

# Through the Ages (A travers les âges) – Résumé

## VERSION SIMPLE – TOUR D'UN JOUEUR

### 1. LA RANGEE DE CARTES (sauf au premier tour)

- Retirez les cartes des premières positions, déplacez les autres vers la gauche et donnez de nouvelles cartes.

### 2. EVENEMENTS (seulement si vous êtes le **Premier Joueur** mais pas au premier tour ni au deuxième tour)

- Révélez l'*Événement* du dessus de la pile *CURRENTS EVENTS* [Événement actifs]. Chaque joueur sui ses instructions.

### 3. ACTIONS CIVILES ET MILITAIRES (sauf au premier tour)

- ○ ○... **Piocher une carte** (pour 1, 2 ou 3 *Actions Civiles*) (Payez 1 de plus par *Merveille* construite si vous piochez 1 *Merveille*).
    - On ne peut piocher qu'un seul *Chef* par *Age*.
    - Une *Merveille* va directement sur la table. Une seule *Merveille* peut être "en cours de construction".
    - Vous ne pouvez pas piocher une *Technologie* que vous avez déjà en main ou en jeu.
  - **Accroître la population** (pour en fonction de la valeur sous le jeton).
    - Déplacez un jeton de votre *Banque Jaune* vers votre *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*.
  - **Construire une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** (pour en fonction de la carte).
    - Pour les *Bâtiments Urbains*, vérifiez la *Limite de Bâtiments Urbains* de votre *Gouvernement*.
    - Déplacez un *Ouvrier Inutilisé* vers une carte marron ou grise.
  - **Améliorer une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** (pour en fonction de la différence entre les coûts des cartes).
    - Déplacez un *Ouvrier* d'une carte marron ou grise vers une carte de même type et de niveau plus élevé.
  - **Détruire une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** .
    - Déplacez un *Ouvrier* d'une carte marron ou grise vers la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*.
  - **Construire une étape de la Merveille** (pour en fonction du coût sur la carte).
    - Mettez un jeton bleu de la *Banque Bleue* sur le nombre correspondant à l'étape.
    - Si la *Merveille* est terminée, remettez les jetons bleus dans la *Banque Bleue* et déplacez la carte *Merveille*.
  - **Mettre un Chef en jeu** .
    - Jouez une carte *Chef* de votre main et remplacez l'éventuel *Chef* précédent.
  - **Mettre une Technologie en jeu** (pour en fonction de la carte, un *Gouvernement* pour le coût le plus élevé).
    - Jouez une carte *Technologie* de votre main.
    - Défaussez la carte *Technologie* précédente du même type si vous jouez une *Technologie Spéciale* ou un *Gouvernement*.
  - ○ ○... **Déclarer une révolution** (pour toutes les *Actions Civiles* et en fonction du coût le moins élevé de la carte *Gouvernement*).
    - Jouez une carte *Gouvernement* de votre main et remplacez le *Gouvernement* précédent.
  - **Jouer une carte Action** (pas une carte piochée ce tour-ci).
    - Suivez le texte de la carte (qui peut inclure une autre action) puis défaussez la carte.
  - **Enrôler une Unité Militaire** (pour en fonction de la carte).
    - Déplacez un *Ouvrier Inutilisé* vers une carte rouge.
  - **Améliorer une Unité** (pour en fonction de la différence entre les coûts des cartes).
    - Déplacez un *Ouvrier* d'une carte rouge vers une carte de même type et de niveau plus élevé.
  - **Démanteler une Unité** .
    - Déplacez un *Ouvrier* d'une carte rouge vers la *Réserve d'Ouvriers Inutilisés*.
- Après ces actions, vous pouvez avoir besoin de modifier vos indicateurs.  
 Après ces actions, vous pouvez gagner ou perdre des jetons.

### 4. PRODUCTION ET ENTRETIEN (LE JOUEUR SUIVANT PEUT COMMENCER SON TOUR)

- **Marquez les Points de Science et les Points de Culture** (déplacez les marqueurs en fonction de vos indicateurs de *Science* et de *Culture*).
- **Production de Nourriture** (Pour chaque *Ouvrier* sur une carte *Technologie Fermière*, mettez un jeton bleu de votre *Banque Bleue* sur elle).
- **Consommation de Nourriture** (Payez en fonction du nombre négatif dans la dernière région occupée de votre *Banque Jaune*). Si vous ne pouvez pas payer ce coût, votre civilisation rencontre la *Famine* et vous perdez 4 pour chaque *Nourriture* manquante.
- **Production de ressources** (Pour chaque *Ouvrier* sur une carte *Technologie Minière*, mettez un jeton bleu de votre *Banque Bleue* sur elle).



# Through the Ages (A travers les âges) – Résumé

## VERSION AVANCEE ET VERSION COMPLETE

LES REGLES EN BLEU NE S'APPLIQUENT QU'À LA VERSION COMPLETE

### 1. LA RANGEE DE CARTES (sauf au premier tour)

Retirez les cartes des premières positions, déplacez les autres vers la gauche et donnez de nouvelles cartes.

- Fin d'un Age**
- Si la dernière carte de l'Age I (Age II ou Age III) de la *Pile Civile* est donnée :
  - Défaussez les *Chefs, Merveilles* "en cours de construction", cartes en main et *Pactes* de l'Age A (I ou II)
  - Renvoyez 2 jetons jaune de votre *Banque Jaune* dans la boîte.

### 2. RESULTAT D'UNE GUERRE (déclarée au tour précédent)

- Sauf au *Dernier Tour*, l'attaquant d'abord, le défenseur ensuite, peuvent sacrifier des unités. Personne ne peut jouer de carte *bonus*.
- Le plus fort gagne la *Guerre* et suit les instructions de la carte *Guerre*.

### 3. ACTION POLITIQUE (sauf au premier tour, vous pouvez effectuer au plus une des actions suivantes)

**Jouer un Événement futur** (carte verte *Événement* ou *Nouveau Territoire*)

- Mettez la carte face cachée sur la pile *FUTURE EVENTS* [Événements futurs]. Marquez un nombre de 🗳️ égal à son *Age*.
- Révélez la carte du dessus de la pile *CURRENT EVENTS* [Événements actifs]. Appliquez la règle de *Colonisation* si c'est un *Nouveau territoire*.
- Si la pile *CURRENT EVENTS* [Événements actifs] est terminée, réorganisez et mélangez la pile *FUTURE EVENTS* [Événements futurs] pour créer une nouvelle pile *CURRENT EVENTS* [Événements actifs].

**Jouer une Aggression** (carte marron *Aggression*)

- Jouez la carte et choisissez un rival. Payez le nombre d'*Actions Militaires* indiqué par la carte.
- Sauf au *Dernier Tour*, vous d'abord, le défenseur ensuite, peuvent sacrifier des unités. Le défenseur peut jouer des cartes *bonus*.
- Si vous êtes plus *Fort* que le défenseur, suivez les instructions de la carte *Aggression*.

**Déclarer une Guerre** (carte noire *Guerre*)

- Jouez la carte et choisissez un rival. Payez le nombre d'*Actions Militaires* indiqué par la carte.
- Laissez la carte sur la table jusqu'à ce qu'elle soit résolue au début de votre prochain tour.

**Proposer un Pacte** (carte bleue *Pacte*)

- Lisez la carte, proposez-la à un adversaire et choisissez les rôles.
- Si le pacte est accepté, mettez la carte en jeu. Défaussez votre précédent *Pacte*, si vous en aviez joué un.
- Si le pacte est rejeté, reprenez la carte en main.

**Annuler un Pacte**

- Défaussez un *Pacte* auquel vous participez..

### 4. DEFAUSSEZ LES CARTES MILITAIRES EN EXCES (vous ne pouvez pas ne avoir plus que de jetons rouges)

### 5. ACTIONS CIVILES ET MILITAIRES (sauf au premier tour)

- ○ ○... **Piocher une carte** (pour 1, 2 ou 3 *Actions Civiles*, les *Merveilles* pour 1 de plus par *Merveille* construite).
- **Accroître la population** (pour 🗳️ en fonction de la valeur sous le jeton).
- **Construire une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** ◀️▶️ (pour 🗳️ en fonction de la carte).
- **Améliorer une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** ◀️▶️ (pour 🗳️ en fonction de la différence entre les coûts des cartes).
- **Détruire une Mine, une Ferme ou un Bâtiment** ◀️▶️.
- **Construire une étape de la Merveille** ◀️▶️ ±🗳️, en fonction du coût sur la carte.
- **Mettre un Chef en jeu** ◀️▶️ ±🗳️.
- **Mettre une Technologie en jeu** ◀️▶️ ±🗳️ (pour 🗳️ en fonction de la carte, un *Gouvernement* pour le coût le plus élevé).
- ○ ○... **Déclarer une révolution** ◀️▶️ ±🗳️ (pour toutes les *Actions Civiles* et 🗳️ en fonction du coût le moins élevé de la carte *Gouvernement*).
- **Jouer une carte Action** (pas une carte piochée ce tour-ci).
- **Enrôler une Unité Militaire** ◀️▶️ (pour 🗳️ en fonction de la carte).
- **Améliorer une Unité** ◀️▶️ (pour 🗳️ en fonction de la différence entre les coûts des cartes).
- **Démanteler une Unité** ◀️▶️.
- **Jouer une carte Tactique** ◀️▶️ (en remplaçant toute carte *Tactique* précédente).

**Contrôle d'existence d'un Soulèvement** - Si vous n'avez pas assez de *Visages Heureux* et/ou d'*Ouvriers Inutilisés*, vous sautez la phase de production et d'entretien ! (Voir l'autre côté de la *Carte Résumé* pour plus de détails au sujet des actions)

### 6. PRODUCTION ET ENTRETIEN (LE JOUEUR SUIVANT PEUT COMMENCER SON TOUR)

- Marquez les **Points de Science** et les **Points de Culture** (déplacez les marqueurs en fonction de vos indicateurs de *Science* et de *Culture*).
- **Production de Nourriture** (Pour chaque *Ouvrier* sur une carte *Technologie Fermière*, mettez un jeton bleu de votre *Banque Bleue* sur elle).
- **Consommation de Nourriture** (Payez 🗳️ en fonction du nombre négatif dans la dernière région occupée de votre *Banque Jaune*). Si vous ne pouvez pas payer ce coût, votre civilisation rencontre la *Famine* et vous perdez 4 🗳️ pour chaque *Nourriture* manquante.
- **Production de ressources** (Pour chaque *Ouvrier* sur une carte *Technologie Minière*, mettez un jeton bleu de votre *Banque Bleue* sur elle).
- **Corruption** (Payez un nombre de 🗳️ en fonction du nombre négatif dans la dernière région occupée de votre *Banque Bleue*).
- **Piochez des Cartes Militaires** (Vous pouvez en piocher 1 par *Action Militaire* inutilisée avec un maximum de 3).