si vous ne trouvez pas de carte de la catégorie recherchée, gagnez 2 >.

MASQUE (1)



Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

MÉTROPOLE 📾



Certaines cartes ont une icône a, à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

PARCHEMIN

Certaines cartes ont une icône (), à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

PASSIF

Tant qu'une carte est dans votre zone de jeu, son effet Passif est actif.

L'effet Passif d'une carte Puissance est actif pendant toute la partie.

PAYER @/ @/ >

Remettez dans le stock le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas choisir cette action ou utiliser cet effet épuisable. Si l'action ou l'effet offre plusieurs options, vous devez à la place en choisir une autre.

Quand vous payez en ii, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de > comme si chacun de ces jetons valait 1111.

Quand vous payez en 🔠, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de comme si chacun de ces jetons valait 2 (vous ne récupérez pas de 🔠 si vous payez trop).

Vous ne pouvez pas convertir de > en (ii) ou en 🔂.

PERSISTANTE (9)



Une fois jouées, vos cartes or restent dans votre zone de jeu face visible jusqu'à ce qu'elles soient retirées par un effet.

PIOCHE NATION

Si l'effet d'une carte vous permet d'une manière ou d'une autre de manipuler des cartes de votre pioche Nation, votre carte doit toujours rester au fond du paquet. Ne placez jamais de carte (sous votre carte), et ne mélangez jamais votre carte

avec celles de votre pioche Nation.

PIOCHER UNE

Ajoutez la première carte de la pioche Renommée 🕼 à votre main.

PIOCHER X CARTES

Prenez au dessus de votre deck le nombre indiqué (X) de cartes et ajoutez-les à votre main.

Si vous avez besoin de piocher plus de cartes qu'il n'en reste, piochez-en autant que vous le pouvez. Puis remélangez votre deck (en suivant la procédure indiquée page 12) et continuez à piocher des cartes.

Sur certaines cartes est indiqué: «piochez la première carte du deck, si possible» ou «piochez jusqu'à X cartes si possible». Lorsque c'est le cas, vous ne pouvez pas piocher plus de cartes que n'en contient votre deck. Si ce dernier est vide, vous ne piochez pas.

RAPPELER

Choisissez une carte o de votre zone de jeu et ajoutez-la à votre main. À moins que le contraire ne soit indiqué, seules les cartes peuvent être rappelées.

Reprenez également dans votre main toutes les cartes réservées sous la carte rappelée.

Certains effets peuvent permettre de rappeler une carte réservée, dans ce cas, la carte sous laquelle elle est réservée reste en jeu.

RÉCUPÉRER

Choisissez une carte dans correspondante et ajoutez-la à votre main ou dans la zone de jeu indiquée. Si vous devez récupérer une carte de votre défausse ou de votre Histoire, choisissez la carte.

REGARDER

Prenez et regardez la ou les cartes indiquées sans la ou les montrer aux autres joueurs. À moins que le contraire ne soit indiqué, remettez les cartes que vous avez regardées là où vous les avez prises dans le même ordre.

Si vous êtes autorisé à regarder plusieurs cartes et qu'il y en a moins d'éligibles que le nombre indiqué, regardez-en le plus possible.

Si vous regardez des cartes 😥, ne regardez

jamais la carte Roi des rois, à moins que ce ne soit la seule carte de la pioche Renommée.

RENVOYER UNE



Choisissez une carte de votre main et remettez-la dans la pile Instabilités.

Certaines cartes vous permettent de renvoyer une carte de votre défausse. Dans ce cas, récupérez la carte dans votre défausse et remettez-la dans la pile Instabilités.

RÉSERVER

Lorsque vous jouez une carte avec le mot-clef Réserver, choisissez une carte de votre main et placez-la face visible sous la carte que vous venez de jouer. La carte qui se trouve dessous est désormais considérée comme réservée. Une carte peut avoir plusieurs cartes en réserve sous elle. Pour certaines, le type de cartes qui peuvent être réservées est précisé.

Certaines cartes vous permettent de les réserver ou de réserver d'autres cartes sous des cartes o qui sont déjà en jeu. Placez-les normalement sous la carte ociblée.

Une carte réservée n'est pas considérée comme étant dans votre zone de jeu, bien qu'elle vous rapporte des points à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas activer ses effets.

Si une carte réservée est située sous une carte qui est abandonnée, rappelée, exilée, archivée ou engloutie, cet effet s'applique aussi à la carte réservée. Cependant, si la carte réservée est spécifiquement ciblée par un tel effet, la carte sous laquelle elle était réservée reste en jeu.

Tous les joueurs peuvent prendre connaissance des cartes réservées.

SOLSTICE

À la fin d'une manche, chaque joueur doit résoudre tous les mots-clefs Solstice de sa zone de jeu dans l'ordre de son choix.

SUBMERGÉE

Au lieu d'une pile Histoire, les Atlantes ont une pile Submersion. Les cartes sous leur carte Puissance sont considérées comme submergées et ne sont plus en jeu. Personne ne peut interagir avec des cartes Submergées, à moins que le

contraire ne soit spécifié. Cependant, elles comptent toujours pour les points de victoire. Vous pouvez toujours consulter les cartes de votre pile Submersion, mais pas les autres joueurs.

Toute carte qui devrait interagir avec votre Histoire **n'interagit pas** avec votre pile Submersion. Les cartes qui rapportent des points quand elles sont dans votre pile Histoire n'en rapportent aucun quand elles sont dans votre pile Submersion.

Les cartes sont ajoutées à la pile Submersion avec le mot-clef **engloutissez** (p.17).

TOUS LES JOUEURS/TOUS LES AUTRES JOUEURS

Les effets des cartes qui font référence à «tous les joueurs» ou à «chaque joueur» vous incluent également.

Les effets des cartes qui font référence à «tous les autres joueurs» ou à «chaque autre joueur» ne vous incluent pas.

TROUVER

Cherchez parmi les éléments suivants, et dans cet ordre, la ou les cartes spécifiées : votre main, votre défausse, votre deck et votre pioche Nation. Certaines cartes peuvent limiter cette recherche à certains éléments.

Si vous ne trouvez pas la carte spécifiée, il ne se passe rien. Si vous trouvez la carte spécifiée, cessez vos recherches et révélez-la. Il sera indiqué sur la carte où la placer.

Si la carte propose un choix (par exemple, «trouvez une »), vous pouvez chercher parmi tous les éléments indiqués et choisir une carte correspondante à révéler. Remettez les autres là où vous les avez trouvées.

Quand vous avez terminé vos recherches, que ce soit dans votre deck ou dans votre pioche Nation, mélangez-les. Quand vous mélangez votre pioche Nation, laissez la carte au fond du paquet.

TYPES DE RÉGION .

Certaines cartes ont une ou plusieurs icônes , , , ou , auxquelles d'autres cartes peuvent faire référence.

VOLER @/ @/ >

Prenez aux joueurs concernés le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte.

Si vous ne pouvez pas résoudre cet effet complètement, résolvez-le autant que possible.

NOTES CONCERNANT CERTAINES CARTES ACCLAMÉ

Quand vous **innovez** pour une carte (**), suivez les règles normales d'innovation, mais choisissez une carte visible du Marché ou révélez des cartes de la pioche Principale jusqu'à en trouver une.

CHADOUF

À votre tour, vous pouvez épuiser cette carte quand une carte **6** en jeu est utilisée pour gagner **2**, que ce soit grâce à son propre effet ou à celui d'une autre carte (même si le **6** n'est pas pertinent pour cet effet).

Le plus probable est que cela soit déclenché quand vous utilisez *Prospérité*, *Nomades*, ou des cartes similaires qui génèrent des à partir de cartes det qu'une des cartes de également l'icône de . Cependant, cela peut aussi être déclenché avec des cartes comme *Navires* ou *Port*.

DOMESTICATION

À votre tour, vous pouvez épuiser cette carte quand une carte (s) en jeu est utilisée pour gagner , que ce soit grâce à son propre effet ou à celui d'une autre carte (même si le s) n'est pas pertinent pour cet effet).

Le plus probable est que cela soit déclenché quand vous utilisez *Prospérité*, *Nomades*, ou des cartes similaires qui génèrent des à partir de cartes et qu'une des cartes à également l'icône \$\frac{1}{3}\$. Cependant, cela peut aussi être déclenché avec des cartes comme *Moulin à eau* ou *Navires marchands*.

ÉLÉPHANTS INDIENS

Il y a deux versions de cette carte, une seule possède l'icône .

EMBAUMEMENT

L'effet **Passif** est déclenché à chaque fois que vous **payez** ii au cours d'une action, d'un effet épuisable, d'un effet de solstice, ou pendant un développement.

Elle ne se déclenche **pas** si le coût est entièrement payé en utilisant des \triangleright à la place.

GRANDE ROUTE

Cette carte compte comme 2 cartes pour les autres effets de carte, comme la carte des Maurya, la carte Gloire, et la carte des Macédoniens.

NOMADES

Il y a deux versions de cette carte, une seule possède l'icône .

ROI DES ROIS

Cette carte ne peut pas être piochée. Elle ne peut pas être résolue tant qu'il reste au moins une carte 🎧 face cachée.

Si vous devez regarder plus de cartes qu'il n'y en a face cachée dans la pioche, regardez tout simplement toutes les cartes restantes.

Si vous devez piocher ou regarder une ou plusieurs cartes et qu'il n'y en a plus face cachée dans la pioche, à la place, résolvez *Roi des rois*

Une fois qu'elle a été résolue, retournez-la sur sa face B. **Cela déclenche la fin de la partie.**

Si vous devez regarder ou piocher une ou plusieurs cartes et que la carte *Roi des rois* est sur sa face B, résolvez l'effet de la face B, mais laissez la carte comme elle se trouve.

Chaque joueur ne peut résoudre qu'une fois *Roi des rois* (quelque soit sa face).

SUMÉRIENS

À la fin de la partie, renvoyez jusqu'à 2 cartes de votre main, de votre zone de jeu, de votre défausse, de votre deck ou de votre Histoire.

Cet effet est déclenché avant de déterminer le vainqueur lors d'un Décompte ou d'un Effondrement.

Si vous déclenchez cet effet après un Effondrement, il n'empêche pas la fin de partie.

VOIE SACRÉE

Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour ajouter votre carte Avènement ●.

NOTES AU SUJET DES NATIONS

LES ARTHURIENS ET LEURS QUÊTES

En tant qu'Arthuriens, vous ne pouvez pas constituer un empire et développer de cartes. Au lieu de cela, les cartes + de votre Zone de Développement sont vos **Quêtes en attente**. En utilisant le mot-clef Solstice de la *Cour du roi Arthur*, vous pouvez réserver une quête en attente, qui devient alors une **quête active**. Vous ne pouvez avoir qu'une seule quête active à la fois.

En utilisant Morgane ou Myrddin Wyllt, la quête active peut être transférée, respectivement dans votre défausse et votre main. Quand vous le faites, la quête n'est plus considérée comme active.

Le Graal ne peut pas être une quête active tant qu'il y a d'autres quêtes en attente.

LES UTOPIENS ET LEUR VOYAGE

En tant qu'Utopiens, cela vous importe peu d'établir un empire et de conquérir des territoires. Au lieu de cela, vous entreprenez un voyage vers l'Utopie, représenté par vos cartes Voyage, lesquelles ont deux faces. Elles forment toujours une pile, et seule la face visible de la première carte est considérée comme étant en jeu. Une carte Voyage fonctionne comme une carte Puissance supplémentaire avec un redoutable effet épuisable ou Passif, ainsi qu'un effet de Solstice qui vous permet d'atteindre l'étape suivante de votre voyage. Une carte Voyage ne peut être retirée du jeu qu'en utilisant son mot-clef Solstice.

L'effet Passif de la carte (3) des Utopiens est déclenché dès que votre deck est épuisé, et ce même si vous ne le remélangez pas. Si des cartes sont ajoutées au deck et que vous l'épuisez à nouveau, vous devez déclencher cet effet une nouvelle fois.

NATIONS

Quandvousjouez une nation pour la première fois, prenez un moment pour consulter ses cartes avant d'effectuer votre mise en place. Chaque nation est unique, aussi est-il bon de vous familiariser avec les cartes de votre pioche Nation et les cartes Développement qui seront accessibles une fois votre empire établi. Vous avez toujours plusieurs possibilités pour obtenir la victoire, mais connaître les forces et les faiblesses de votre nation peut vous aider à définir une stratégie et à identifier les cartes du Marché qui vous aideront à la mettre en œuvre.

Un niveau de difficulté compris entre (simple) et *** (très difficile) est indiqué pour chaque nation.

Pour certaines nations sont également indiquées des sections du livre de règles qu'il peut être utile de lire avant de jouer. Le chiffre entre parenthèses est le numéro de page.

BOITE ANTIQUE

CARTHAGINOIS

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Carthaginois, votre principal sujet de préoccupation est le commerce et l'acquisition de ...

Utilisez votre pouvoir unique en complément de vos Caravanes et Navires marchands pour manipuler le Marché en votre faveur. Une fois votre empire établi, continuez votre expansion avec vos célèbres Éléphants menés par Hannibal, ou dominez le commerce avec Monopole pour envoyer les Instabilités et d'autres cartes indésirables dans les empires de vos adversaires.

CELTES

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Celtes, vous aurez recours à un style de jeu agressif en vous concentrant sur l'acquisition de cartes (*) et en répandant les *Instabilités* grâce à vos puissants *Druides*. Sans la *Prospérité* accessible aux autres nations, vous aurez besoin de collecter des avec *Vol de bétail* et de développer votre population avec vos *Druides* et le *Chaudron de Cerridwen*.

GRECS

Difficulté: ***

En tant que Grecs, votre principal avantage réside dans vos cités et votre technologie, et vous devez en tirer profit. En début de partie, vos *Colons* et vos *Mercenaires grecs* sont de puissantes cartes d'expansion, et, une fois devenu un empire, *Science* vous permettra de *progresser*, et les *Jeux olympiques* vous aideront à gérer votre nation. *Phare* vous permet de manipuler les cartes exilées, aussi peut-il être intéressant de garder en mémoire les cartes que vous exilez au cours de la partie.

Vous n'avez pas besoin de lire ce chapitre pour jouer, mais les précisions concernant les nations peuvent vous donner une idée des cartes de votre deck.

MACÉDONIENS

Difficulté: ★☆☆☆☆

Les Macédoniens, plus que toute autre nation, se focalisent sur l'expansion, aussi les cartes joueront-elles probablement un rôle central dans votre stratégie. Avec Alexandre et sa Cavalerie des compagnons, vous pouvez poursuivre vos conquêtes en tant qu'empire, et utiliser vos nouveaux territoires pour y réserver des cartes tout en recherchant la Gloire peut être une stratégie gagnante, surtout en utilisant conjointement les puissantes Phalanges macédoniennes.

PERSES

Difficulté: ★☆☆☆☆

En tant que Perses, il vous faut soumettre les autres nations et les utiliser à votre avantage. *Conquérez* autant de cartes que vous le pouvez et étendez vos territoires. Une fois que vous avez établi votre empire, vous pouvez commencer à vous attaquer à vos adversaires avec votre puissant *Bélier* et à répandre les Instabilités avec l'*Or des Perses*.

ROMAINS

Difficulté: ★☆☆☆

En tant que Romains, la voie de la domination passe par une expansion rapide. *Conquérez* des cartes et utilisez-les pour affirmer votre *Gloire* et gagner de la renommée. Avec vos puissantes *Légions*, vos *Conquêtes* peuvent continuer bien après avoir établi votre empire.

SCYTHES

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Scythes, vous devez étendre votre territoire et vous procurer des cartes que vous pouvez exploiter pour leurs . En tant que *Nomades*, vous utiliserez des *Tentes* pour vous abriter et des *Archers* montés pour vous protéger, mais votre *Gloire* ne sera reconnue que lorsque vous établirez votre empire.

Voir: Nomades (p. 21)

VIKINGS

Difficulté: ★★★☆☆

Les Vikings ne peuvent pas établir d'empire et avoir d'Histoire, ce qui leur confère certains avantages mais leur impose tout autant quelques défis uniques. Votre pioche Nation vous accorde des cartes gratuites, mais vous n'avez aucun contrôle sur l'ordre dans lequel elles seront disponibles. Utilisez Gothja et d'autres cartes pour vous aider à vous adapter, et tirez profit au maximum de votre effet vous permettant de continuer à jouer des cartes qui iraient normalement dans l'Histoire. Pour maîtriser votre deck, n'oubliez pas de mettre des cartes en réserve en utilisant vos cartes et vos sagas.

Voir: Pioche nation (p. 18)

BOITE LÉGENDES

ARTHURIENS Difficulté: ****

Les Arthuriens ne peuvent pas établir d'empire et doivent accomplir des quêtes afin de découvrir le légendaire *Graal*. Vos Chevaliers sont vitaux et vous accordent de puissants avantages quand ils sont mis en réserve sous d'autres cartes. Envoyez-les en quête pour *Myrddin Wyllt*, ou choisissez une voie plus sombre en utilisant les pouvoirs de *Morgane*. La bataille de Camlann, *Gwaith Camlan*, est une menace constante qui verra la chute de vos Chevaliers et la multiplication des Instabilités dans votre royaume.

Voir : Chevalier (p. 17), Les Arthuriens et leurs quêtes (p. 21)

ATLANTES

Difficulté: ★★★☆☆

En tant qu'Atlantes vous commencez avec un empire, ce qui signifie que vous pouvez utiliser les puissantes cartes dès le début de la partie. Cependant, cela signifie aussi que vous devez assurer un ravitaillement constant de ressources de pour continuer à vous développer. Atlantis est sous la menace constante des submersions, et vous devrez en priorité trouver de nouvelles cartes de nouvelles cartes de nouvelles cartes de nouvelles cartes de submersions, et vous devrez en priorité trouver de nouvelles cartes de nouvelles cartes de nouvelles cartes de nouvelles cartes de nouvelles de voir votre nation être entièrement engloutie. Mais la montée des eaux s'accompagne de certains avantages qui, s'ils sont utilisés à bon escient, feront entrer votre nation dans les Mythes et légendes.

Voir: Submergée (p. 19), Engloutissez (p. 17)

ÉGYPTIENS

Difficulté: ★★★☆☆

En tant qu'Égyptien, vous êtes un bâtisseur d'empire. Devant tant d'opportunités de vous développer, réfléchissez au meilleur ordre d'enrichissement de votre deck. Avec des infrastructures situées à proximité du célèbre fleuve d'Égypte, les fréquentes *Crues du Nil* peuvent vous octroyer de nouvelles occasions de vous développer, et vous devrez être aux aguets des cartes clefs du Marché.

Voir: Embaumement (p. 20)

MAURYA

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Maurya, vous devez opter pour des manœuvres agressives afin d'étendre votre nation avec des cartes et , en utilisant les puissants Éléphants indiens dont vous disposez. Une fois votre empire établi, vous devrez choisir entre continuer votre expansion et rechercher la *Gloire*, ou suivre *Ashoka* et opter pour une victoire plus pacifique.

Voir: Grande route (p. 21), Éléphants indiens (p.20)

MINOENS

Difficulté:

En tant que Minoens, vous vous focaliserez probablement sur les , puisque vous en avez besoin pour vous développer. Gérez adroitement vos ressources de pour fabriquer de magnifiques Poteries, mais méfiez-vous de leur icône : si vous les abandonnez après avoir établi votre empire, vous ne pourrez plus les jouer. Assurez-vous de bien gérer votre nation en guettant les cartes importantes, et utilisez votre Système d'écriture pour consigner des cartes sans importance dans votre Histoire.

OLMÈQUES Difficulté: ***

En tant qu'Olmèques, votre jeu semblera différent de celui des autres joueurs. Votre deck ne contient aucune carte *Prospérité*, *Conquête*, *Progrès* ou *Gloire*; à la place, vous dépendez de vos cartes *Masques de pierre*. Les Masques sont des ressources délicates : elles vous permettent de piocher plus de cartes et d'alimenter vos cartes on, mais elles ne vous rapportent des points que lorsqu'elles sont dans votre Histoire. Les gérer judicieusement est la clef de votre succès.

QIN

Difficulté: ★★☆☆☆

Jouer les Qin exige de prendre des décisions difficiles. Les puissants chefs doivent régner avec le *Mandat Céleste*, mais est-ce que le pouvoir vaut la charge qu'il fait peser sur leurs épaules ? Comment allez-vous choisir entre le *Confucianisme* et le *Légalisme* ? Et en tant qu'empire, vous consacrerez-vous à la construction de la *Grande Muraille*, OU vous focaliserez-vous sur d'autres objectifs ?

UTOPIENS

Difficulté: ★★★★

Les Utopiens sont totalement différents des autres nations. Vous n'avez pas de pioche Nation, aucune carte Développement, et vous n'avez pas à faire tourner votre deck rapidement. À la place, vous concrétisez vos Visions de Shangri-La et vous dépensez vos pour progresser vers la légendaire cité de Shangri-La. Examinez bien vos cartes et vos adversaires, car vous devrez décider lesquels vous seront utiles et lesquels vous gêneront au cours de votre quête vers l'Utopie.

Voir: Les Utopiens et leur Voyage (p. 21)

FICHE RÉSUMÉ

STRUCTURE D'UN TOUR

ACTIVATION OU INNOVATION OU PACIFICATION

PUIS

NETTOYAGE

Activation: effectuez jusqu'à 3 actions et utilisez jusqu'à 5 effets épuisables.

Innovation: défaussez toutes les cartes de votre main, puis innovez en , , , ou .

Pacification: renvoyez les cartes de votre main dans la pile Instabilités.

NETTOYAGE

- 1. Ajoutez 1 > sur une carte du Marché.
- 2. Retirez tous les jetons et 🗶, puis placez 3 et 5 🗶 sur votre carte État.
- 3. Défaussez n'importe quel nombre de cartes.
- 4. Piochez des cartes jusqu'à avoir une main de 5 cartes.

MÉLANGEZ VOTRE DECK

Si vous êtes en pichez 1 carte Nation et ajoutez-la dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre pioche Nation. Si vous avez pioché la carte , retournez votre carte État sur sa face Empire.

Si vous êtes en payez le coût de développement pour développer une carte de votre choix. Placez cette carte dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre Zone de Développement.

EFFONDREMENT

La partie se termine immédiatement dès que la pile *Instabilités* est vide. Le joueur ayant le moins de 🚷 gagne la partie.

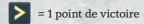
DÉCOMPTE

La partie se termine quand une des conditions suivantes est remplie:

- 1. La pioche Dynastie du joueur virtuel est épuisée.
- 2. La pioche Principale est épuisée.
- 3. La Zone de Développement d'un joueur est vide.
- 4. La carte Roi des rois est retournée face B.
- 5. Le joueur Vikings défausse sa carte Harald Hardrada .
- 6. Le joueur Arthuriens joue sa carte *Graal* ★.
- 7. Le joueur Utopiens déclenche Shangri-La avec au moins 24 🐽

Terminez la manche engagée, puis jouez une dernière manche.

Le joueur ayant le plus de points l'emporte:



X) = X points de victoire

🥐 = marquez autant de points de victoire qu'indiqué si la condition spécifiée est remplie

= nombre de points variable comme indiqué, maximum 10