

# Through the Ages - Aide de jeu

## MISE EN PLACE

- Retirer du jeu les cartes marquées 4+ et 3+, selon le nombre de joueurs. Retirer également les cartes "Pacts" pour les parties à 2 joueurs.
- Placer un nombre de cartes Militaires A égal au nombre de joueurs + 2 sur la case « Current Event » du plateau. Les autres cartes militaires A sont retirées du jeu.
- Remplir la rangée de cartes avec les cartes du paquet Civil A.
- Chaque joueur reçoit les cartes et cubes de sa couleur, 25 pions jaunes, 18 bleus, 2 rouges, et 4 blancs :
  - Remplir ses banques avec 18 pions jaunes et les 18 pions bleus. Les 2 rouges et les 4 blancs vont sur la carte de gouvernement.
  - Placement des 7 pions jaunes restants: 2 sur Mine, 2 sur Farm, 1 sur Lab, 1 sur Infantry et 1 ouvrier disponible (Aucun sur temple).
  - Placer 1 cube sur le 0 « Happy Face ».
  - Placer les 5 autres cubes sur les différentes pistes de score (case 1 pour la force et les connaissances technologiques, 0 pour le reste).

## RÈGLES PARTICULIÈRES POUR LES PREMIERS TOURS,

### LA FIN DE CHAQUE ÂGE ET LA FIN DE LA PARTIE

#### Tour 1:

- Les joueurs peuvent **seulement** prendre des cartes de la rangée. Le joueur 1 dispose d'1 seule action civile, le joueur 2 en a 2, etc....
- Les cartes ne sont pas retirées, ni décalées, ni remplacées entre les tours des joueurs.
- La phase de Production et Maintenance est effectuée normalement à la fin du tour de chaque joueur.

#### Tour 2:

- Premier joueur : Il renouvelle les cartes normalement, après avoir retiré les premières, en utilisant le paquet Civil A. Puis il retire les cartes civiles A restantes.
- L'Age I commence, et le jeu se poursuit normalement jusqu'à la fin de la partie.

#### Fin d'un Age (L'Age IV ne se termine pas à la fin du jeu):

- Cela se produit immédiatement lorsque la dernière carte de la pile civile de l'âge courant est placée dans la rangée de cartes.
- Retirer les événements passés et les cartes militaires du plateau. Mettez en place les cartes civiles et militaires du nouvel âge.
- Les leaders de l'âge précédent celui qui se termine sont défaussés (ex: Les leaders de l'Age A au début de l'Age II). **Réajustez les marqueurs en conséquence.**
- De la même façon, défaussez les cartes encore en main et les merveilles inachevées (remettez les pions bleus dans votre banque).
- Retirez 2 pions de votre banque (pas d'ouvrier, utilisé ou non) à la fin des Ages I, II, & III (pas A).

#### Fin du jeu (Age IV):

- Cela se produit lorsque la dernière carte de la pile civile III est utilisée.
- Si cela se produit au début du tour du premier joueur, alors le tour actuel est le dernier. Sinon, finissez le tour, puis faites en 1 dernier.
- Aucune carte militaire n'est piochée pendant le dernier tour (Il n'y a pas de cartes pour l'Age IV).
- Aucune unité ne peut être sacrifiée lors de la résolution des guerres ou des agressions pendant le dernier tour. Par contre, elles peuvent être sacrifiées lors d'une colonisation. Aucune guerre ne peut être démarrée durant le dernier tour car elle ne pourrait pas être résolue.
- Lorsque le dernier joueur a terminé son tour, résolvez tous les événements non encore révélés de l'Age III (courants et futurs), 1 à la fois. Les égalités sont résolues comme s'il s'agissait du tour du 1er joueur.

## RÈGLES LE PLUS SOUVENT OUBLIÉES

#### Générales :

- Se référer à la dernière page des règles pour obtenir des précisions sur certains leaders et cartes spéciales.
- Il n'est pas obligatoire de dépenser toutes ses actions civiles et militaires.
- La plupart des égalités sont gagnées par le joueur actuel ou le prochain dans l'ordre du tour. Les égalités lors d'agressions sont gagnées par le défenseur.
- TECHNOLOGY CARD (définition): Toute carte ayant un coût en science pour être jouée.
- **Diminuer sa population** = prendre des pions ouvriers inutilisés et les remettre dans sa banque. A défaut, retirer des ouvriers de cartes.
- Lorsque vous gagnez un pion d'action, il peut être joué immédiatement. Lorsque vous perdez un pion d'action, vous pouvez en perdre 1 déjà joué.
- **Unités militaires sacrifiées** = Les pions sont remis dans la banque. Ajoutez le bonus de tactique lorsqu'une armée entière est sacrifiée, que ce soit pour une attaque, une défense ou une colonisation.
- Le pion d'un bâtiment détruit ou d'une unité militaire démantelée est mis dans le stock d'ouvriers disponibles.

#### ACTIONS POLITIQUES (UNE SEULE PAR TOUR)

#### Jouer une carte verte (Event ou New Territory) face cachée dans la pile d'événements futurs et résoudre la première carte de la pile d'événements actuels :

- N'oubliez pas de marquer 1 point de culture par niveau d'âge de la carte jouée.
- Les pertes imposées par un événement sont limitées à ce que vous avez à ce moment (pas de dettes).
- Ne mélangez pas les cartes d'événements passés avec les cartes militaires défaussées.
- Pendant une partie à 2 joueurs, lorsqu'il est écrit sur une carte "the two weakest", comprenez "the weakest".
- Lorsque la pile des événements actuels est vide, mélangez les cartes des événements futures et mettez les à la place. Les événements des âges les plus anciens doivent être placés au-dessus.

#### Miser pour de nouveaux Territoires :

- Miser en combinant la force des unités militaires à sacrifier, les bonus tactiques (si l'armée entière est sacrifiée), et les cartes de bonus de colonisation.
- Le gagnant paye le montant annoncé (ou plus), et doit au minimum sacrifier 1 unité militaire.
- Prendre la carte et les bénéfices qu'elle apporte (bonus immédiat au centre de la carte, bonus permanent en bas).
- Perte d'un territoire : Perte des bonus permanent seulement.

#### Jouer un Pacte :

- Demandez à 1 joueur (et seulement 1) de se joindre au pacte. En cas de rejet, il retourne dans votre main, cependant votre action politique est considérée comme jouée.
- Aucune négociation ou discussion n'est admise. Le joueur doit simplement accepter ou refuser, sans discuter.
- Mémoisez la place de chacun dans un pacte en plaçant des cubes à la couleur des joueurs sur chaque côté ("A" ou "B") du pacte.
- Vous ne pouvez avoir qu'un seul pacte devant vous à la fois. Par contre, vous pouvez être présent sur des pactes posés devant d'autres joueurs.
- Annuler un pacte coûte une action politique (à moins que la carte mentionne autre chose).

#### Jouer une agression :

- Attaquez seulement 1 joueur, et utilisez le nombre d'actions militaires indiquées sur la carte.
- L'agresseur mise en premier (force totale + unités sacrifiées) et ne peut pas utiliser de carte de défense.
- Le défenseur peut utiliser en plus des cartes de défense.
- Les 2 camps perdent les unités militaires sacrifiées, quel que soit le résultat.
- Le défenseur gagne les égalités. Le gagnant ne peut pas gagner plus que ce que perd le perdant.
- Si vous gagnez ou perdez des pions, ajustez les quantités sur votre plateau, sans prendre de pions d'autres joueurs.

#### Déclarer la guerre à un adversaire :

- Elle ne sera résolue qu'au tour suivant, laissant le temps à l'adversaire de réagir.
- Aucun des 2 camps ne peut utiliser de cartes de défense.
- Lorsque la carte est résolue, cela ne compte pas comme une action politique. Le gagnant ne peut pas gagner plus que ce que perd le perdant.

## CARTES MILITAIRES

- Défausser des cartes militaires après votre action politique (nombre de cartes militaires max = # d'actions militaires).
- Vous piochez un maximum de 3 cartes militaires pour les actions militaires non utilisées.
- La pile de défausse de carte militaire de l'âge en cours peut être remélangée si la pioche est épuisée. Vérifiez bien qu'aucune carte des âges précédents n'est mélangée avec. Les cartes d'événements passés ne doivent pas être remélangées.
- Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte tactique en jeu à la fois. Jouer une nouvelle carte tactique remplace celle qui est en jeu actuellement.
- Chaque armée complète apporte le bonus tactique. S'il y a 2 nombres sur la carte tactique, utilisez le plus faible si une partie des unités est plus vieille que la carte tactique de plus d'un âge.
- Une unité "Air Forces" double le bonus tactique de n'importe quelle armée (maximum 1 Air Forces). Air Forces n'a pas besoin de faire partie de l'armée.
- 

## PRENDRE DES CARTES DEPUIS LA RANGÉE DE CARTES

- Vous ne pouvez prendre des cartes (sauf les merveilles/wonders) que si vous êtes sous la limite autorisée pour votre main (limite = nombre d'actions civiles).
- Vous ne pouvez pas prendre une carte de technologie que vous possédez déjà. (Mais vous pouvez prendre des cartes d'action jaunes en double)
- Vous ne pouvez prendre qu'un seul leader de chaque âge, peu importe que vous le jouiez ou non.

### Merveilles :

- L'action de prendre une carte merveille coûte 1 action civile en plus pour chaque merveille que votre civilisation a déjà terminée.
- Vous ne pouvez prendre une merveille que si vous n'en n'avez pas une en cours de construction.
- Les cartes merveilles ne vont jamais dans votre main. Elles sont posées immédiatement (dans la même action).
- Les cartes merveilles peuvent être prises depuis la rangée de cartes, même si votre main est déjà complète (limite de cartes non applicable puisque la carte ne va pas en main).

## JOUER DES CARTES

- Lorsque vous jouez un chef, vous défaussez celui que vous aviez précédemment et réajustez vos marqueur en conséquence.
- Vous ne pouvez pas jouer de carte jaune dans le tour où vous les prenez. Elles doivent rester dans votre main au moins jusqu'au tour suivant.
- Jouer une carte d'unité militaire (Infantry par exemple) est une action civile.
- **Changer de gouvernement :** Poser la nouvelle carte de gouvernement et défausser l'ancienne.
  - **Révolution :** Coûte toutes vos actions civiles. Aucune autre action civile ne peut être utilisée avant une révolution, à l'exception de jouer une carte « Breakthrough » si son action est de jouer une carte de nouveau gouvernement (qui est une technologie). Payer le coût le plus faible indiqué sur la carte.
  - **Pacifique :** Coûte seulement une action civile, mais le coût en science est plus élevé. Assurez-vous que l'action utilisée pour changer de gouvernement soit bien comptabilisée lorsque vous réajustez vos actions civiles et militaires disponibles sur la nouvelle carte.

## RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Vous ne pouvez avoir plus de bâtiments urbains de chaque type (Lab, Temple, etc.) que votre gouvernement l'autorise (ex: Despotism autorise un total de 2 Labs, et non 2 pions sur chaque carte de technologie Lab.)
- Les unités militaires, fermes et mines sont illimitées.
- Vous pouvez upgrader un pion jaune (bâtiment, mine, ferme, unité militaire) de plusieurs niveaux avec une seule action.
- Les réductions de coûts accordées par les cartes bleues de technologies sont également applicables lors des upgrades. On compare les valeurs des différents niveaux et on calcule la différence. Parfois cela ne conduit pas à une réduction lors d'un upgrade.
- Lorsque vous faites de la « monnaie » avec vos pions bleus (nourriture, ressources) vous le faites toujours vers des niveaux inférieurs. Aucun bâtiment (pion jaune) n'est nécessaire pour cela.

### Militaire :

- Lorsque vous avez des ressources bonus pour construire des unités militaires avec un chef ou certaines cartes jaunes, vous n'utilisez pas de pion bleu pour matérialiser cette ressource.
- Construire une unité militaire est une action militaire.

### Merveilles :

- Les sections doivent être construites dans l'ordre, et une action est utilisée pour chacune d'elles.
- Un pion bleu est utilisé pour marquer chaque section déjà construite.
- Lorsque la merveille est achevée, tous les pions bleus retournent dans la banque du joueur.
- Les effets d'une merveille s'appliquent dès qu'elle est construite.
- Ne placez pas de pions jaunes sur une merveille.

### Cartes de technologies spéciales (bleues):

- Les effets de ces cartes s'appliquent immédiatement.
- Les cartes avec le même dessin se remplacent (elles ne s'ajoutent pas). Les anciennes sont défaussées.
- Ne placez pas de pions jaunes sur les cartes de technologies spéciales, elles n'en ont pas besoin.

## PRODUCTION ET MAINTENANCE

- Les niveaux de Technologie, Culture, Force, et Bonheur sont limités à la capacité de la piste utilisée pour marquer ce score : Tech max 40, Force max 60, Bonheur max 8. Les maximums en technologie et culture gagnés à chaque tour sont de 30. Le minimum est de 0.
- **Soulèvement** (Si vous avez plus d'happy faces "manquantes" que d'ouvriers disponibles): Pas de production ni de maintenance durant ce tour.
- Produire la nourriture, puis payer la consommation (coût indiqué à gauche de la première zone vide). Ensuite produire des ressources, puis payer la corruption (coût indiqué à gauche de la première zone vide).
- Si un joueur ne peut pas payer toute sa consommation, il perd 4 points de culture, pour chaque nourriture qu'il n'a pas pu fournir.
- Pour finir, piochez une carte militaire (max 3) pour chaque action militaire inutilisée durant le tour. Vous pouvez conserver et utiliser les cartes en excès jusqu'à la fin de votre prochaine phase d'action politique.