

# THE GOLDEN AGES

LUIGI FERRINI  
ARTWORK ALEXANDRE ROCHE

Réussirez-vous à faire évoluer votre civilisation à travers l'histoire de l'humanité ?  
Écraserez-vous vos concurrents sur le chemin du progrès ?



## CONTENU



1 plateau de jeu



17 tuiles Continent

1 feuille autocollant



16 cartes Merveille  
divisées en 4 paquets



1 agora



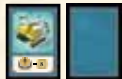
16 tuiles Gloire



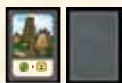
100 Or



25 cartes Civilisation  
divisées en 4 paquets



10 cartes Technologie  
Future



9 cartes Jugement  
Historique



24 cartes Bâtiment  
divisées en 4 paquets

Ce livret de règles 1 aide de jeu

Dans chacune des 4 couleurs  
des joueurs :



1 plateau  
personnel



16 tuiles  
Technologie



3 colons



1 marqueur  
de score

1 capitale

(Vous devez placer un autocollant sur une de ses faces pour pouvoir déterminer durant la partie si elle est active/inactive)



12 cubes

## MISE EN PLACE

- 1 Mettez le **plateau de jeu** et l'**Agora** au milieu de la table.
- 2 Classez les **tuiles Continent** par tailles et placez-les face cachée à proximité du plateau de jeu. Placez la **tuile Continent carrée** au milieu du plateau de jeu. Orientez-la selon votre plaisir ou de façon aléatoire.

*Note : Même si les tuiles composant le jeu peuvent recréer une représentation correcte de notre monde, il n'est pas nécessaire de faire cela dans ce jeu.*

- 3 Classez les **cartes Bâtiment** par ère (I, II, III et IV) et placez-les face cachée en quatre paquets distincts à proximité du plateau de jeu.

*Note : Lors de parties à trois joueurs, retirez de la partie toutes les cartes portant la mention '4+'. Lors de parties à deux joueurs, retirez de la partie les cartes portant les mentions '3+' et '4+'.*

- 4 Classez les **cartes Merveille** par ère (I, II, III et IV) et placez-les face cachée en quatre paquets distincts à proximité du plateau de jeu.
- 5 Classez les **cartes Civilisation** par ère (I, II, III et IV) et placez-les face cachée en quatre paquets distincts à proximité du plateau de jeu.
- 6 Mélangez les **cartes Jugement Historique** et piochez-en cinq au hasard. Mettez ces cartes au dessus du plateau de jeu. Rangez les autres cartes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
- 7 Mélangez les **cartes Technologie Future** et faites-en un tas que vous placez face cachée à proximité du plateau de jeu.
- 8 Faites-en autant avec les **tuiles Gloire**.
- 9 Placez tous les **jetons Or** en un tas, proche du plateau de jeu. Ils forment la Réserve générale.

- 10 Chaque joueur choisit une couleur et prend les composants de cette couleur : le **plateau personnel**, les **tuiles Technologie**, la **capitale**, les **colons**, les **villes** et le **marqueur de score**.
- Le **marqueur de score** est placé sur l'emplacement '0' de la piste de score du plateau de jeu.
  - Chaque joueur place son **plateau personnel** devant lui (voir page II pour la mise en place détaillée du plateau personnel)

- 11 Chaque joueur prend **3 Ors** et les place sur son emplacement 'Or' sur son plateau personnel. La quantité d'Or détenue par chaque joueur doit restée visible et connue de tous durant toute la partie.
- 12 Chaque joueur prend **4 cartes Civilisation** (une de chaque Ère) et **1 carte Technologie Future** et place ces cartes face cachée devant lui sans les montrer aux autres joueurs. Rangez toutes les cartes Technologie Future non utilisées dans la boîte de jeu sans les regarder au préalable.



Voir page II pour plus une mise en place plus détaillée.



# PLATEAU PERSONNEL

Votre plateau personnel est le centre névralgique de cette expérience ludique. Il vous présentera toutes les Technologies à votre disposition, contient des emplacements pour les cartes Bâtiment, une piste d'Invasion et un rappel de toutes les actions de jeu possibles.

## Mise en place plateau personnel

1. Les **tuiles Technologie** sont placées aux emplacements appropriés sur le plateau personnel.
2. **7 cubes** sont placées sur les **emplacements de cubes** sur les tuiles Technologie. Les **5 cubes** restants vont dans l'**emplacement "Réserve"** du plateau personnel.

**Emplacements de Bâtiments**  
Vous serez capables de construire vos Bâtiments ici. Vous démarrez la partie avec un seul emplacement de Bâtiment disponible, mais vous pouvez débloquer des emplacements supplémentaires quand vous développez 'Ecriture' et 'Architecture'.

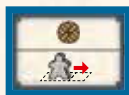
**Emplacement de cube**

**Tuile technologie**

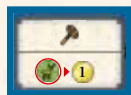
**Piste d'Invasion**  
Chaque fois que vous désirez attaquer un autre joueur, vous devrez placer une tuile Gloire sur le premier emplacement disponible de cette piste en commençant par celui le plus à gauche. Le chiffre en rouge indique le nombre d'Or que vous devez payer pour jouer cette action.

**Actions disponibles**  
Cette section détaille les différentes actions que vous pouvez mener lors de la phase C de chaque Ère. Elles sont séparées en deux groupes : les actions qui requièrent un colon et celles que vous pouvez activer sans utiliser de colon.

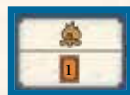
## TECHNOLOGIES DE DÉPART



**Roue**  
Vous pouvez déplacer vos colons jusqu'à une case sur le plateau de jeu.



**Chasse**  
Vous recevez Or chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Gibier.



**Feu**  
Vous pouvez utiliser l'emplacement de Bâtiment 1.

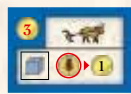


**Troc**  
Vous recevez 1 Or chaque fois que vous placez un cube sur le plateau de jeu.

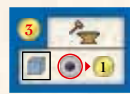
## TUILES TECHNOLOGIE



**Chariot**  
Vos colons possèdent maintenant un déplacement de 2 sur le plateau. (La 'Roue' devient donc obsolète).



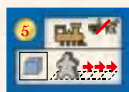
**Agriculture**  
Vous gagnez 1 Or chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Blé.



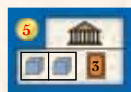
**Métallurgie**  
Vous gagnez 1 Or chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Pierre.



**Ecriture**  
Vous pouvez utiliser l'emplacement de bâtiments de niveau 2.



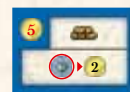
**Chemin de fer**  
Vos colons possèdent maintenant un déplacement de 3 sur le plateau (le 'Chariot' devient donc obsolète).



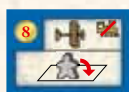
**Architecture**  
Vous pouvez utiliser l'emplacement de bâtiments de niveau 3.



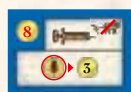
**Construction**  
Placez 2 cubes au lieu d'un chaque fois que vous construisez une ville. Vous ne pouvez pas choisir de n'en placer qu'un seul.



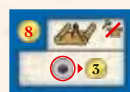
**Monnaie**  
Vous gagnez 2 Ors chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Gemme.



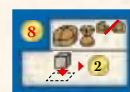
**Aviation**  
Vos colons peuvent se déplacer où ils veulent sur le plateau, sans limitation (le 'Chemin de fer' devient obsolète).



**Médecine**  
Vous gagnez 3 Ors chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Blé (l'Agriculture devient obsolète).



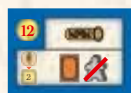
**Ingénierie**  
Vous gagnez 3 Ors chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Pierre (la 'Métallurgie' devient obsolète).



**Commerce**  
Vous gagnez 2 Ors chaque fois que vous placez un cube sur le plateau de jeu (le 'Troc' devient obsolète).



**Roquettes**  
Vous recevez (une fois) 3 points de victoire pour chaque symbole Gemme que vous contrôlez **au moment ou vous développez cette technologie**. Vous pouvez attaquer n'importe où sur le plateau, sans utiliser de colon. Même si vous utilisez cette capacité, vous pouvez bâtir une ville sur le lieu où l'attaque s'est déroulée.



**Génétique**  
Vous recevez (une fois) 2 points de victoire pour chaque symbole Blé que vous contrôlez **au moment ou vous développez cette technologie**. Vous pouvez faire une action de Construction sans utiliser de colon.



**Informatique**  
Vous recevez (une fois) 2 points de victoire pour chaque symbole Pierre que vous contrôlez **au moment ou vous développez cette technologie**. Chaque fois qu'un de vos colons va dans l'Agora, vous gagnez 2 points de victoire supplémentaires.



**Économie**  
Vous recevez (une fois) 1 points de victoire pour chacun de vos cubes sur le plateau de jeu **au moment ou vous développez cette technologie**. Vous gagnez 4 Ors chaque fois que vous prenez le contrôle d'un symbole Gemme (la 'Monnaie' devient obsolète).



# LE JEU

Chaque tour de jeu représente une ère de l'Histoire humaine.

**Une partie se joue en quatre ères. Chaque ère est constituée de cinq phases :**

- A. Phase de mise à jour**
- B. Extension des continents**
- C. Phase d'Action des joueurs**
- D. Fin de l'ère**
- E. Préparation de l'ère suivante**

## A. Phase de mise à jour

**Au début de chaque ère, vous devez effectuer les étapes suivantes :**

1. Révéler les cartes Merveille de l'ère en cours et les placer à proximité du plateau de jeu.
2. Révéler les cartes Bâtiments de l'ère en cours et les placer à proximité du plateau de jeu.



*Exemple : dans un jeu à trois joueurs, 3 cartes sont retournées face visible. Les autres paquets seront utilisées dans leurs ères respectives.*

3. Révéler à tour de rôle, dans le sens horaire, sa carte Civilisation de l'ère en cours. Puis, toujours à tour de rôle, les joueurs choisissent s'ils conservent leur carte Civilisation de la précédente ère ou s'ils la remplacent par celle de l'ère en cours. Ils ne peuvent conserver qu'une des deux. **Note :** lors du premier tour de jeu, sauter cette phase: chaque joueur montre sa première carte civilisation.

**Important :** Certains bonus accordés par des cartes Civilisations (par exemple de l'Or supplémentaire) sont obtenus seulement quand la carte est jouée pour la première fois et ne sont pas accordés une nouvelle fois lors des tours suivants. Les effets 'Permanent' sont par contre actifs jusqu'à ce que la carte soit défaussée.

4. Le joueur ayant la carte Civilisation avec la valeur la plus basse devient le premier joueur de cette nouvelle ère.



## B. Extension des continents

**Chaque joueur, en commençant par le premier joueur puis en continuant dans le sens horaire, exécute les étapes suivantes :**

### 1. Placer une tuile Continent

Le joueur pioche une tuile Continent et la place sur le plateau de jeu.

**Important :** Lors de la première ère, on place une tuile Continent de trois cases. Lors des autres ères, on place des tuiles Continent de deux cases.

### Règles de placement des tuiles Continent :

- Chaque tuile Continent doit être adjacente à au moins une autre.
- Chaque tuile Continent doit être placée sur des cases du plateau de jeu prévues à cet effet.
- La tuile Continent peut être placée dans n'importe quel sens.
- La typologie des terrains doit être respectée (la terre doit toucher la terre, la mer doit toucher la mer). Les bords du plateau de jeu ne comptent pas sur ce sujet: il est possible de placer une tuile avec sa face mer au bord du plateau s'il y a une tuile avec une face terre de l'autre côté du plateau.
- Une tuile Continent ne peut en recouvrir une autre, même partiellement.
- Une tuile Continent peut recouvrir les îles imprimées sur le plateau de jeu.
- Les colons présents sur les emplacements recouverts par une tuile Continent retournent dans leur capitale respective.

### 2. Placer / Déplacer sa capitale.

Lors de la première ère, les joueurs doivent placer leur capitale sur la face active (la face sans autocollant) sur une des cases de la tuile Continent qu'ils viennent juste de placer. Ils placent sur cette même case les cinq colons de leur réserve personnelle. La capitale doit recouvrir le symbole de la case sur laquelle elle se trouve. Lors des ères suivantes, les joueurs pourront déplacer leur capitale sur une des cases de la tuile Continent qu'ils viendront de placer. Tous les colons restés alors en place dans la capitale devront faire ce même déplacement.

**Important :** une capitale ne peut être placée que sur une tuile continent qui vient tout juste d'être placée dans le même tour de jeu, ou rester sur son emplacement.



**Exemple :** Lors de cette première ère, le joueur rouge a placé sa capitale sur la tuile surlignée en rouge **A**. Lors de la seconde ère, il place la tuile surlignée en vert **B** et déplace son marqueur capitale sur une des cases de cette nouvelle tuile **C**. La capitale recouvre le symbole pierre et le rend invisible pour tous les joueurs. Cette ressource est considérée comme non-existante jusqu'à ce que la capitale soit déplacée. Il doit déplacer tous les colons présents sur l'ancienne localisation de sa capitale vers son nouvel emplacement **D**.



## C. Phase d'actions des joueurs.

Cette phase est la phase la plus importante de chaque ère. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, doit mener une action par tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient débuté un âge d'or.

Un joueur peut choisir parmi huit actions lors de son tour. Il est possible de mener une même action plusieurs fois lors d'une même ère, avec pour seule exception l'action numéro 8 : Démarrer un âge d'or.

Les actions suivantes demandent l'utilisation d'un colon :

1. **Explorateur** : Déplacer un colon et/ou fonder une ville.
2. **Bâtir** : construire un Bâtiment.
3. **Artiste** : Gagner 3 points de victoire.
4. **Soldat** : Attaquer un adversaire.



Les actions suivantes ne demandent pas l'utilisation d'un colon :

5. **Construire une Merveille**
6. **Activer un Bâtiment ou une Merveille**
7. **Développer une Technologie**
8. **Démarrer un âge d'or**



### 1. EXPLORATEUR

Cette action est constituée de deux actions séparées : a) déplacer un colon et b) fonder une ville. Un joueur peut exécuter une de ces actions, ou les deux mais il est interdit de déplacer son colon après avoir fondé une ville.

#### a) Déplacer un colon



Le joueur choisit un de ses colons en position debout sur le plateau de jeu et le déplace.

#### Règles de déplacement des colons :

- Un colon ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement.
- Un colon peut se déplacer d'un bout du plateau vers l'autre, comme le montrent les flèches.
- Un colon peut se déplacer sur des tuiles Continent ainsi que sur les îles imprimées sur le plateau de jeu.
- Un colon peut se déplacer en passant par les cases occupées par d'autres colons ou par des villes ou des capitales.
- Un colon peut choisir de ne pas se déplacer.
- Un colon peut quitter le plateau par le côté gauche ou droit du plateau et ressortir de l'autre côté à la même hauteur.
- Au début de la partie, un colon ne peut se déplacer que d'une case. Développer des Technologies ('Chariot', 'Chemin de fer' ou 'Aviation') permet d'augmenter cette valeur.

Si après son mouvement un colon termine sur un emplacement avec un symbole de ressource (gibier, gemme, pierre ou blé) où il n'avait pas un colon ou une ville, il prend le contrôle de ce symbole.

**Important:** Le cercle rouge que vous pouvez retrouver sur certaines cartes et Technologies autour d'un symbole Gibier, Gemme, Pierre ou Blé indique que vous recevez de l'Or quand vous **prenez le contrôle** de cette ressource. Cela arrive lorsque vous déplacez un colon sur un emplacement contenant un ou deux symboles de ressources ou lorsque vous construisez une ville. Vous **contrôlez une ressource** lorsque vous avez un colon ou une ville déjà présent sur cet emplacement. Le contrôle d'une même ressource peut être partagé par différents joueurs. Il est par contre impossible d'avoir deux villes sur un même emplacement. Notez bien qu'une Capitale recouvre entièrement un jeton ressource. Plus aucun joueur ne peut alors prétendre au contrôle de cette ressource.



**Exemple :** le joueur bleu a une ville sur un emplacement ayant un symbole Pierre. Le joueur rouge déplace un de ses colons sur ce même emplacement. Les deux joueurs se partagent maintenant le contrôle de cette ressource. Cependant, si le joueur rouge veut construire une ville ici, il doit d'abord attaquer le joueur bleu.

Le joueur prend ensuite l'Or que lui accorde ses Technologies et son éventuelle carte civilisation (ex : la 'Chasse' accorde 1 Or pour le contrôle d'un nouveau symbole Gibier...).

#### b) Fonder une ville



Après avoir déplacé ou pas son colon, si le colon se trouve sur un emplacement de continent sans ville ou Capitale, le colon peut construire une ville : il place un cube (ou deux cubes s'il a développé 'Construction') de sa réserve sur cet emplacement. S'il n'a pas assez de cubes en réserve, il peut en prendre d'où il le souhaite sur le plateau de jeu. Pour chaque cube placé, le joueur gagne de l'Or. La quantité dépend des Technologies qu'il a développé (1 Or avec Troc, 2 Or avec Commerce) et s'il possède la carte merveille Sainte Sophie (2 Or).

Vous ne pouvez construire des villes uniquement sur des tuiles continent. Il est interdit d'en construire sur des îles imprimées sur le plateau de jeu.

**Cubes Vs Villes:** Il vous faut bien comprendre la différence entre cubes et villes. Un 'cube' fait référence aux cubes que vous placez sur le plateau de jeu tandis qu'une ville est composée d'un ou deux cubes posés sur un même emplacement.

**A la fin de son action d'Exploration, couchez les colons que vous avez utilisé lors de cette action.**



**Exemple :** Le joueur bleu déplace un colon sur un emplacement avec un symbole Blé (A). Puisqu'il a déjà développé 'Agriculture', il reçoit 1 Or. Puis il construit une ville (B), gagnant 1 Or supplémentaire via son 'Troc'. Pour terminer, il couche le colon qu'il a utilisé pour cette action.

### 2. BÂTIR

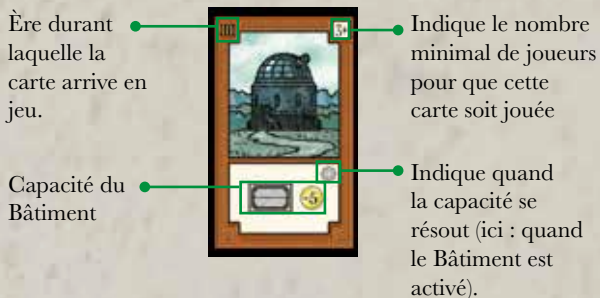


Le joueur prend un de ses colons en position debout sur le plateau de jeu et le place en position couchée dans l'Agora. Puis il prend une des cartes Bâtiment présente face révélée et la place sur un emplacement pour bâtiments libre de son plateau personnel. Au début de la partie les joueurs ne peuvent utiliser que l'emplacement de bâtiment 1. Développer l'Écriture et l'Architecture débloque des emplacements pour bâtiments.



Si aucun emplacement pour bâtiment n'est disponible, le joueur doit alors défausser un bâtiment de son plateau de jeu personnel pour faire de la place. Le bâtiment défaussé est retiré de la partie. Il est autorisé d'avoir plusieurs fois le même bâtiment.

### Anatomie d'une carte Bâtiment



### 3. ARTISTE.

**3** ( ) Le joueur prend un de ses colons en position debout sur le plateau de jeu et le place en position couchée dans l'Agora. Puis il gagne 3 points de victoire et déplace son marqueur de score en conséquence.

### 4. SOLDAT

Le joueur prend un de ses colons en position debout sur le plateau de jeu et le déplace sur une case où se trouve un colon ou une ville adverse (les capitales ne peuvent pour leur part pas être attaquées). Les règles de déplacement du colon 'soldat' sont les mêmes que celles que pour 'Explorateur'. Après son déplacement (qui peut être nul : le joueur peut laisser son colon sur sa case de départ) le joueur paie à la réserve générale le montant de pièce d'Ors indiqué sur l'emplacement libre le plus à gauche de sa piste d'invasion. La ville du joueur attaqué retourne dans la réserve de ce joueur.

**Important :** le nombre d'actions 'Soldat' qu'un joueur peut faire durant une partie est limité à quatre.

Tous les colons de ce joueur qui étaient présents dans cette ville retournent à leur capitale et conservent leur position debout ou couchée. Le joueur ayant attaqué prend une tuile Gloire au hasard et la place sur le premier emplacement libre de sa piste d'invasion. Une fois l'attaque terminée, le joueur attaquant peut jouer immédiatement l'action **1.b) fonder une ville**. Puis, il doit mettre son colon en position couchée.



**Exemple :** le joueur rouge décide d'attaquer l'emplacement où le joueur bleu possède une ville (qui consiste de deux cubes puisqu'il a développé 'Construction'). Il déplace son colon, et paie 3 Ors puisqu'il a déjà attaqué deux fois cette partie. Le joueur bleu doit enlever ses cubes et les placer dans sa réserve, le joueur jaune enlève son colon et le place à côté de sa capitale.

**Note :** si un joueur a développé la technologie 'Roquette', il n'a pas besoin de déplacer un de ses colon en position debout.

### 5. CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

Le joueur choisit une des cartes Merveilles disponibles, paye le montant précisé en Or et place la carte prêt de son plateau de jeu personnel. Certaines cartes Civilisation permettent à leurs possesseurs de réduire le coût de construction des Merveilles. Réalisez ensuite l'effet 'immédiatement' ( ) inscrit sur la Merveille s'il est applicable. UN joueur peut construire autant de merveilles qu'il ne souhaite.

### Anatomie d'une carte Merveille :



### 6. ACTIVER UN BÂTIMENT / MERVEILLE.

/ Le joueur choisit un de ses Bâtiments ou Merveilles possédant une action 'active' ( ). Il réalise le pouvoir indiqué et incline la carte (pour montrer que le pouvoir a été utilisé lors de cette ère). Vous ne pouvez utiliser le pouvoir de chaque carte qu'une seule fois par ère.

### 7. DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE

Le joueur choisit une Technologie à développer. Il paye le prix indiqué sur la tuile et place la tuile face cachée à côté de son plateau personnel. Toute éventuelle ville présente sur la tuile retourne dans la réserve du joueur. Le nouveau bénéfice accordé par la Technologie nouvellement développée s'applique alors de suite. Certaines Technologies en rendent d'autres obsolètes : quand vous développez l'une d'entre elles, vous perdez alors le bénéfice de celle devenue obsolète.

**Important :** Pour développer une Technologie, la Technologie précédente de la même ligne doit déjà avoir été développée.



**Exemple :** Pour pouvoir développer 'Construction', 'Métallurgie' doit déjà avoir été développée.

### 8. DÉMARRER UN AGE D'OR.

Si un joueur n'a plus de colon en position debout, il peut démarrer un âge d'or. Cela veut dire qu'il ne peut plus choisir aucune autre action lors de cette ère. À la place, chaque fois que le tour de jeu revient à lui, il doit passer et prendre 2 Ors de la réserve générale. **Important :** L'action de démarrer un âge d'or ne fait pas prendre d'Or à la réserve générale. Afin d'indiquer que le joueur a démarré un âge d'or, il retourne sa capitale du côté de l'autocollant. Le premier joueur a démarré un âge d'or lors de chaque ère choisit une carte 'Judgement Historique' et la place à proximité de l'Agora.





## D. Fin de l'ère

Dès que tous les joueurs ont démarré un âge d'or, l'ère en cours se termine immédiatement.

**Exception :** la fin de la quatrième et dernière ère est déclenchée de suite après qu'un premier joueur démarre un âge d'or.

Tous les joueurs remportent des points de victoire en fonction de la carte 'Jugement Historique' se situant à proximité de l'Agora

## E. Préparer la nouvelle ère

**Remarque:** sautez cette phase à la fin de la dernière ère.

Pour préparer la prochaine ère, exécutez les étapes suivantes:

1. Défaussez les cartes Bâtiments et Merveilles qui n'ont pas été construites lors de cette ère. Défaussez la carte 'Jugement Historique' qui vient juste d'être activée. Placez ces cartes dans la boîte de jeu.
2. Retournez les capitales sur leur face 'active'.
3. Relevez tous les colons présents sur le plateau de jeu.
4. Remettez tous les colons présents dans l'Agora dans leur capitale respective (en position 'debout', donc).

# FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur démarre un âge d'or lors de la quatrième et dernière ère, le dernier tour de jeu démarre. Après lui, tous les autres joueurs jouent une dernière action. La partie s'arrête à la fin du tour du joueur placé à droite du joueur qui a déclenché cette fin de partie. La carte 'Jugement Historique' qu'il a choisit est bien entendu résolue.

À la fin de la partie, chaque joueur marque des points additionnels :

- **Or :** 1 point de victoire pour chaque 3 Ors en sa possession.
- **Technologies développées :** Les points de victoire marqués sur l'arrière des tuiles Technologies développées.
- **Tuiles Gloire :** Les points de victoire marqués sur les tuiles Gloire présentes sur sa piste d'invasion.
- **Cartes Technologies Futures :** Chaque joueur révèle sa carte Technologie Future et marque des points en fonction de celle-ci. Attention: en cas d'égalité, le joueur n'obtient aucun point de victoire.

**Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de villes sur le plateau qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les différents joueurs sont déclarés vainqueurs.**

**Ce jeu n'aurait pas vu le jour sans les idées et suggestions de nombreux amis qui ont testé à maintes reprises ses différentes versions prototypes. En particulier :**

Martina Mealli, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Roberto Duca, Carmelo Andrea Lo Moro, Greta Tamosiunaite, Gino Lucrezi, Raffaele Prencipe, Emanuele Giungarelli, Giacomo Pantani, Lucia Batistoni, Stefano Fabiani, Daniele Fabiani, Leonardo Maggi, Fabio Favilli, Alessandro Lanzuisi et ses amis, Domenico Di Giorgio, Roberta Barletta, Sonia Rossi, Raffaele Perini, Stefano Parducci, Marco Sottani, Eleonora Gioli, Alessandro Mongelli, Sergio Roscini, Rinaldo Chiti, Pierfilippo Dionisio et beaucoup d'autres trop nombreux à mentionner.

**Merci à tous, j'espère que vous apprécierez ce jeu que j'ai aimé développer !**

## Symboles

Toutes les Technologies et cartes du jeu ont toutes sortes de symboles. Voici les plus importants qu'il vous faut assimiler. Vous trouverez un récapitulatif de toutes les cartes du jeu dans l'aide de jeu.



Lorsque vous prenez le contrôle d'un symbole Gemme / Blé / Pierre / Gibier : cela arrive quand vous placez sur le plateau une ville ou un colon sur un emplacement comportant ce symbole. Voir en page IV pour d'avantage de détails.



Lorsque vous avez le contrôle d'un symbole Gemme / Blé / Pierre / Gibier : ceci fait référence à chaque symbole de la ressource indiqué ou vous possédez un colon et/ou une ville sur le plateau de jeu. Voir en page IV pour d'avantage de détails.



Recevez le nombre de points de Victoire indiqué.



Recevez le montant d'Or indiqué.



Vous pouvez réaliser un achat avec le cout de réduction indiqué.



Payez le montant d'Or indiqué. Ceci peut être zéro ; le cas échéant, vous recevez l'objet indiqué gratuitement.



Vous recevez le bonus lorsque vous l'activez.



Vous recevez le bonus en fin de partie



Vous exécutez immédiatement l'action une fois.



Un cube.



Une ville (peut être composé d'un ou deux cubes).



Chaque colon de tous les joueurs (inclus vos propres colons).



Votre colon.



Le colon / la ville / la capitale d'un autre joueur.

# REMERCIEMENTS

**Quined Games souhaite remercier :** spelgroep Phoenix, Olav Fakkeldij, Jeroen Hollander en Rafaël Theunis.

**Auteur :** Luigi Ferrini

**Illustrations :** Alexandre Roche

**Rédaction des règles et de l'aide de jeu :** Rafaël Theunis

**Traduction de la version française :** Blaise Cédric, de Gusandco.net

