

BÂTIMENTS



- **QUARRY:** Réduit le coût de construction de tous les bâtiments d'1 cube de ressource de son choix.

- **STOREHOUSE:** Stocker jusqu'à 8 cubes de ressource de chaque type entre les tours au lieu des 5 habituels.

- **MARKET:** Ignorer le coût en ressource lorsqu'une carte "Trade" est jouée.

- **GREAT TEMPLE:** Acheter 1 PV contre 8 cubes "Favor" lorsqu'une carte "Trade" a été jouée. L'action habituelle de la carte peut être utilisée pour échanger des ressources, notamment de type "Favor", avant d'acheter des cubes de PV.



- **HOUSE:** +1 Villageois par maison (10 max). Les Villageois sont placés dans l'espace de possession jusqu'à ce qu'une carte "Gather" soit jouée. Si une maison est détruite, alors 1 Villageois doit être retiré.

- **GOLD MINT:** +2 cube d'or (Gold)

- **WOOD WORKSHOP:** +2 cubes de bois (Wood)

- **MONUMENT:** +2 cubes de faveur (Favor)

- **GRANARY:** +2 cubes de nourriture (Food)



Aucun bénéfice n'est appliqué lorsque la carte "Gather" est jouée par un autre joueur.



- **ARMORY:** +1 unité dans les batailles.
- **WALL:** +2 dés lors de toutes les confrontations d'une bataille en zone urbaine. L'effet des murs (wall) est annulé par une fabrique d'engins de siège ou une unité avec des pouvoirs spéciaux. Les tuiles "wall" ne peuvent être enlevées que lorsqu'elles sont détruites lors d'une bataille ou par l'usage d'un pouvoir divin approprié.

- **TOWER:** Même effet que les murs (Wall) mais sur la zone de Production.

- **SIEGE ENGINE WORKSHOP:** Annule l'effet des murs (walls) et tours (towers). Il permet également la destruction d'un bâtiment supplémentaire dans zone urbaine.

- **THE WONDER:** Quand la merveille est construite le jeu s'arrête. Le joueur prend tous les cubes de PV qui se trouvent sur la carte "The Wonder". La merveille ne peut être construite qu'à l'âge "Mythic".



REGLES



MISE EN PLACE :

- Plateau et cartes d'action "Permanent" (7) et "Random"
- Pile de "Battle Cards"
- Toutes les figurines de sa couleur
- Cubes de ressource: 2(20), 3(25), 4(30), 5(40), 30 VP
- 2 figurines de chaque unités mortelles (sans compter les villageois) => Zone de possession
- 4 ressources de chaque type
- 6 tuiles de ressources initiales



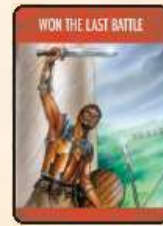
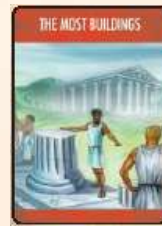
PHASES :

1. Placer 3 Cubes de Points Victoire

- The Largest Army (le + d'unités à la fin du jeu, sans compter les villageois)
- The Most Buildings (le + de bâtiments dans sa zone urbaine)
- Won the Last Battle (le gagnant de la dernière bataille prend les PV)
- The Wonder (construire la merveille fait empocher ces PV)

2. Pioche de Cartes Action

- ARCHAIC: 4 cartes
- CLASSICAL: 5 cartes
- HEROIC: 6 cartes
- MYTHIC: 7 cartes



- On commence par choisir des cartes "Permanent" avant de piocher des cartes "Random".

- Il est possible de regarder ses cartes "Permanent", mais toutes les cartes "Random" souhaitées doivent être piochées avant de pouvoir les regarder.

3. Trois Tours d'Action

4. Dégradation des Ressources

- Les joueurs ne conservent que 5 cubes par type de ressource (sauf s'ils ont un "Storehouse").

5. Défausse

6. Changement de Premier Joueur



FIN DE PARTIE :

- Dès que la merveille est construite OU
- A la fin du tour où le dernier cube de PV est placé (pas de dégradation à ce tour)



CARTES ACTION



GATHER

- Repositionnement des Villageois, +1 ressource du type indiqué sur la tuile
- Tous les joueurs recueillent des ressources, quel que soit celui qui a joué la carte
- **Carte “Terrain Type or Resource Type” :**
Le choix est effectué par celui qui a joué la carte et s’applique à tous les joueurs
 1. Collecter les ressources d’un seul type de terrain (Fertile, Forest, Desert, Hills, Swamp, ou Mountain).
 2. Collecter un seul type de ressource, quel que soit le terrain.

- **Carte “Gather All” :** (pile “Random”). Collecter TOUTES les ressources de TOUS les terrains.
- **Pour collecter les ressources :**
 - Compter le nombre de cubes de ressource de toutes ses tuiles de production
 - Collecter ses ressources comme le 1er joueur (par type de Terrain, Ressource , ou Toutes)
 - Seul le joueur qui joue la carte Gather décide du type de récolte (carte Terrain Type or Ressource Type)
 - Continuer dans le sens des aiguilles d’une montre jusqu’à ce que tous les joueurs aient collecté leurs ressources.

EXPLORE

- Piocher des tuiles de production et les placer face visible
 - En choisir une et la poser dans la zone de production de son plateau
- Dans le sens horaire, les autres joueurs choisissent UNE tuile ou passent
 - Remettre les tuiles non choisies avec la réserve de tuile de production



TRADE

- Echanger des cubes de ressource de n’importe quelle couleur avec la banque
- L’échange avec d’autres joueurs est interdit
- Le coût de l’échange peut être réduit à “0” avec le “Market”
- Achat possible de 1 PV pour 8 cubes “Favor” avec le “Great Temple”
- Il est permis d’échanger avant d’utiliser la capacité spéciale d’un bâtiment (par exemple échanger avant d’acheter 1PV)

BUILD

- Construire des bâtiments et les placer dans la zone urbaine de son plateau



RECRUIT

- Acheter au maximum le nombre d’unités indiqué sur la carte
- Placer les nouvelles unités dans la zone de possession. Elles sont immédiatement opérationnelles pour le combat

NEXT AGE

- Payer le coût en cubes de ressource pour passer à l’âge suivant



ATTACK

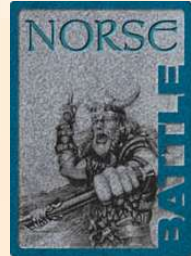


- Sélectionner l'adversaire parmi ses voisins, et la zone du plateau à attaquer
- Sélectionner secrètement les unités, dans les zones de possession et production
- Les révéler simultanément et les placer au milieu de la table
- Sélectionner les "Battle Cards" correspondantes
- Chaque round de combat se déroule comme suit :

1. **Sélectionner** une "Battle Card" et la placer face cachée
2. **Révéler les unités choisies et déterminer le nombre de dés** (carré blanc) et capacités spéciales :

- Bonus si "+ nombre" vs. "type" correspond à l'une des caractéristiques de l'unité adverse
- Dé de Bonus lors de l'utilisation de capacités spécial ou de pouvoirs divins
- Le défenseur lance 2 dés de plus avec "Wall" ou "Tower"

3. **Lancé de dés.** Compter le nombre de 6 obtenus. Le joueur ayant le plus de 6 gagne et l'unité perdante est éliminée; relancer les dés en cas d'égalité ou si aucun 6 n'est sorti.
4. **Continuer le combat ou Retraite.** Choisir une nouvelle "Battle Card" pour le round suivant (cela peut-être la même). Ainsi de suite jusqu'à élimination totale d'un des participants ou retraite.



Retraite

- Avant chaque round de bataille (et avant de révéler les cartes), les joueurs peuvent déclarer que leur unités restantes battent en retraite (Y compris dès le 1er round.)

GAGNER la BATAILLE

- Quand la bataille se termine toutes les unités survivantes retournent dans la zone de possession et le gagnant prend les PV se trouvant sur la carte de victoire "Won the Last Battle". Si le gagnant est celui qui a joué la carte "Attack" il peut :

- **Zone urbaine :** Supprimer 1 ou 2 bâtiments (Siege Engine Workshop ou une unité avec une capacité spéciale pour détruire 2 bâtiments)
- **Zone de Production:** Prendre une tuile de ressource à son adversaire et la mettre dans sa zone de production, ou la retirer du jeu
- **Zone de possession :** Prendre 5 cubes de ressource quelconque de son adversaire

