

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



HISTORY OF THE WORLD

CHAPITRE 1.

Montage & contenu

Tout d'abord monter les murs à l'intérieur de la boîte pour vous permettre de ranger les diverses pièces et figurines. En commençant par le mur le plus long faite le glisser dans les rainures de la boîte de jeu de manière à ce que les 3 fentes soient vers le haut. Ensuite engagez les 3 petits murs dans les 3 fentes du grand mur et dans leur rainures respectives de la boîte.

CONTENU DE LA BOITE.

1 plateau de jeu
5 dés
30 villes / capitales
32 forts
36 monuments
5 pièces Egyptiennes de chaque couleur représentant l'époque 1
12 pièces Persanes de chaque couleur représentant l'époque 2
20 pièces Romaines de chaque couleur représentant l'époque 3
15 pièces Byzantines de chaque couleur représentant l'époque 4
18 pièces Mongoles de chaque couleur représentant l'époque 5
14 pièces Espagnoles de chaque couleur représentant l'époque 6
16 pièces Britanniques de chaque couleur représentant l'époque 7
12 pièces de monnaie / flottes
8 marqueurs de prééminence
42 diagrammes de points
7 cartes empires pour les 7 différentes époques
22 cartes grands événements
49 cartes petits événements

CHAPITRE 2.

Objectif & installation du jeu.

Objectif.

History of the world est un jeu joué dans 7 époques , chacune détaille une période dans l'histoire du monde. Dans chaque époque, les joueurs commandent un empire de cette période de temps. Ces empires augmentent à travers le monde, plus tard ils s'éteindront pendant que des nouveaux prendront leur place puisque d'autres joueurs agrandiront leur propres empires et prendront le



Epoch I pieces
Egyptian



Epoch II pieces
Persian



Epoch III pieces
Roman



Epoch IV pieces
Byzantine



Epoch V pieces
Mongols



Epoch VI pieces
Spanish



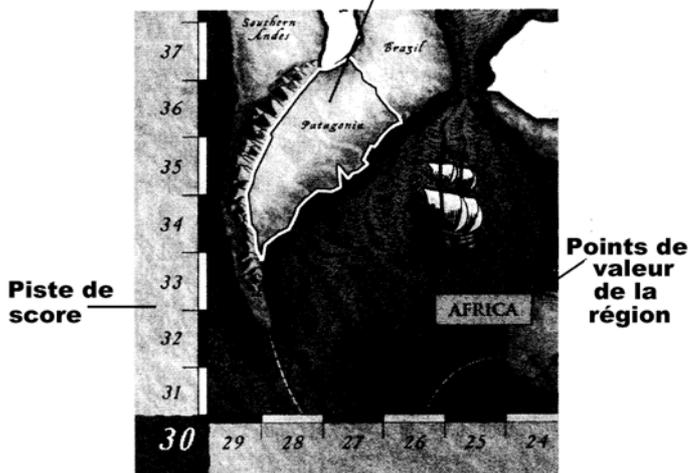
Epoch VII pieces
British

contrôle des capitales, villes et monuments gagnants ainsi des points. A la fin de chaque époque, le joueur en tête marque également une bonification de prééminence. Entre les époques les joueurs dirigeront à chaque fois de nouveaux empires. Après l'époque 7, le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

Jeu des pièces.

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pièces en plastique de cette couleur (les joueurs trient leurs pièces par époque). Note: tous les joueurs emploient ces pièces s'ils commandent réellement ces empires pendant leurs tours. Donc tous les joueurs emploient les pièces égyptiennes pendant l'époque 1. Ces figures représentent la plupart des puissances et/ou des empires représentatifs de cette époque.

Territoire



Le plateau de jeu.

Placez le plateau au centre de la table. Il est séparé en 102 espaces, appelés terres. Ces terres sont regroupées en 13 régions colorées différemment. Par exemple, la Libye est une terre dans la région de l'Afrique du Nord (olive ombragée). Huit des terres sont les terres stériles, de couleur beige; celles-ci n'appartiennent à aucune régions.

Les diagrammes de points.

Répartissez les diagrammes de points par régions, puis par ordre chronologique de façon à ce que l'époque 1 soit sur le dessus de la pile. Placez ces diagrammes de points sur le plateau de jeu dans leurs espaces indiqués. Choisissez n'importe laquelle de vos pièces en plastique (peu importe l'époque) pour être votre pièce de marque. Placez la sur l'emplacement 0 de la piste de scores.

Cartes d'événement.

Séparez les cartes d'événement en 2 piles: Grands événements et petits événements. Distribuez 3 cartes de grands événement et 7 cartes de petits événements à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes mais doivent les garder secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Ce sont les seules cartes d'événement que vous recevez. Il n'y a aucune manière de gagner de nouvelles cartes d'événement durant le jeu.

Cartes d'empire.

Séparez les cartes d'empire dans leur 7 différentes époques et placez-les sur le côté du plateau de jeu.

Marqueurs de Prééminence.

Prenez les 8 marqueurs de prééminence et disposez les le chiffre tourné vers le bas. Mélangez les et placez les à un côté du plateau de jeu. Il y a deux 3, trois 4, deux 5, et un marqueur 6.

CHAPITRE 3.

Cartes d'empires & d'époques.

Décider de l'attribution des cartes d'empire.

A ce moment, les joueur choisissent leurs cartes d'empire pour l'époque 1. Chaque joueur jette 2 dés. Le score le plus haut choisi d'abord et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur tire aléatoirement une carte de la pile de carte de l'époque 1 et la regarde secrètement. Le joueur doit décider si il la garde (et donc jouer cet empire dans l'époque 1) ou passer la carte à un autre joueur. Il y a beaucoup de facteurs impliqués dans le choix de garder ou de passer une carte (voir la stratégie du chapitre 7 pour la distribution d'empire).

Si vous passez la carte à un autre joueur, ce joueur devra jouer cet empire pour cette époque. Il ne devra pas regarder la carte qui lui a été donnée jusqu'à ce que toutes les cartes d'empire de cette époque soient attribuées.

Chaque joueur suit la même procédure, tirant une carte empire de la pile restante l'époque 1 et regardant la carte tirée puis la garde ou la donne à un autre joueur.

Rappelez-vous, vous ne pouvez avoir qu'une seule carte d'empire pour chaque époque. Si il vous a été donné une carte avant que vous n'en tiriez une, vous ne pouvez pas garder la carte que vous tirez, mais vous devez la donner à un autre joueur de votre choix après en avoir prit connaissance.

Note: Le dernier joueur à tirer n'a aucun choix parce que un seul joueur a besoin d'une carte. Toutes les cartes d'empire inutilisées sont rangées dans la boîte sans les regarder. Même dans le jeu à 6 joueur, il y aura toujours au moins une carte inutilisée.

Un regard à la carte d'empire.

Chaque carte d'empire a une liste de tous les empires de l'époque jouée sur son verso et sur son recto le détail d'un empire :

Force de l'empire: c'est le nombre d'armées que l'empire reçoit.

Symbole Capital: Si un empire a ce symbole il reçoit une capital.

Navigation: signifie que cet empire a des flottes sur toutes les mer énumérées.

jouer une époque.

Choisissez un joueur pour donner lecture de l'ordre de jeu des empires qu'il lira sur le dos d'une carte empire de cette époque. Si vous avez cet empire retournez votre carte et commencez votre tour. Si personne n'a cet empire, l'empire suivant sur la liste est appelé. Ceci continuent, les empires étant joués ou sautés (si personne ne l'a). Après que chacun des 7 empires ait été appelés et joué ou sauté, on passe à l'époque suivante.

Un tour est divisé en trois parties.
Jouer les cartes événements (chapitre 4).
Etendre son empire, combattre et construire (chapitre 5).
Finir son tour et marquer ses points (chapitre 6).

CHAPITRE 4.

Cartes événements.

Jouer les cartes d'événements.

Vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes d'événement avant de commencer votre tour. Ceux-ci peuvent être du même type (grands ou petits) ou l'un de chaque sorte. La seule exception est que 2 événements identiques ne peuvent être joués dans le même tour par un même joueur (2 chefs ou 2 désastres, par exemple). Une fois que vous avez placé votre première armée, vous ne pouvez plus jouer de carte pour le reste de votre tour. Quelques cartes sont résolues avant que votre tour ne commence, alors que d'autres se jouent pendant votre tour.

Certaines cartes événement peuvent seulement être jouées pendant une époque ou pendant quelques époques. Veillez bien aux cartes que vous possédez pour ne pas rater l'occasion de les jouer.

Certaines cartes emploient le terme "empire actif". L'empire actif est l'empire que vous êtes sur le point pour jouer, aucun empire mineur ou d'époques antérieures.

Grands événements.

Il y a quatre types de plus grands événements: les chefs, l'armements, les redistribution, et les empires mineurs.

Les cartes de chefs et d'armements donnent des bonifications aux empires en combattant d'autres empires. Elles peuvent être employées simultanément pour une bonification plus importante.

Une carte de redistribution permet à un empire de détourner les ressources navales pour refaire des armées au moyen d'argent (si celle-ci sont vaincues).

Les carte d'empire mineure vous permettent de jouer un petit empire au début de votre tour, vous donnant ainsi deux empires par tour. Pour distinguer l'empire mineur de l'empire actif, employez des figurines différentes de l'époque jouée sur la carte. Les empires mineurs ont des époque spécifique et ne peuvent seulement être joués pendant ces dites époques. Un empire mineur ne peut pas être affecté par des carte événements jouées sur ce tour (par exemple, vous ne pouvez pas avoir un empire mineur avec un chef). L'empire mineur n'est pas marqué jusqu'à ce que la phase de jeu de l'empire actif soit finie (à la fin de votre tour de jeu).

Petits événements.

Il y a 22 types de petits événements. Beaucoup vous donnent des pièces de monnaie à utiliser pendant ce tour. D'autres vous permettent de détruire les armées ou les monuments d'empires.

Dévaster de larges parties de territoires. Le texte sur les cartes explique quand et comment elles peuvent être employées.

Quelques cartes de petits événements indiquent d'employer une armée "d'une époque lointaine". Ceci signifie que vous devriez employer une figure qui est loin de l'époque courante. Ainsi s'il est tôt dans le jeu, employez une figure espagnole ou britannique; s'il est tard dans le jeu, employez une figure égyptienne ou persane. Ceci différencie ces armées de "petits événements" de celles jouées avec les empires de l'époque courante.

Monnaie.

Beaucoup de cartes de petits événements vous indiquent de prendre un certain nombre de pièces de monnaie. Ces pièces de monnaie peuvent être employées à tout moment pendant votre tour. Vous ne pouvez pas les garder de tour au tour.

Les pièces de monnaie peuvent être employées des deux façons suivantes:

Quand une armée de votre Empire Actif est perdue dans le combat, vous pouvez dépenser une pièce de monnaie pour la récupérer et la remettre dans votre réserve d'armées de l'époque courante (Chapitre 5).

Vous pouvez aussi dépenser une pièce de monnaie pour acheter un fort pour votre empire actif.

CHAPITRE 5.

Extensions, combat et construction.

Après avoir joué les cartes événements (si vous en avez joué ce tour), la partie principale de votre tour commence.

Préparation.

1° prendre le nombre d'armées égales à la force de votre empire actif (montré comme force sur votre carte d'empire). Assurez vous que les figurines sont bien de l'époque jouée ce tour. Placez ces armées devant vous. C'est votre réserve d'armée. Les armées restantes de ce type seront mises de côté pour éviter les confusions.

Exemple: Une personne jouant le Carthaginois devrait prendre 7 armées (parce que leur force est notée de 7 sur leur carte) et ils devraient être représentés par les figures persanes (puisque c'est l'époque 2). Les 5 figures persanes restantes devraient être mises de côté.

2° si votre empire actif a une capitale, prenez en une.

3° Place un marqueur de flotte dans chaque mer énuméré sur la carte. Les marqueurs de flotte sont trouvés sur le dos des marqueurs de pièce de monnaie. Si un océan est énuméré, cet empire a la navigation dans cet océan plus toutes les mers qui peuvent être atteintes de cet océan, même indirectement.

Exemples: Une personne jouant les Portugais dans l'époque 6 place des marqueurs de flotte dans l'Océan Atlantique et tous ses mers accessibles: La Mer du Nord, Med. Occidental, Med. Oriental, La Mer Noire. Un marqueur placé dans l'Océan indien permet à des marqueurs d'être placés dans ses mers accessibles: Mer rouges et baie du Bengale.

4° Placez votre capital (dans le bon sens) et votre première armée dans la terre de début pour cet empire. Si il y a déjà une armée dans cette terre, cette armée est enlevée du jeu. Si la terre a déjà un fort, celui-ci est aussi enlevé. Cependant, tous les monuments dans la terre restent en place.

L'empire est maintenant prêt pour commencer à s'étendre.

Expansion.

Vous pouvez augmenter vos armées dans n'importe quelle terre qui est à côté de votre terre de début. Placez une armée de votre réserve d'armée dans la terre pour la réclamer. Vous pouvez alors augmenter dans des terres à côté de n'importe quelle terre contenant une armée de l'empire actif (pas simplement la dernière armée placée).

Règles d'expansion.

Une terre ne peut contenir qu'une seule armée.

Les armées ne peuvent pas s'étendre ou franchir une des terres stériles.

Si vous voulez vous étendre dans une terre contenant déjà une armée de votre couleur (d'une époque antérieure à l'époque jouée en ce moment), vous pouvez le faire sans combat. Remplacez l'ancienne figurine avec une de votre réserve d'armée actuelle et ce sans combattre. L'armée précédente est donc enlevée du plateau de jeu.

Si vous avez des flottes, vous pouvez les employer en tant que points de progression pour vous étendre plus loin, plus rapidement. Un empire peut s'étendre au dessus d'une mer ou d'un océan dans n'importe quelle terre à côté de cette eau. Vous pouvez employer une chaîne des flottes pour vous étendre loin de votre terre de départ.

Exemple: Durant l'époque 2, les Grecs ont la navigation en Med. occidental, Med. oriental, et Mer Noire. De leur capital dans Morea, les Grecs peuvent s'étendre dans le plateau de Shatts, en utilisant leur flotte orientale de Med. et leur flotte occidentale de Med. en tant que points de progression. De même, les Grecs peuvent progresser vers le Caucase, en utilisant leurs flottes orientales de Med. et de Mer Noire.

Forts.

A un moment quelconque de votre tour, vous pouvez échanger une de vos armées (de votre réserve d'armée de l'époque en court) pour un fort. Ce fort peut être placé dans n'importe quelle terre contenant une armée de votre empire actif (pas par lui-même dans une terre vide). Ceci aide votre empire à survivre quand d'autres empires s'étendront vers lui plus tard dans le jeu. Une fois que le fort est placé il ne peut redevenir une armée. Vous pouvez transformer autant d'armées que vous voulez en forts.

Une terre ne peut pas contenir plus d'un fort. Vous pouvez construire un fort dans une terre contenant un capital ou une ville.

Combat.

Pendant votre tour, vous pouvez vouloir vous étendre dans une terre contenant déjà l'armée d'un autre joueur. Quand ceci se produit, le combat a lieu.

Placez votre armée dans la terre occupée par l'armée de l'autre joueur (c'est le seul cas où deux armées seront dans la même terre, quoique brièvement). Le combat standard est résolu comme suit: Vous (l'attaquant) lancez deux dés et gardez le nombre le plus élevé. Le défenseur ne lance qu'un dé. Le nombre le plus élevé gagne et l'armée défaite est enlevée du plateau. Dans le cas d'une égalité, les deux armées sont enlevées.

Si vous perdez l'attaque, vous pouvez essayer de réattaquer cette terre, si vous avez encore des armées dans votre réserve d'armées.

Exemple: Les Romains (époque 3) attaquent des Alpes méridional vers les Alpes du nord. Le joueur romain lance deux dés, il a 1 et 3. Le défenseur lance un dé, il fait 4. 4 bat 3, ainsi l'armée romaine attaquante est enlevée. Le joueur romain met une autre armée dans la terre et l'attaque encore. Le joueur romain lance ses deux dés et fait deux 5. Le défenseur lance également son dé et fait un 5. Cette fois le résultat est une égalité et les deux armées sont donc enlevées. Le joueur romain peut s'étendre maintenant dans une terre vide sans davantage de combat.

Bonus d'attaque.

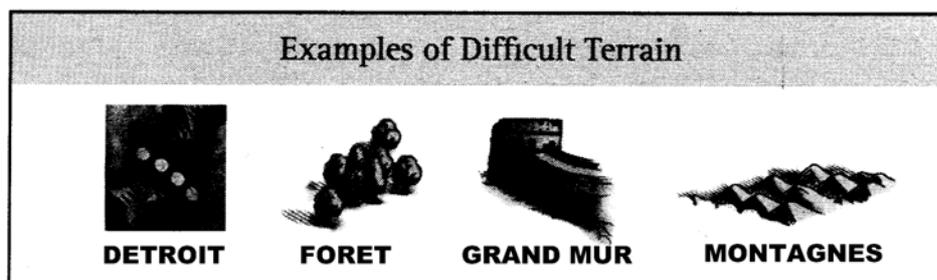
L'attaquant de temps en temps obtient des bonifications au lancement des dés et peut lancer jusqu'à trois (3) dés si des cartes d'événement étaient jouées avant le tour.

Bonus de défense.

Le défenseur peut obtenir de lancer plus de dés ou obtenir des bonifications à rajouter au(x) dé(s) selon d'où vient l'attaque ou si il se trouve dans un fort.

Terrain Difficile: Quand vous attaquez un terrain difficile, le défenseur obtient de lancer deux (2) dés pour se défendre, gardant le chiffre le plus élevé. Les terrains difficile sont les suivant: forêts, montagnes, détroits, et le grand mur de la Chine. Si le terrain difficile est dans la terre du défenseur, alors le défenseur obtient de rouler deux dés, gardant le plus élevé. Si le terrain difficile est dans la terre de l'attaquant, alors il n'y a aucune bonification pour le défenseur.

NOTE: Lorsque vous attaquez en traversant un détroit, le défenseur obtient de lancer 2 dés.



*Exemple: Dans l'époque IV; les Guptas s'étendent dans l'Inde.
Les Guptas sont les attaquants (noir), les romains sont les défenseurs (blanc).*

1° Au début les Guptas dans le Deccan oriental et veulent s'étendre dans le Ghats oriental. Le défenseur a un seul dé pour se défendre puisqu'il n'y a aucun terrain difficile.

2° Après avoir gagné la bataille, les Guptas veulent s'étendre dans Ceylan. Puisqu'ils traversent un détroit pour attaquer, le défenseur obtient de rouler 2 dés.

3° Après avoir gagné cette bataille, les Guptas décident de s'étendre de Ghats oriental en Ghats occidental. Puisque le défenseur a des montagnes dans sa terre, il obtient de rouler 2 dés pour se défendre.

4° En conclusion, après la victoire de cette bataille, les Guptas font mouvement du nord du delta du Ganges vers le Deccan oriental. Puisque les bois sont dans la terre de l'attaquant (les Guptas), le défenseur n'obtient aucune bonification et lance seulement 1 dé.

Attaque venant de la mer.

Quand vous débarquez une armée par l'intermédiaire d'une flotte (par opposition à une terre adjacente), le défenseur lance trois (3) dés pour se défendre et garde le score le plus élevé.

Exemple: Dans l'époque 7, le joueur britannique s'étend d'Albion à Chekiang (en Chine) en employant sa vaste présence navale. Il y a déjà une armée dans Chekiang ainsi le combat a lieu. L'armée britannique attaquant en lançant 2 dés, et marque 2 et 4. Le défenseur a le droit à trois dés obtenant 1, 1, et 5. L'armée britannique est défaite et enlevée. Une deuxième tentative réussit, permettant d'enlever l'armée défendante et donnant aux Anglais une base sur la terre. D'ici le joueur des Anglais s'étendra dans les terres de Silicium-Kyang l'Yang Tsé Kiang Kiang, ou la grande plaine de la Chine sans pénalité puisqu'ils s'étendent de Chekiang et plus directement de la mer.

Attaquer une armée dans un fort.

Un défenseur dans un fort obtient une bonification défensive en plus de toutes les bonifications reçues pour le terrain difficile (ou les attaques venant de la mer). Un défenseur dans un fort additionne + 1 au lancé de dé qu'il conserve. Par conséquent un 5 devient un 6. En plus, si le défenseur perd (ou qu'il y a égalité), le fort est enlevé en premier, mais pas l'armée qui est dans le fort. Si l'armée attaquante veut toujours attaquer, il y aura un autre tour de combat, car la terre contient toujours deux armées d'opposition (celle du fort et celle de la terre elle-même). Si le défenseur est une nouvelle fois défait, l'armée défendante est enlevée.

Sac et pillage de capitales.

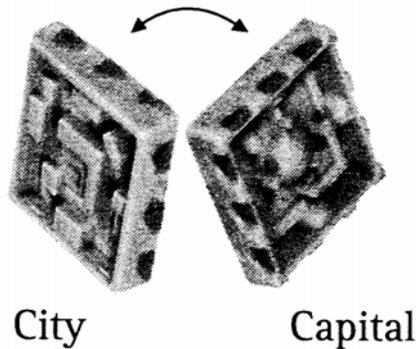
Toutes les fois que vos armée entrent dans une terre contenant déjà une capitale, celle-ci est retournée et devient une ville.

Toutes les fois que votre armée entre dans une terre contenant déjà une ville, la ville est saccagée et est enlevée du plateau de jeu.

Si une terre est laissée vide (en raison d'une égalité dans le combat aux dés), vous quittez cette terre en la laissant dans son état actuel c'est à dire avec la capitale ou les villes qui y sont. Vous ne transformez la capitale en ville ou détruisez la ville que lorsque une armée envahit une terre en combattant et en gagnant la bataille.

Tous les monuments dans les terres restent en place quoi qu'il se passe.

Exemple: Les Mongols font sur un saccage dans l'époque V. Le joueur Mongol a joué une carte de chef, lui donnant 3 dés d'attaque. Sa première expansion de la Mongolie dans le Wei River; défendu par la grande muraille de Chine et contenant une capitale et un fort. Les Mongols placent une armée dans Wei River et le combat a lieu. Les Mongols lancent 3 dés (en raison de la carte de chef) et marquent 4, 6, et 6. Les défenseur lancent 2 dés (du fait que l'attaque passe au dessus du terrain difficile (la grande muraille de Chine) et ils additionnent + 1 au total parce que ils ont un fort. Le défenseur fait un 1 et un 6. Le 6 devient un 7, défaisant l'armée de Mongol. Cependant une nouvelle armée prend sa place et fait aux dés 2, 4, et 5. Le défenseur obtient un 3 et un 4. Le 4 devient un 5, créant une égalité. Les Mongols enlèvent leur armée et le défenseur enlève son fort (les forts sont la première perte quand on perd en défendant une terre). Une nouvelle armée de Mongol retente l'invasion, elle obtient aux dés un 1, 2 et 6. Le défenseur a toujours 2 dés mais plus la bonification de +1 parce que le fort est détruit. Il lance et fait un 2 et un 5. Les Mongols sont victorieux et l'armée défendante est enlevée. La capitale est retournée et devient une ville avec une armée de Mongol à l'intérieur.



Constructions.

Symboles de ressources et monuments.

Sur le plateau il y a 18 symboles de ressource, qui représentent les emplacements de matières premières essentiels. Si vous prenez possession de terre avec ces symboles, vous pouvez construire des monuments à votre gloire (et marquez les points).

Après que vous ayez fini de vous étendre, examinez les terres contenant des armées de votre empire actif pour connaître le nombre de symboles de ressource que vous contrôlez (avec votre empire actif). Pour chaque paire de symboles ressource que vous commandez, construisez un monument. Si votre empire actif commande quatre symboles de ressource, vous pouvez en construire deux, etc...

NOTE: Les symboles de ressource doivent être commandés par votre empire actif, pas par un Empire mineur, ou empire antérieur.

Vous devez placer les monuments en priorité dans certaines terres. A aucun moment il ne peut y avoir plusieurs monuments dans une même terre.

Si l'empire actif a une capitale, placez un monument là en priorité.

Autrement, placez-le dans n'importe quelle ville que l'empire actif commande.

Autrement, placez-le dans une terre contenant un des symboles ressource commandés par cet empire.

Si il est impossible de placer le monument en utilisant ces règles, vous ne pouvez pas construire de monument. De plus, si tous les monuments sont déjà sur le plateau de jeu, vous ne pouvez pas construire de monument.

Remise en place.

Après que les monuments soient battis (si c'est le cas), jetez toutes les cartes événements jouées et enlevez toutes les flottes du plateau. Votre tour est terminé.

CHAPITRE 6.

Scores.

Après que votre tour soit terminé (pas après l'époque entière), vous marquez pour tous vos empires actifs et passés sur le plateau de jeu (tous les pièces de votre couleur). Pour marquer, comptez toutes les terres contrôlées par votre couleur, indépendamment de l'époque.

Regardez d'abord combien de terres vous contrôlez dans chaque régions. Votre niveau de contrôle dans une région détermine combien de points vous marquez dans cette région. Tous les secteurs sont vérifiés après votre tour (au début du jeu il y a évidemment peu de secteurs).

Si vous avez au moins une armée dans une région, vous avez la présence dans cette région.

Si vous avez au moins deux armées dans une région et plus d'armées que n'importe quel autre joueur, vous avez la domination dans cette région.

Si vous avez au moins trois armées dans une région et aucun autre joueur n'a d'armées dans cette région, alors vous commandez dans la région.

Chaque régions a des points de base. Ces points peuvent évoluer d'époque en époque alors que l'importance de certaines régions augmentent, d'autres s'affaiblissent. Voyez le Tableau de point de victoire sur la dernière page.

Les diagrammes de points sur le tableau de jeu (dans les différentes régions) récapitulent les différents points pour chaque secteur.

Le premier nombre représente les points de base (présence).

Le suivant représente la (domination) c'est le double,

Le troisième nombre est triplé, c'est le contrôle

Chaque fois qu'une région est comptée, avancez votre marqueur le long de la piste de score.

Après que toutes les régions soient marquées, vous comptez alors les points pour les capitales, les villes, et les monuments que vous contrôlez.

2 points pour chaque capitale que vous contrôlez.

1 point pour chaque villes que vous contrôlez.

1 point pour chaque monument que vous contrôlez.

Note: Vous ne marquez pas de points pour les forts que vous possédez.

Si vous avez plus de 100 points, placez à la place de votre marqueur un fort et continuez de le déplacer le long de la piste des scores en continuant après le 0. Le fort représente donc 100 points.

Si un joueur a plus de 200 points, placez une capitale dans le fort et continuez de compter sur la piste des scores.

Après que toutes les régions, capitales, villes, et monuments aient été comptés, c'est au tour du prochain joueur.

Exemple: Le joueur rouge a fini le tour de l'époque 2. Il était Egyptien dans la première époque et les Védiques dans l'époque 2. Le restes de l'empire égyptien a des armées le delta du Nil, en Libye, et en Palestine . Les Védiques ont des armées dans Indus supérieur, le Deccan occidental, le Ghats oriental, l'Hindu-Kuch, et le plateau persan. Puisque les Védiques contrôlent deux terres avec contenant des symboles ressources avec ses armées, le joueur de rouge place un monument dans l'Indus supérieur (où il y a la capitale des Védiques). En Afrique du Nord, le rouge a au moins 2 armées et plus que n'importe qui, ainsi l'Egypte a la domination. Les points de base pour l'Afrique du Nord dans l'époque 1 sont de 2. C'est doublé pour la domination et devient 4. Le rouge a également 2 armées dans le Moyen-Orient (1 Egyptien en Palestine et 1 armée des Védiques dans le plateau persan). Cependant, un autre joueur a 3 armées en le Moyen-Orient.

Bien que le rouge ait 2 armées, il n'a pas la domination et ne marque que les points de base donc 3 pour le Moyen-Orient. En Inde, le rouge a 4 armées et personne n'en a d'autre. Ceci a comme conséquence le contrôle de l'Inde ainsi les points de base (de 2) sont triplés à 6. Enfin, il y a la capitale égyptienne et celle des Védiques, chacune vaut 2 points (4 pour les deux). Le monument d'Indus supérieur vaut un point.

En ajoutant les points, le joueur de rouge marque 18 points (4+3+6+2+2+1).

CHAPITRE 7.

Gagner une époque & gagner la partie.

Après que tous les empires d'une époque aient été joués ou sautés (dans le cas où l'empire n'a pas été attribué), l'époque est terminée. A ce moment, les joueurs font trois choses: vérifiez la Prééminence (qui gagne), ajustez les diagrammes de points et attribuer les nouveaux empires.

Marqueurs de prééminence.

À la fin de chaque époque, après que tous les joueurs aient joué et marqué, on regarde pour savoir quel joueur a les le plus de points de victoire. Ce joueur est prépondérant et prend 1 marqueur de Prééminence dans la pile. Ce joueur ne doit pas regarder le marqueur jusqu'à la fin du jeu. S'il y a deux personnes à égalité avec le plus de points de victoire, ni l'un ni l'autre ne sont prépondérant et aucun ne prend de marqueur de Prééminence pour cette époque.

Attribuer les nouveaux empires.

L'attribution des nouveaux empires de la nouvelle époque est semblable au début du jeu, les joueurs prennent une carte d'empire et décide de la garder ou de la passer à un autre joueur. Cependant, les joueurs choisissent de nouvelles cartes d'empire dans l'ordre suivant: Le joueur avec le plus petit nombre de points de victoire en premier, puis vient ensuite la personne avec le deuxième plus petit score, etc... Celui qui a le plus grand score décide en dernier.

Quand les joueurs sont à égalité, le joueur dont l'empire dans l'époque qui vient d'être jouée a eu l'empire avec le moins de force (sur sa carte d'empire et sans tenir compte de celle qui ont pu se rajouter grâce aux carte événement. Par exemple, si deux joueurs ont 8 points de victoire, mais qu'un joueur a joué les Egyptiens dans l'époque 1 (la force est de 5) et l'autre ont joué les Minoans (la force est de 3), alors le joueur des Minoans choisi d'abord.

Si deux joueurs ou plus sont toujours à égalité de points de victoire et de force d'empire du tour précédent, alors le joueur qui est entré le plus tôt dans l'époque passée choisi d'abord. Par exemple, si deux joueurs ont 8 points de victoire et ont tous les 2 joués des empires avec une force de 5 (les Egyptiens et les Aryens) dans l'époque précédente, alors le joueur égyptien choisi d'abord car l'Egypte s'est jouée plus tôt à l'époque précédente.

Pendant que vous choisissez les cartes d'empires, le gagnant du tour précédent doit vérifier les diagrammes de points pour enlever les diagrammes de points passés et s'assurez que le prochain diagramme de points de la bonne époque est au dessus de la pile.

Stratégie dans l'attribution des cartes d'empire.

En choisissant vos cartes d'empire pour une époque, faites attention à qui vous passez un empire. Voici quelques conseils de stratégie:

Vérifier quel est la force d'un empire. Les empires les plus forts sont normalement plus puissants et devraient être gardés par les joueurs perdants ou être donnés aux joueurs perdants.

Quand un empire apparaît voir quel est son ordre d'apparition dans l'époque. Un empire qui apparaît tôt (particulièrement en premier) permet à un joueur de marquer plus de points pour ses empires passés car il ne seront pas encore envahis.

Donner à un joueur un empire où lui même a déjà des armées pourrait être une bonne chose (si il épuise sa réserve d'armées pour remplacer ses anciens empires) ou cela pourrait être une mauvaise chose (si il gagne la domination dans une région). D'autre part, donner un empire à un joueur loin de ses forces antérieures lui permet de gagner plus de présence dans plus de régions.

Ne pas avoir de capital (spécialement au début) empêche un joueur de marquer deux points à chaque tour (pour l'existence d'une capitale). En outre, un empire avec la navigation (particulièrement à la fin du jeu) peut rapidement s'étendre dans des terres inoccupées, gagnant ainsi leur contrôle ou leur domination sans combat.

Gagner la partie.

Après que le dernier joueur ait marqué ses points pour l'époque 7, assurez-vous que le marqueur de Prééminence est attribué (si besoin en est).

Chaque joueur retourne tous les marqueurs de Prééminence qu'il a et ajoute leur valeur à son marqueur de points de victoire, ajustant celui-ci sur la piste de score. Après que tous les joueurs aient ajouté leurs points de Prééminence à leurs points, le joueur avec le plus de points de victoire gagne le jeu.

Si deux joueurs sont à égalité pour les points de victoire, ajoutez les forces combinées des armées de leurs empires de chacune des sept époques jouées. Le joueur dont les forces combinées est la plus faible est le gagnant.

Si il y a toujours égalité, alors le joueur avec le plus de points de Prééminence est le gagnant.

S'il y a toujours égalité, alors c'est le joueur avec le nombre de force d'armée le plus petit dans l'époque 7 qui est le gagnant.

Un regard aux empires.

Voire P.10 de la règle anglaise

Beaucoup de joueurs trouvent utile de savoir quand les empires, les royaumes, et les empires mineurs vont apparaître dans le jeu. Ces sept cartes montrent là où les empires de chaque époque apparaîtront (dans l'ordre numérique), et, où les empire mineur de cette époque et royaumes apparaîtront.

Règles optionnelles pour joueurs expérimentés.

Les personnes qui ont joué à ce jeu avant l'édition d'Avalon hill noteront que beaucoup de règles ont été améliorées et/ou éliminées dans cette version. Pour ceux qui veulent jouer une version plus avancée du jeu, ajoutez ces règles facultatives. Notez que ces règles rallongent probablement un peu la durée du jeu.

Les Marqueurs de prééminence.

Ceux-ci ne récompense pas le joueur gagnant d'une époque (on ne joue pas avec).

Empires mineurs.

En distribuant les cartes événement au début du jeu, séparez les cartes d'empire mineurs du reste des grands événements. Distribuez une carte d'empire mineure à chaque joueur plus deux autres cartes de grands événements.

Armées multiples.

Les joueurs peuvent avoir jusqu'à 3 armées dans une terre. Ce peut être 3 armées ou 2 armées et un fort. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un fort par terre. Pour défendre cette terre vous utilisez les règles normale avec des armées en plus (donc des tours de combat supplémentaires).

Contrôle naval.

Les empires actifs (empires non mineurs) qui possèdent la navigation peuvent placer sur les marqueurs de flotte des armées de leur réserve d'armée pour représenter leur flottes en mer (pas dans les océans), ils doivent essayer de contrôler au moins une de celles notées sur la carte d'empires. A la fin du tour, toutes les flottes (avec une armée dessus) restent sur le plateau. Vous marquez un point de victoire pour chaque mer que vous contrôlez de cette façon. Tous les empires actifs qui veulent mettre une flotte dans une mer commandée par un autre empire (où celui d'une époque antérieure) doivent combattre la flotte existante. Le combat est réalisé normalement, avec l'attaquant lançant deux dés et la flotte défendante n'en lançant qu'un. Tous les combats de flotte sont résolu, dans n'importe quel ordre, avant que toute expansion d'armée ne commence. S'il n'y a pas assez de marqueurs de flotte disponibles pour un empire actif au début de son tour, les flottes avec des amis sont enlevées du plateau en commençant par l'époque la plus ancienne d'abord. L'empire actif (qui a besoin des marqueurs de flotte) décide quelles flottes il veut prendre dans cette époque et dans quel ordre.

Reallocation / Redistribution.

Résolvez cette carte avant le placement de votre première armée.

Après le placement de toutes les flottes mais avant d'étendre votre empire actif vous pouvez enlever autant de flottes que vous le désirez et les remplacer par des pièces de monnaie. Une fois que l'expansion commence, la redistribution ne peut plus avoir lieu.

Leader / Chef.

L'empire actif lance 3 dés quand il attaque jusqu'à ce qu'il fasse un triple. Un lancé triple tue le chef et les attaques de cet empire se refont d'une manière conventionnelles avec 2 dés

Weaponry / Armements.

L'empire actif additionne +1 à chacun de ses lancés de dés pour ce tour.

Disaster / Désastre.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Choisissez jusqu'à 2 terres qui contiennent un monument et détruisez les. Toute ville ou fort situé dans ces terres est également détruit. Une capitale dans ces terres est réduit à une ville.

Civil service / Fonction publique.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée. L'empire actif reçoit une pièce de monnaie au début de son tour. Si cet empire a une capitale, il reçoit une pièce de monnaie de plus. Si cet empire a la navigation, il reçoit une pièce de monnaie de plus. Les 2 bonifications peuvent s'additionner si c'est approprié.

Siegecraft / Siège.

Les armées de l'empire actif gagnent une bonification de +1 quand il lance les dés pour attaquer une terre contenant un fort, une capitale ou une ville. De plus, quand l'armée attaquante est victorieuse contre une terre contenant un fort, le défenseur perd le fort et l'armée défendante en même temps. Une terre avec un fort et une ville (ou une capitale) donne seulement une bonification de +1.

Population explosion / Explosion démographique.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

L'empire actif reçoit 2 pièces de monnaie au début de son tour.

Elite troops / Troupes d'élite.

Les armées de l'empire actif gagnent toutes les égalités jusqu'à ce qu'elles perdent une armée dans le combat..

Astronomy / Astronomie.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

L'empire actif peut placer une flotte dans n'importe quelle mer (pas océan) au début de son tour. Elle est en plus de toutes les flottes qu'il reçoit normalement (si il en reçoit).

Civil war / Guerre civile.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez 3 armées d'une époque éloignée dans 3 terres différentes de n'importe quel empire ennemi. Ces armées attaquent les armées qui sont dans ces terres sans aucune pénalité de difficulté de terrain (les bonifications des forts s'appliquent toujours pour le défenseur). Si vous êtes victorieux, ces terres passent sous votre contrôle.

Expert troops : mountains / Troupes expertes : montagnes.

Les armées de l'empire actif ne reçoivent aucune pénalité de difficultés de terrain en attaquant à travers des montagnes. Les défenseurs ne lance qu'un dé pour ce défendre contre vos attaques.

Expert troops : straits / Troupes expertes : détroits.

Les armées de l'empire actif ne reçoivent aucune pénalité de difficultés de terrain en attaquant à travers des détroits. Les défenseurs ne lance qu'un dé pour ce défendre contre vos attaques.

Expert troops : forests / Troupes expertes : forêts.

Les armées de l'empire actif ne reçoivent aucune pénalité de difficultés de terrain en attaquant à travers des forêts. Les défenseurs ne lance qu'un dé pour ce défendre contre vos attaques.

Jihad / Guerre Sainte.

L'empire actif se sert de 3 dés pour attaquer tout le temps qu'il est victorieux ou qu'il y a égalité et cela jusqu'à ce qu'il perde, ensuite il attaque en utilisant plus que 2 dés mais il gagne toutes les égalités. Après avoir perdu une deuxième fois, ses attaques reprennent les règles normales.

Migrants : Australia / Migration : l'Australie.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez 2 armées de n'importe quelle époque (excepté la 7) dans 2 terres de l'Australie. Ces armées doivent occuper des terres vides. Elles ne peuvent ni construire de monuments ni attaquer.

Migrants : Africa / Migration : l'Afrique

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez 2 armées de l'époque 1 dans 2 terres de l'Afrique. Ces armées doivent occuper des terres vides. Elles ne peuvent ni construire de monuments ni attaquer.

Migrants : North America / Migration : l'Amérique du nord.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez 2 armées de l'époque 1 dans 2 terres de l'Amérique du nord. Ces armées doivent occuper des terres vides. Elles ne peuvent ni construire de monuments ni attaquer.

Jewish Revolt / Révolte Juive.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Une armée d'une époque éloignée apparaît en Palestine et attaque n'importe quelle armée qui s'y trouve en utilisant 3 dés. L'attaques de cette armée se fait sans aucune pénalités de terrain difficile (le défenseur applique ses bonifications). Si votre armée est victorieuse, la Palestine tombe sous votre commandement.

Naval power / Puissance navale.

L'empire actifs n'a pas de pénalité quand il attaque une terre avec l'une de ses flottes. Le défenseur ne lance que 2 dés pour se défendre contre une attaque navale.

Engineering / Technologie.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Si l'empire actif a une capitale, ajoutez 2 forts à votre réserve d'armées.

Kingdom :Zimbabwe / Royaume : Zimbabwe.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville en Afrique de l'Est. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Kingdom :Tiahuanaco / Royaume :Tiahuanaco.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville dans les Andes du Sud. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Kingdom :Thai / Royaume :Thaïlande.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville dans la péninsule Malysienne du Sud. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Kingdom :Etruscans / Royaume :Etruscans.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville dans le nord des Alpes. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Kingdom :Cannanites / Royaume :Cannanites.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville en Palestine. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Kingdom :Kush / Royaume :Kush.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville en upper Nile. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Kingdom :Mali / Royaume :Mali.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Placez une armée (d'époque 1) et une ville en Gold Coast. Toute armée (ou fort) qui s'y trouve est détruite.

Famine / Famine.

Résolvez cette carte avant de placer votre première armée.

Choisissez un secteur. Toutes les armées dans les terres de ce secteur doivent lancer un dé. Un résultat de 1 signifie que l'armée (et le fort) est détruite.

Crusade / Croisade.

Résolvez cette carte avant le placement de votre première armée.

Placez 3 armées de l'époque 1 dans la Méditerranée orientale. Ces armées peuvent s'étendre de la mer en utilisant les règles normales d'expansion. Ils attaquent avec +1 à leur lancement de dé. Si la Palestine est capturée par les croisés, placez un fort et une ville dans cette terre.

Black death / Mort noire.

Résolvez cette carte avant le placement de votre première armée.

Choisissez 2 terres adjacentes. Chaque armée de ces 2 terres doit lancer un dé. Si l'armée fait un 1 au dé, on l'élimine (avec son fort si il y en a un)

Plague / Peste.

Résolvez cette carte avant le placement de votre première armée.

Choisissez une terre occupée. L'armée de cette terre doit lancer 4 dés. Si un 1 est obtenu sur n'importe quelle dé, l'armée (et tout fort) de cette terre est détruite. Si l'armée meurt, la peste se propage à une terre adjacente de votre choix, là, l'armée doit lancer 3 dés. Si un 1 est encore fait, l'armée (et son fort) sont éliminés. Le peste continue ainsi à voyager en lançant 3 dés jusqu'à ce qu'une armée survive ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse pas se propager davantage en raison de terres vides ou des mers.

Pestilence / Pestilence.

Résolvez cette carte avant le placement de votre première armée.

Choisissez une terre. Toute armée qui s'y trouve doit lancer trois dés. Si un 1 est obtenu sur l'un d'eux alors l'armée (et tout fort) de cette terre est détruite. Toutes les terres adjacentes à la première doivent lancer 2 dés. Si des 1 sont obtenus alors, l'armée (et tout fort) de cette terre est détruite.

Allies / Alliés.

L'empire actif reçoit 2 pièces de monnaie au début de son tour. Ces pièces de monnaie peuvent être employées normalement excepté que toutes les armées rachetées avec les pièces de monnaie ne peuvent être employées que pour s'étendre dans des terres inoccupées. Ces armées ne peuvent pas être employées pour attaquer.

Barbarians / Barbares.

Résolvez cette carte avant le placement de votre première armée.

Placez une armée d'une époque éloignée dans une terre stérile et attaquez hors de cette terre stérile dans une terre ennemie occupée. Si l'attaque réussit, laissez l'armée barbare dans la terre conquise, placez une autre armée dans la terre stérile et attaquez une autre terre occupée. Continuez ce processus jusqu'à ce qu'une armée barbare soit défaite ou jusqu'à ce que toutes les terres occupées adjacentes à la terre stérile soient conquises.

Treachery / Trahison.

Quand vous jouez cette carte, vous désignez une terre commandée par un ennemi. Durant ce tour, si vous attaquez cette terre, vous gagnez automatiquement l'attaque. Si la terre désignée n'est pas attaquée ce tour, alors la carte est gaspillée.