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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

PROGRESS
EVOLUTION OF TECHNOLOGY

RÈGLES DU JEU

Les technologies émergent au tout début de l'histoire humaine comme l'expression du développement de l'esprit de l'homme. Commençant avec des outils de base comme la roue et la charrue, l'humanité a développé des outils de plus en plus sophistiqués allant jusqu'à l'élaboration de machines et les révolutions industrielles.

L'humanité a fait énormément d'efforts pour comprendre sa propre histoire, le chemin qui l'a menée de nomade, chasseur et cueilleur à la société moderne dans laquelle nous vivons. Sir Arthur C. Clarke a dit "toute technologie suffisamment avancée est indifférenciable de la magie" et nous voilà, une civilisation construite sur le savoir et les technologies de nos prédécesseurs.

Nous sommes maintenant prêts à comprendre notre propre passé et examiner ce que nous avons appris. Dans Progress: Evolution of Technology, les joueurs sont plongés dans l'univers de la science et de la magie, recréant le chemin technologique de l'humanité jusqu'à la première révolution industrielle.

TABLE DES MATIERES

1 ... Aperçu du jeu
2 ... Matériel
3 ... Mise en place
4 ... Principes du jeu
5 ... Déroulement du jeu
5 ... Phase de développement
5 ... Phase d'action
6 ... Phase d'entretien
6 ... Avantages
6 ... Nouvel âge
6 ... Fin du jeu
7 ... Score final et victoire
7 ... Version solitaire
7 ... Variantes
8 ... Extensions

APERCU DU JEU

Progress: Evolution of Technology est un jeu de cartes qui retrace le développement des technologies à travers l'histoire.

Dans **Progress: Evolution of Technology**, les joueurs essaient de développer la civilisation technologique la plus avancée de l'histoire.

Chaque joueur guide la recherche de sa nation à travers un labyrinthe de technologies depuis les premiers signes de développement humain, évoluant progressivement à travers l'Antiquité, le Moyen-âge et la Renaissance jusqu'aux prémices de la Révolution Industrielle.

Le but de chaque joueur est d'accumuler le plus de Points de Victoire en recherchant des technologies. Avec chaque technologie, un joueur va obtenir des avantages qui permettront d'améliorer son plateau de jeu. Il va avancer sur des Echelles de Pouvoir et va gagner des Points de Victoire qui seront ajoutés à son total à la fin de la partie.

Note des concepteurs: *Au cours des dix mille dernières années, l'humanité a développé un nombre presque infini de technologies. Après des recherches approfondies, nous avons choisi de représenter dans le jeu les avancées technologiques ayant eu l'impact le plus significatif sur l'évolution de notre société. Nous avons développé Progress: Evolution of Technology autour de trois axes majeurs de progrès technologiques : Science, Ingénierie et Culture, laissant la Politique et l'Armée pour des extensions futures. Certaines technologies du jeu étaient particulièrement difficiles à classer dans un âge ou un domaine spécifique à cause de leur impact majeur sur plusieurs aspects de la vie humaine. Dans ces cas, nous avons choisi d'optimiser le jeu plutôt que de décrire toutes les technologies avec un maximum de précisions historiques.*

MATERIEL

184 CARTES TECHNOLOGIE

Le type de Technologie
Science, Ingénierie ou Culture.

La Compétence (, , , , , ,)
ou le jeton Connaissance (, , ,)
fourni par cette Technologie

Points de Victoire
à la fin du jeu.

Valeur de Connaissance reçu en défaussant
cette carte Technologie.

L'âge (I, II ou III)
et le nom de la Technologie.

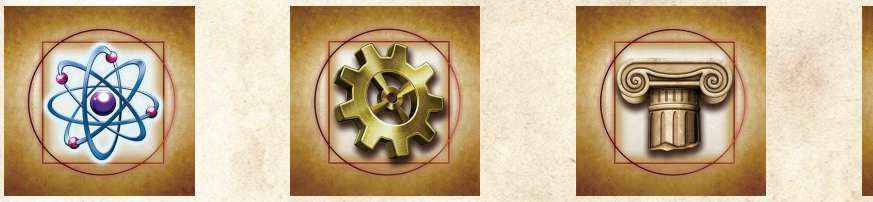
Avancée sur une ou plusieurs Echelle de Pouvoir
Prestige, Population ou Armée.

Illustration
(saveur)

Coût(s) de la découverte et/ou prérequis de
cette Technologie.

Nombre de joueurs

56 JETONS CONNAISSANCE



Le type de Connaissance
fourni par le jeton.

5 PLATEAUX INDIVIDUELS

Les joueurs gardent une trace de leurs compétences et de leurs Points de Victoire associés qu'ils recevront à la fin du jeu sur leur propre plateau individuel.

11 JETONS AGE

11 jetons représentant les symboles de la fin d'un Age. Utilisez-les pour marquer le nombre de symboles nécessaires pour terminer chaque Age, dépendant du nombre de joueurs.

100 MARQUEURS EN BOIS

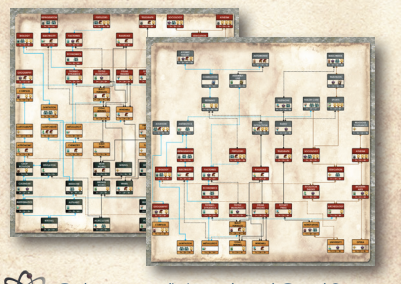
14 Marqueurs de chacune des 5 couleurs des joueurs (rouge, vert, bleu, jaune et blanc) et 30 marqueurs communs noirs.

NOTE: Tous les composants de la boîte à l'exception des cartes Technologie sont considérés infinis.

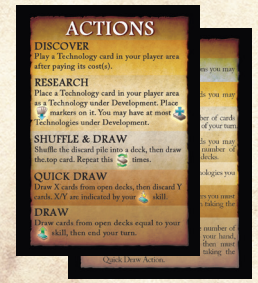
1 PLATEAU POUVOIR (RECTO-VERSO)

Le plateau Pouvoir représente les trois échelles de Pouvoir (Prestige, Population et Armée). A la fin du jeu, les joueurs reçoivent les Points de Victoire correspondants à leurs positions sur les trois échelles. Le verso est utilisé pour les parties en solitaire.

5 FICHES RESUME (ARBRES DES TECHNOLOGIES)



5 CARTES INFO



CE LIVRET DE REGLES

MISE EN PLACE

- Récupérez les cartes Technologie correspondantes au nombre de joueurs. Pour le jeu en solitaire, utilisez les cartes Technologie marquées 1+, pour 2 joueurs utilisez les cartes Technologie 1+ et 2+ etc. Rangez les cartes Technologie restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.
- Triez les cartes Technologies par Age (I, II et III) et créez trois pioches distinctes. Mélangez-les.
- Récupérez un plateau individuel et placez-le devant vous. Choisissez une couleur et récupérez les marqueurs correspondant. Placez un marqueur sur les positions de départ de chaque échelle de Compétence du plateau individuel.
- Placez le plateau Pouvoir au centre de la table de jeu. Chaque joueur place un marqueur de sa couleur sur les positions de départ de chaque échelle de Pouvoir (Prestige, Population and Armée). Placez les jetons Connaissance et les marqueurs noirs à côté du plateau, accessible à tous les joueurs.
- Placez la pioche Age I près du plateau Pouvoir et laissez assez de place à côté pour la défausse. Mettez de côté les pioches Age I et Age II, elles serviront plus tard. Prévoyez tout de même la place sur la table pour les deux pioches et leurs défausses.
- Prévoyez aussi de la place devant vous pour créer votre propre zone de jeu.

  Décidez du premier joueur. Si au bout d'une minute vous ne vous êtes pas mis d'accord, le plus jeune joueur débutera la partie.
- En commençant par le premier joueur et en allant dans le sens horaire, chaque joueur pioche un nombre de carte de la pioche Age I comme suit:
  - version solitaire: 6 cartes
  - à 2 joueurs: 5 / 6 cartes
  - à 3 joueurs: 5 / 6 / 7 cartes
  - à 4 joueurs: 5 / 6 / 6 / 7 cartes
  - à 5 joueurs: 5 / 6 / 6 / 7 / 7 cartes
- Voir ci-contre la mise en place pour une partie à deux joueurs.
- Utilisez l'Arbre des Technologies des Fiches Résumé pour élaborer votre stratégie pendant le jeu.

L'Age (au dos de chaque carte Technologie)

ZONE DE JEU DU JOUEUR ROUGE

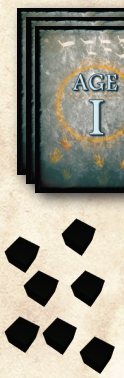
Jetons Connaissance

Technologies Culture

Technologies Ingénierie

Technologies Science

Technologies en cours de développement



Défausse Age I

Pioche Age II

Défausse Age II

Pioche Age III

Défausse Age III

ZONE DE JEU DU JOUEUR BLEU

Technologies en cours de développement

Technologies Science

Technologies Ingénierie

Technologies Culture

Jetons Connaissance

PRINCIPES DU JEU

COMPETENCES

Les Compétences reflètent l'efficacité du joueur pour effectuer diverses actions pendant le jeu.

Chaque joueur a 7 échelles de Compétence sur son Plateau Individuel. La position du marqueur sur chaque échelle définit le niveau actuel de chaque Compétence.

1. Compétence Action - représente le nombre d'actions qu'un joueur peut faire à chaque tour. La valeur de départ est 2 (le joueur peut faire jusqu'à 2 actions durant son tour).

Echelle d'Action du Plateau Individuel

2. Pioche - représente le nombre de cartes qu'un joueur peut piocher avec l'action Piocher. Aucune autre action ne peut être effectuée après celle-ci pour le tour de ce joueur. La valeur de départ est 3 (le joueur peut piocher jusqu'à 3 cartes de n'importe quelle pioche et doit finir son tour).

Echelle de Pioche du Plateau Individuel

3. Taille de la Main - représente le nombre maximum de cartes qu'un joueur peut avoir en main à la fin de son tour. La valeur de départ est 5 (le joueur peut avoir plus de 5 cartes dans sa main durant son tour, mais pas plus de 5 à la fin du tour).

Echelle Taille de la Main du Plateau Individuel

4. Mélange - représente le nombre de cartes qu'un joueur peut piocher après avoir mélangé le même nombre de pioches reconstituées avec leurs défausses. La valeur de départ est 1 (le joueur peut mélanger 1 défausse avec sa pioche et piocher 1 carte de ce tas).

Echelle Mélange du Plateau Individuel

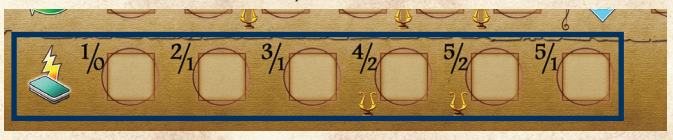
5. Développement - représente le nombre de Technologies qu'un joueur peut avoir en développement à un moment donné de la partie. La valeur de départ est 1 (le joueur peut avoir 1 carte Technologie en développement).

Echelle Développement du Plateau Individuel

6. Recherche - représente le nombre de marqueurs qu'un joueur doit placer sur une carte Technologie quand il effectue l'action Recherche. La valeur de départ est 4.

Echelle Recherche du Plateau Individuel

7. Pioche Rapide - les deux chiffres représentent: le nombre de cartes qu'un joueur peut piocher et ajouter à sa main, et le nombre de cartes qu'il doit ensuite défausser de sa main. La valeur de départ est 1/0 (le joueur peut piocher 1 carte et n'a pas besoin de défausser de carte).



Echelle Pioche Rapide du Plateau Individuel

CARTES TECHNOLOGIE ET CONNAISSANCE

Les cartes Technologie ont un double rôle dans le jeu, étant à la fois le moyen et le but. Une carte Technologie peut:

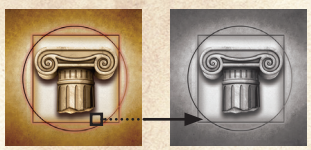
- devenir une Technologie Active à la suite d'une action Découverte, ou une Technologie en développement à la suite d'une action Recherche.
- être défaussée dans le but de payer le coût de Connaissance de la découverte d'une autre Technologie.

La Connaissance agit comme monnaie dans le jeu et est utilisée pour payer le coût de découverte des Technologies. Il y a trois types de Connaissances:

- Science - représenté par ,
- Ingénierie - représenté par ,
- Culture - représenté par .

Il y a aussi une Connaissance Générale représentée par qui peut remplacer n'importe quel type de Connaissance à tout moment durant la partie.

La Connaissance peut être générée en défaussant des cartes de sa main ou en dépensant des jetons Connaissance. Quand on défausse une carte de sa main, on génère le montant de Connaissance Générale inscrite dans le coin inférieur gauche de la carte. Quand on dépense un jeton Connaissance en le retournant côté gris, on génère 1 Connaissance du type défini par le jeton.



Exemple (à gauche): *défausser cette carte génère 2 points de Connaissance Générale.* **Exemple (à droite):** *dépenser (retourner) ce jeton génère 1 point de Connaissance Culture.*

PIOCHE ACTIVE

Une pioche active et sa défausse désigne une pioche de cartes Technologie et sa défausse correspondante dans lesquelles les joueurs ont le droit de piocher des cartes.

La pioche Age I est considérée comme pioche active au début du jeu. Les pioches Age II et Age III seront ajoutées et donc actives plus tard dans la partie (voir la section Nouvel Age pour plus de détails).

Note des concepteurs: l'Age I représente la fin de la préhistoire et l'Antiquité et couvre une période de -10 000 ans à +500 ans. L'Age II représente le Moyen-âge, de la chute de l'Empire Romain en 476 au début de la Renaissance aux alentours de 1450. L'Age III représente la Renaissance, une ère de grandes découvertes qui se termine avec la Première Révolution Industrielle vers 1740. Le jeu de base s'arrête à cette époque, mais quand nous avons créé le jeu nous avions plusieurs extensions en tête, couvrant la Période Industrielle, l'Epoque Moderne et le Futur Proche.

DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif est le joueur à qui c'est le tour de jouer. Chaque tour est constitué de trois phases que le joueur actif réalise dans cet ordre:

1. Phase Développement
2. Phase Action
3. Phase Entretien

Lorsque le joueur actif a terminé sa Phase d'Entretien, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient joueur actif et commence son tour. Eventuellement, les joueurs expérimentés peuvent gagner du temps en jouant leur phase d'entretien pendant que le joueur suivant joue son tour.

PHASE DEVELOPPEMENT

Dans la Phase Développement, le joueur actif doit retirer un marqueur de chacune de ses cartes Technologie en Développement.

NOTE: le terme *Technologie en Développement* sera expliqué dans la section Phase Action.

Si, en conséquence du retrait des marqueurs, une Technologie en Développement n'a plus de marqueur sur elle, elle devient immédiatement une Technologie Active. Le joueur actif gagne les avantages de cette Technologie. Se référer aux sections suivantes pour plus de détails: *Avantages, Nouvel Age et Fin du Jeu.*

A la fin de la Phase Développement, le joueur actif peut récupérer dans sa main une ou plusieurs de ses cartes Technologie en Développement.

PHASE ACTION

Durant la Phase Action le joueur actif effectuera le nombre d'actions indiqué par sa Compétence Action.

NOTE: Faire des Actions n'est pas obligatoire. Vous pouvez ne pas effectuer toutes vos actions, mais ne pas les faire réduira vos chances de gagner la partie.

Le joueur actif doit finir complètement une action avant d'en commencer une nouvelle.

Les actions possibles sont:

- Découverte
- Recherche
- Piocher
- Pioche Rapide
- Mélanger et Piocher

DÉCOUVERTE

Le but de l'action Découverte est de placer une carte Technologie de votre main vers votre zone de jeu en tant que Technologie Active.

Pour effectuer cette action Découverte, choisissez une carte Technologie de votre main, vérifiez que vous pouvez payer son coût, et placez la dans votre zone de jeu.

NOTE: Nous suggérons de regrouper vos Technologies Actives par type, en couvrant l'illustration et son coût et laissant seulement visible son nom et ses avantages. Vous gagnerez ainsi de l'espace en gardant visible les indications capitales comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple: *Regroupez vos Technologies par type.*

Une Technologie peut avoir un ou plusieurs coût de Découverte et/ou des prérequis, indiqués sur des lignes séparées.

Chaque coût est représenté par un chiffre suivi d'un type(, ou)et peut être aussi suivi d'un prérequis Technologique. Si vous:

- avez le prérequis Technologique dans votre zone de jeu, vous ne payez pas le coût indiqué.
- n'avez pas le prérequis Technologique dans votre zone de jeu, vous devez payer le coût avec le type de Connaissance requis. Générez et dépensez un montant de Connaissance égal ou supérieur au coût demandé. La Connaissance que vous générez doit être du bon type. N'oubliez pas que la Connaissance Générale remplace n'importe quel type de Connaissance.

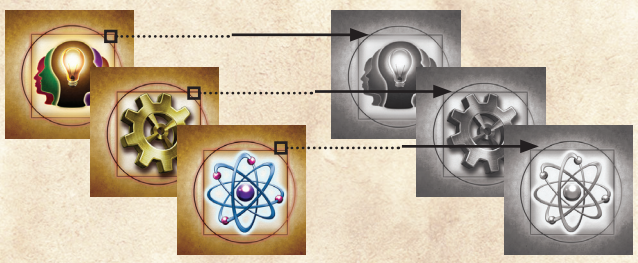
Chaque ligne de coût et de prérequis doit être payée séparément. Si vous avez généré plus de Connaissance que vous n'en avez dépensé pour cette Action Découverte, vous pouvez utiliser la Connaissance en trop pour d'autres Actions Découverte durant ce même tour. Toutes les Connaissances en trop sont perdues à la fin de votre tour. Après avoir placé la nouvelle Technologie Active dans votre zone de jeu, vous gagnez ses avantages spécifiques et vous pouvez déclencher un changement d'Age ou la fin de la partie. Pour plus de détails, se référer aux sections des règles: *Bénéfices, Nouvel Age, et Fin du Jeu.*

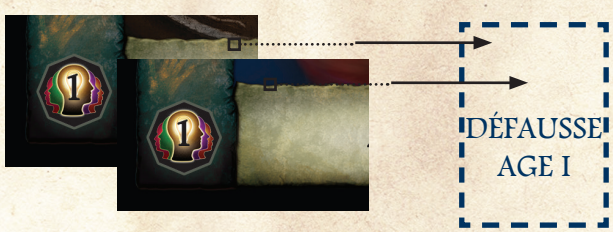
Exemple: *Jane décide de découvrir l'Irrigation. Elle a dans sa zone de jeu les Technologies Actives suivantes: Alphabet, Bridges et Pottery. Jane a aussi trois jetons de Connaissance: 1 Ingénierie, 1 Science et 1 Connaissance Générale.*

Irrigation a deux lignes de coût:

- *3 OU Calendar en prérequis*
- *2 OU Agriculture en prérequis*

Jane réalise qu'elle n'a aucun prérequis, mais décide de continuer. Elle dépense tous ses jetons de Connaissance en les retournant, pour générer 1 ,1 et 1 et elle défausse de sa main Calendar pour 1 et Poetry pour 1 .



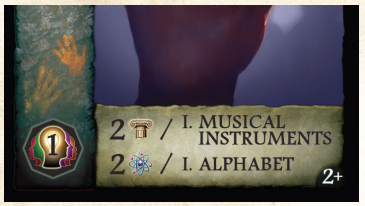


Jane ajoute Irrigation aux Technologies Actives de sa zone de jeu et gagne les avantages décrits sur la carte.

Exemple: *Avec une autre action, Jane décide de découvrir Philosophy. Elle a dans sa zone de jeu les Technologies Actives suivantes: Alphabet, Bridges, Pottery et Irrigation. Elle a toujours des jetons Connaissances, mais ils sont déjà utilisés.*

Philosophy a deux lignes de coût:

- *2 OU Musical Instruments en prérequis*
- *2 OU Alphabet en prérequis*



Jane défausse Monotheism pour 2 payant le coût de la première ligne. Elle possède Alphabet dans sa zone de jeu, la deuxième ligne est donc payée par ce prérequis.

Jane ajoute Philosophy aux Technologies Actives de sa zone de jeu et gagne les avantages décrits sur la carte.

RECHERCHE

Le but de l'action Recherche est de placer une carte Technologie de votre main sur votre zone de jeu en tant que Technologie en Développement qui deviendra plus tard une Technologie Active.

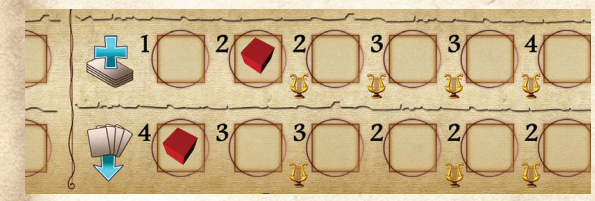
L'avantage de la Recherche est de ne pas payer les coûts ou les prérequis, mais la nouvelle Technologie ne sera active que plusieurs tours plus tard.

Pour effectuer l'action Recherche, placez la carte Technologie désirée de votre main sur votre zone de jeu loin des Technologies Actives pour éviter les confusions. Placez un nombre de marqueurs noirs égal à votre Compétence Recherche ( ) sur cette carte. Une carte jouée de cette manière devient immédiatement une Technologie en Développement.

Vous ne pouvez effectuer l'action Recherche que si le nombre total de vos Technologies en Développement ne dépasse pas votre Compétence Développement ( ).

Vos Technologies en Développement ne sont pas des Technologies Actives. Elles peuvent servir de prérequis pour d'autres actions Découverte, mais n'ont pas d'autre avantage.

Exemple: *Jane veut découvrir Crop Rotation, mais elle réalise qu'elle ne pourra pas payer le coût. Elle choisit de Rechercher cette Technologie à la place.*



Sa Compétence Développement est à 2. Elle possède déjà une Technologie en Développement, donc elle peut en ajouter une nouvelle.

Sa Compétence Recherche est à 4. Elle place Crop Rotation dans sa zone de jeu, loin de ses Technologies Actives et place 4 marqueurs noirs sur la carte.

Crop Rotation est maintenant une Technologie en Développement de Jane. Elle ne gagne aucun avantage immédiat, mais elle peut utiliser Crop Rotation comme prérequis pour des actions Découverte. Quelques tours plus tard, Crop Rotation deviendra une Technologie Active.

NOTE: Un joueur ne doit JAMAIS avoir plus d'une copie d'une Technologie dans sa zone de jeu, qu'elle soit Active ou en Développement.

PIOCHER

Avec l'action Piocher vous piochez un nombre de cartes égal à votre Compétence Pioche ( ) et perdez vos actions restantes, vous passez à la Phase Entretien.

Pour effectuer l'action Piocher, vous piochez les cartes une par une. Vous pouvez examiner chaque carte piochée avant de décider où vous piochez la suivante. A chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez le faire soit d'une pioche active, soit de sa défausse. Vous devez toujours piocher la carte qui est sur le dessus du paquet choisi.

PIOCHE RAPIDE (X/Y)

Avec l'action Pioche Rapide vous piochez d'abord X cartes puis vous défaussez Y cartes, où X et Y sont les chiffres indiqués par votre Compétence Pioche Rapide ( ).

Vous piochez X cartes une par une. A chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez le faire d'une pioche active ou de sa défausse. Vous devez toujours piocher la carte qui est sur le dessus du paquet choisi. Ensuite vous défaussez Y cartes. Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre main. Défausser des cartes avec l'action Pioche Rapide est obligatoire et ne permet pas de générer de la Connaissance.

NOTE: A chaque fois que vous défaussez une carte, vous devez la placer dans la défausse correspondant à son Age.

MELANGER ET PIOCHER

Le but de l'action Mélanger et Piocher est de mélanger un certain nombre de défausses avec leurs pioches respectives puis de piocher un certain nombre de cartes de ces pioches.

Pour effectuer l'action Mélanger et Piocher, vous devez effectuer les étapes suivantes un nombre de fois égal à votre Compétence Mélanger ( ):

- Mélanger une défausse avec la pioche Age correspondante.
- Piocher la carte du dessus de cette pioche.

Vous pouvez choisir la même pioche plusieurs fois. Si cette pioche a déjà été mélangé (et qu'il n'y a pas de défausse), pour gagner du temps vous pouvez passer la première étape (le mélange) et simplement piocher la carte du dessus.

PHASE ENTRETIEN

Durant la Phase d'Entretien, le joueur actif prépare son prochain tour. Pendant cette Phase, il peut permettre au prochain joueur de commencer son tour (recommandé seulement pour les joueurs expérimentés). Le joueur actif effectue les étapes suivantes:

- défausser des cartes de sa main pour n'avoir que le nombre indiqué par la Compétence Taille de la Main ( ).
- réactiver tous les jetons Connaissance en les retournant côté colorée.

AVANTAGES

A chaque fois que vous ajoutez une Technologie Active à votre zone de jeu vous gagnez des avantages spécifiques. Ils sont indiqués dans la zone située en haut à gauche de chaque carte Technologie. Dans la partie supérieure se trouvent les améliorations de Compétences et les jetons de Connaissance que vous gagnez immédiatement:

- augmente votre Compétence Action de 1
- augmente votre Compétence Taille de la Main de 1
- augmente votre Compétence Pioche de 1
- augmente votre Compétence Pioche Rapide de 1
- augmente votre Compétence Mélange de 1
- augmente votre Compétence Développement de 1
- augmente votre Compétence Recherche de 1
- , , ou donne un jeton Connaissance du type indiqué.

Dans la partie centrale se trouvent les symboles correspondant aux trois Echelles Pouvoirs (, et). Modifiez votre position sur l'échelle concernée.

Dans la partie inférieure se situent les Points de Victoire que vous marquez à la fin de la partie.

NOTE: Tous les Avantages s'appliquent immédiatement. Par exemple, si vous gagnez une autre action grâce à une action Découverte, vous pouvez faire cette action supplémentaire immédiatement.

NOUVEL AGE

Certaines cartes Technologie ont un symbole Nouvel Age (, ,). Quand un certain nombre de ces symboles apparaissent sur les Technologies Actives de votre zone de jeu, un nouvel âge commence et la pioche correspondante est ajouté au jeu comme Pioche Active.

Pour passer à l'Age II, le nombre de symbole Age II requis est:

- 1 à 1, 2 ou 3 joueurs
- 2 à 4 ou 5 joueurs

Pour passer à l'Age III, le nombre de symbole Age III requis est:

- 1 à 1 ou 2 joueurs
- 2 à 3 ou 4 joueurs
- 3 à 5 joueurs

Dès qu'il y a assez de symboles Ages II ( ) présents sur les zones de jeu des joueurs, l'Age I se termine et l'Age II commence. Le jeu est suspendu et la Pioche Active Age II est ajoutée au jeu.

Dès qu'il y a assez de symboles Ages III ( ) présents sur les zones de jeu des joueurs, l'Age II se termine et l'Age III commence. Le jeu est suspendu et la Pioche Active Age III est ajouté au jeu. De plus, les joueurs doivent défausser toutes les cartes d'Age I de leurs mains. Toutes les cartes d'Age I, à l'exception des Technologies Actives, sont retirées du jeu, y compris les Technologies en Développement.

FIN DU JEU

Le nombre nécessaire de symboles pour finir le jeu est:

- 1 à 1 joueur
- 2 à 2 ou 3 joueurs
- 3 à 4 ou 5 joueurs

Dès que le nombre nécessaire de symboles est présents sur les zones de jeu des joueurs, l'Age III se termine et le jeu prend fin immédiatement. Toutes les Technologies en Développement sont retirées du jeu et les joueurs comptent leurs Points de Victoire pour déterminer le vainqueur. Cela sera abordé plus en détail dans la prochaine section des règles.

NOTE: Avec l'extension Age IV, le symbole ne met plus fin au jeu, mais démarre un Nouvel Age.

Si la Pioche de l'Age en cours et sa Défausse sont tout les deux vides, l'Age se termine automatiquement. Si l'Age en cours est l'Age III, alors le jeu prend fin.

SCORE FINAL & VICTOIRE

Pour déterminer qui est le vainqueur, les joueurs comptent leurs Points de Victoire comme indiqué ci-après:

1. Pouvoir

Les joueurs reçoivent des Points de Victoire en fonction de leur position sur chacune des trois Pistes de Pouvoir.

- Pour le Prestige, le joueur le plus avancé récolte 10 PV, le second joueur reçoit 6 PV, le troisième 3 PV et le quatrième 1 VP.
- Pour la Population, le joueur le plus avancé récolte 11 PV, le second joueur reçoit 7 PV, le troisième 4 PV et le quatrième 2 VP.
- Pour l'Armée, le joueur le plus avancé récolte 12 PV, le second joueur reçoit 7 PV, le troisième 3 PV et le quatrième 1 VP.

En cas d'égalité, on calcule la moyenne des points des positions concernées. Les joueurs à égalité reçoivent chacun la moyenne calculée arrondie à l'inférieur.

Exemple: *Sur la Piste de Prestige Jane et John sont tous les deux sur la case 6, Mary et David sont tous les deux sur la case 5 et Dan sur la case 3.*

Jane et John reçoivent 8 PV chacun, Mary et David reçoivent 2 PV chacun et Dan ne reçoit rien.

Sur la Piste de Population Dan est sur la case 8, Mary, David et John sont tous sur la case 5 et Jane est sur la case 4.

Dan marque 11 PV, Mary, David et John reçoivent 4 PV chacun et Jane ne marque pas de PV.

Sur la Piste d'Armée Jane est sur la case 5, David sur la case 4 et Mary, Dan et John sont tous trois sur la case 3.

Jane reçoit 12 PV, David marque 7 PV, Mary, Dan et John empochent 1 PV chacun.

2. Points de Victoire des Plateaux Individuels

Pour chaque Piste de Compétence du Plateau Individuel,

Comptez le nombre de symboles PV ( ) situés à gauche des marqueurs. Ajouter ces PV à votre total.

3. Points de Victoire des Cartes Technologie

Additionnez tous les PV des Cartes Technologies présentes dans votre zone de jeu.

Calculez votre total de PV. Le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité sont départagés comme suit (dans l'ordre):

- nombre de Jetons Connaissance générale
- nombre de Jetons Connaissance Culture
- nombre de Jetons Connaissance Science
- nombre de Jetons Connaissance Ingénierie

Si une égalité demeure, les joueurs partagent la victoire.

VERSION SOLITAIRE

Pour jouer à **Progress: Evolution of Technology** en solitaire, mettez le jeu en place normalement et jouez selon les règles décrites précédemment avec les ajustements qui suivent.

Pour le jeu en solitaire, le verso du Plateau de Pouvoir est utilisé, les marqueurs étant placés au départ sur la première case de chaque échelle de Pouvoir.

NOTE: Pour la mise en place n'utilisez que les Cartes Technologie notées 1+.

Jouez vos tours les uns après les autres. A la fin de chaque tour, révélez la première carte de la Pioche de l'Age en cours (si la Pioche est vide, mélangez la défausse correspondante afin de recréer la pioche). Si la carte révélée comporte un symbole de Nouvel Age (, ,) placez cette carte dans la défausse correspondante et révélez la carte suivante jusqu'à ce qu'une carte ne présente pas de symbole de Nouvel Age. Placez cette carte de côté pour former un paquet à part que nous appellerons paquet Temps. S'il n'y a plus de carte sans symbole, vous avez perdu la partie.

Dans le jeu en solitaire, en plus de vos actions, vous pouvez faire à chaque tour une action gratuite pour échanger une carte Technologie de votre main avec le paquet Temps.

Pour déterminer votre score final :

- Additionnez les Points de Victoire des trois pistes du Plateau de Pouvoir
- Additionnez les Points de Victoire de votre Plateau Individuel et des Cartes Technologie présentes dans votre zone de jeu.
- Soustrayez 1 PV pour chacune des 7 premières cartes du paquet Temps, 2 PV pour chacune des 7 cartes suivantes du paquet Temps, 3 PV pour les 7 suivantes et ainsi de suite.
- calculez votre score final

Enfin, trouvez votre place au Panthéon:

- jusqu'à 20 PV - Novice
- de 21 à 40 PV - Meneur
- de 41 à 65 PV - Génie
- plus de 66 PV - Demi-dieu

VARIANTES

PARTIE MULTIJOUEURS RAPIDE

Lors de la Mise en Place, chaque joueur place son marqueur sur la deuxième position de la Compétence Action. Ainsi chacun débute le jeu avec au moins 3 actions par tour. Les autres règles restent les mêmes.

PARTIE MULTIJOUEURS PLUS RAPIDE

Utilisez les règles de partie rapide. En plus, quel que soit le nombre de joueurs, il suffit d'1 symbole Nouvel Age pour entamer un nouvel âge ou pour mettre fin au jeu.

COMPOSANTS EXCLUSIF KICKSTARTER

LE PLATEAU COMMUN est utilisé pour organiser vos Pioches et vos Défausses et pour stocker divers jetons.

LES JETONS DE POINTS DE VICTOIRE sont utilisés pour le comptage final. Sinon, les joueurs peuvent aussi les utiliser pendant la partie pour noter les PV obtenus par les cartes Technologie.

LES JETONS ACTION sont utilisés par chaque joueur pour noter les actions effectuées durant leur tour.

EXTENSIONS

Personalities, **Milestones** et **Progress: Industrial Revolution** sont des extensions du jeu de base. Vous pouvez en ajouter une ou plusieurs au jeu de base, dans n'importe quel ordre.

Les concepteurs recommandent d'ajouter des extensions au jeu de base seulement après que les joueurs se soient familiarisés avec le concept du jeu **Progress: Evolution of Technology.**

PERSONALITIES

Personalities est une mini-extension au jeu de base Progress: Evolution of Technology. Elle comporte 15 cartes:

- 5 Anciens Philosophes
- 5 Scientifiques Médiévaux
- 5 Artistes de la Renaissance

Avant que la partie ne commence, distribuez au hasard un Ancien Philosophe à chaque joueur. Déposez chaque Philosophe dans votre zone de jeu respective. Au début, ils sont utilisés pour établir l'ordre du tour. Ensuite, chaque joueur gagne les Avantages spécifiques de son Philosophe.

Dès que l'on passe à l'Age II, à votre tour, comme Action gratuite, vous pouvez remplacer votre Philosophe par un Scientifique Médiéval de votre choix. En faisant ça, vous perdez les Avantages du Philosophe mais gagnez immédiatement ceux du Scientifique.

Dès que l'on passe à l'Age III, tous les Anciens Philosophes encore en jeu sont retirés de la partie. Si votre civilisation était encore sous l'influence d'un Philosophe, vous devez immédiatement choisir un Scientifique Médiéval. A votre tour, comme Action gratuite, vous pouvez remplacer votre Scientifique par un Artiste de la Renaissance de votre choix. Rappelez-vous de mettre à jour les Avantages obtenus par votre nouvelle Personnalité influente.

Si vous utilisez l'extension Progress: Industrial Revolution, dès que l'on passe à l'Age IV, tous les Scientifiques sont retirés de la partie. Si votre civilisation était encore sous l'influence d'un Scientifique, vous devez immédiatement choisir un Artiste de la Renaissance.

Les Scientifiques et les Artistes possèdent une compétence spéciale appelée Héritage. A votre tour, comme Action gratuite, vous pouvez abandonner votre Personnalité influente et ses Avantages inhérents pour bénéficier une fois des Avantages listés sous la ligne Héritage. Les Scientifiques ne peuvent être utilisés pour leur Héritage qu'avant le début de l'Age III et les Artistes qu'avant le début de l'Age IV.

Peu importe si une Personnalité est retirée du jeu suite à un changement d'Age ou parce que vous l'avez utilisée pour son Héritage, gardez cette Personnalité dans votre zone de jeu ou pas loin.

Utiliser une Personnalité pour son Héritage n'affecte pas le gain de PV indiqué dessus. Durant le comptage final, ajoutez tous les PV indiqués sur vos Personnalités.

MILESTONES

Milestones est une mini-extension au jeu de base Progress: Evolution of Technology. Elle comporte 16 cartes:

- 7 Anciennes Etapes Importantes
- 5 Etapes Importantes Médiévales
- 4 Etapes Importantes de la Renaissance

Avant que la partie ne commence, mélangez les Anciennes Etapes Importantes et faites une pile face visible. La carte du dessus devient l'Etape Importante Active.

Chaque carte d'Etape Importante a 2 à 4 sections de coût (en bas de la carte) et une ou plus d'Avantages (à gauche de la carte).

A son tour, chaque joueur peut utiliser une Action gratuite pour payer un des coûts de l'Etape Importante Active (le coût est payé exactement comme pour les Technologies) et placer un marqueur de sa couleur pour cacher ce coût de l'Etape Importante.

De plus, chaque joueur peut utiliser des Actions classiques pour couvrir les coûts de l'Etape Importante Active (avec une Action vous ne pouvez couvrir qu'un seul coût).

Une Etape Importante est terminée lorsque tous ses coûts sont couverts. Chaque joueur qui a contribué sur cette Etape Importante reçoit immédiatement tous les Avantages de cette Etape Importante, autre que les Points de Victoire. Le joueur qui a le plus de marqueurs sur cette Etape Importante (pas d'égalité):

- récupère l'Etape Importante et la place dans sa zone de jeu (sinon la carte est retirée du jeu)
- reçoit immédiatement à nouveau tous les Avantages de cette Etape Importante (autre que les PV)

Dès que l'on passe à l'Age II, toutes les Anciennes Etapes Importantes à l'exception de celle Active sont retirées du jeu. Mélangez toutes les Etapes Importantes Médiévales et faites une pile face visible et placez l'Etape Importante Active sur le dessus de cette pile.

Dès que l'on passe à l'Age III, toutes les Etapes Importantes Médiévales à l'exception de celle Active sont retirées du jeu. Mélangez toutes les Etapes Importantes de la Renaissance et faites une pile face visible et placez l'Etape Importante Active sur le dessus de cette pile.

Si vous utilisez l'extension Progress: Industrial Revolution, dès que l'on passe à l'Age IV, toutes les Etapes Importantes à l'exception de celle Active sont retirées du jeu.

A la fin du jeu, chaque joueur ajoute les valeurs des Points de Victoire de ses Etapes Importantes à son total final.

PROGRESS: INDUSTRIAL REVOLUTION

Progress: Industrial Revolution est une extension au jeu de base Progress: Evolution of Technology. Elle comporte 55 cartes Age IV.

A la fin de l'Age III, au lieu de terminer la partie, le jeu entre dans l'Age IV.

Pour passer à l'Age IV, le nombre de symbole Age IV requis est:

- 1 à 1 joueur
- 2 à 2 ou 3 joueurs
- 3 à 4 ou 5 joueurs

Dès que l'Age IV débute, le jeu est suspendu et la Pioche Active Age IV est ajouté au jeu. De plus, les joueurs doivent défausser toutes les cartes d'Age II de leurs mains. Toutes les cartes d'Age II, à l'exception des Technologies Actives, sont retirées du jeu, y compris les Technologies en Développement.

Le nombre de symboles Age V( ) nécessaires pour terminer le jeu est:

- 1 à 1 joueur
- 2 à 2 ou 3 joueurs
- 3 à 4 ou 5 joueurs

Il y a trois nouveaux symboles d'Avantage représentés sur les cartes Technologie Age IV:

- - à la fin du jeu, vous gagnez 1 PV pour chaque lot de 5 cartes Technologique Science dans votre zone de jeu
- - à la fin du jeu, vous gagnez 1 PV pour chaque lot de 5 cartes Technologique Ingénierie dans votre zone de jeu
- - à la fin du jeu, vous gagnez 1 PV pour chaque lot de 5 cartes Technologique Culture dans votre zone de jeu

CREDITS

Un jeu de	NSKN Games
Conception	Andrei Novac, Agnieszka Kopera
Illustrations	David Szilagyi
Graphismes	David J. Coffey
Art de la boîte de jeu	Kristi Kirisberg Harmon
Développement du jeu	Nick Laza, Błażej Kubacki, Eugen D.
Règles Françaises	Fabien Allois, Nicolas Pupat
Remerciement	Richard Ham and Lance Myxter

Pour plus d'information sur Progress: Evolution of Technology, incluant Une FAQ tenue à jour, visitez www.nskn.net.

Si votre copie de Progress: Evolution of Technology est incomplète ou si certains Composants du jeu sont endommagés, Merci de contacter notre support client sur www.nskn.net.