

AGE *of* MYTHOLOGY[®]

THE BOARDGAME™

RULES OF ENGAGEMENT

Traduction FABSTARS



EAGLE GAMES

IV. PRINCIPES DU JEU

Age of Mythologie : Le jeu de plateau permet aux joueurs de faire les mêmes choses qu'avec le jeu PC :

- ~ Explorer le monde et gagner des sites de production de ressources (mines, ferme, forêts, temples);
- ~ Collecter des ressources de ces sites (or, nourriture, bois et faveur);
- ~ Dépenser des ressources pour recruter des guerriers mortels, des héros puissants et des créatures mythiques;
- ~ Dépenser des ressources pour construire des bâtiments donnant des avantages;
- ~ Attaquer les autres joueurs pour détruire leurs armées, bâtiments ou pour prendre leurs ressources; ~ Echanger des ressources;
- ~ Avancer leur culture au prochain âge afin d'avoir de meilleurs héros et plus d'options :

- ~ Archaïque
- ~ Classique
- ~ Héroïque
- ~ Mythique

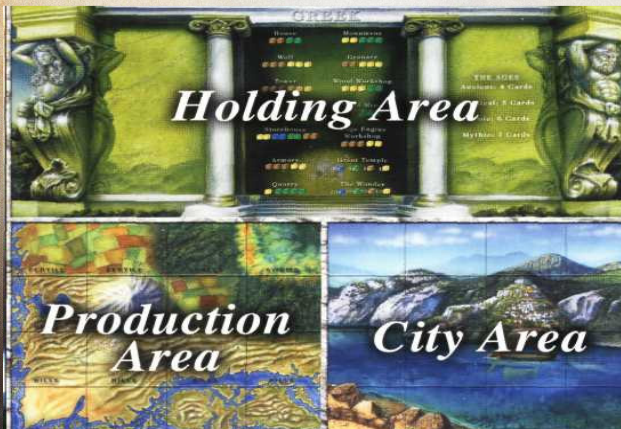
Les joueurs font ces actions avec des cartes. En jouant ces cartes, les joueurs tentent d'avoir une meilleure armée, une meilleure économie et une plus belle ville que les autres. Le joueur qui guidera sa culture le plus brillamment ramassera le plus de points de victoire et sera le vainqueur.

V. COMPOSANTS DU JEU

LES PLATEAUX

Chaque joueur dispose d'un plateau qui correspond à son territoire. Il y a 3 types de plateau, un pour chaque culture (Grecque, Egyptienne, et Nord).

Les plateaux sont divisés en 3 zones. La zone de Production, la zone Urbaine et la zone de Possession.



La zone en **bas à gauche** est appelée Zone de Production. C'est la zone où les joueurs placent leurs tuiles de Production de ressources.

La zone en **bas à droite** est appelée Zone Urbaine. C'est la zone où les joueurs placent leurs tuiles de construction.

La zone dans la **moitié supérieure** est appelée Zone de Possession. C'est la zone où les joueurs placent leurs unités, cubes de ressource et de points de victoire.

LES FIGURINES

Les pièces en plastique représentent les unités militaires (unités) et les villageois.

➤ Unités Militaires

Les joueurs les recrutent pour mener les batailles et on reconnaît facilement les types :



➤ Les Villageois

Ce sont les figurines que l'on place sur les tuiles production. On crée un villageois pour chaque maison (bâtiment) que le joueur bâtit et place sur sa zone urbaine.



Le joueur doit toujours avoir un nombre égal de maisons et de villageois. Si un joueur perd une maison, il doit aussi éliminer un villageois de son choix. Quand on bâtit une nouvelle maison, le villageois ainsi créé est placé sur la zone de possession du joueur et ne peut être placé sur une tuile production de ressource que lorsque le joueur joue une carte Gather (collecte).

LES CUBES EN BOIS

Il y a cinq couleurs de cubes. Quatre d'entre elles (vert, bleu, jaune et marron) représentent les ressources et la dernière (rouge) représente les points de victoire.

➤ Les cubes ressources

Ces ressources sont la monnaie de base d'Age of Mythology. On les collecte quand un joueur joue une carte "Gather" et on les dépense pour acheter des unités, constructions, pouvoirs des dieux, etc. Cube vert : nourriture, cube marron : bois, cube jaune : or, cube bleu : faveur.



➤ Les cubes points de victoire



Ils servent à déterminer le vainqueur du jeu.

LES CARTES

Il y a quatre types de cartes :

Cartes Point de Victoire :

Il y a quatre cartes de ce type : la plus grande armée, le plus de bâtiments, vainqueur de la dernière bataille et la merveille. On place ces cartes faces visibles sur la table et on y pose des points de victoire au début de chaque tour.

Cartes Bataille

Cette carte de bataille montre

Chaque joueur a un paquet de cartes bataille (une carte par unité pouvant être recrutée).



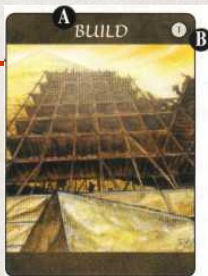
- Ⓐ Le nom de l'unité
- Ⓑ Le type de l'unité
- Ⓒ L'image de l'unité
- Ⓓ Les dés de bataille qu'il faut normalement lancer
- Ⓔ Le bonus aux dés que l'unité prend lorsqu'elle rencontre un « type » d'opposant particulier
- Ⓕ Pouvoir particulier de l'unité
- Ⓖ Le coût de recrutement de l'unité

Cartes Action Permanente

Cette carte d'action permanente montre

Chaque joueur a un paquet de 7 cartes action permanente (une carte par type d'action disponible au joueur : **Explore** (explorer), **Gather** (collecter), **Recruit** (recruter), **Build** (construire), **Trade** (échanger), **Attack** (attaquer) et **Next Age** (âge suivant).

Ces cartes représentent la liste d'options permanentes. Elles ne sont pas aussi puissantes que les cartes actions aléatoires mais sont toujours disponibles.



- Ⓐ Le nom de l'action (ici BUILD)
- Ⓑ Nombre de construction pouvant être faite lorsque cette carte est jouée

Cartes Action Aléatoire

Cette carte d'action aléatoire montre

Il y a 3 paquets de cartes action aléatoire, un par culture. Chaque paquet a des cartes puissantes. Certaines cartes ont la même action que les cartes permanentes mais en plus fort. D'autres permettent d'acheter la faveur des dieux. Chaque paquet d'action aléatoire est mélangé au début du jeu.

Les joueurs piochent des cartes de ces paquets sans dépasser la limite de cartes autorisées qui dépend de l'Age actuel.



- Ⓐ Le nom de l'action (ici ATTACK)
- Ⓑ Nombre maximum d'unité de chaque camp (ici 5)

Pouvoirs des Dieux

Certaines cartes ont des pouvoirs divins en plus des actions. Quand il joue une de ces cartes, le joueur doit payer un certain nombre de cubes faveur pour bénéficier du pouvoir du dieu. S'il joue le pouvoir divin, le joueur DOIT payer le coût en faveur et déterminer le résultat de ce pouvoir avant d'effectuer l'action de la carte. Si le joueur ne veut pas bénéficier du pouvoir divin, il effectue l'action de la carte (ou vice versa).

Exemple : vous jouez la carte Loki. Vous décidez de payer les 2 cubes bleus pour utiliser le pouvoir divin et vous volez 5 ressources au joueur Egyptien. Vous faites ensuite l'action de la carte et échangez des cubes verts contre 4 bleus et 1 marron.



- Ⓐ Le nom de l'action (ici TRADE)
- Ⓑ Le coût de l'action (ici 0)
- Ⓒ Nom du pouvoir divin (LOKI – Theft)
- Ⓓ Effet du pouvoir divin (voler 5 ressources de n'importe quel type)
- Ⓔ Coût du pouvoir divin (2 cubes de faveur)

EXEMPLE

Vous jouez la carte ci-dessus Loki. Vous décidez de payer les 2 cubes bleus pour utiliser le pouvoir divin et vous volez 5 ressources au joueur Egyptien. Vous faites ensuite l'action de la carte et échangez des cubes verts contre 4 bleus et 1 marron.

Les tuiles représentent la construction de bâtiments spéciaux qui fournissent des bénéfices à une culture (Tuiles de construction/ Building Tiles) et la récupération de précieuses ressources (tuiles ressources/ Ressource Producing Tiles).

➤ **Tuiles de construction**

Quand un joueur joue une carte Build (construction), il peut acheter des constructions (nombre indiqué sur la carte) et placer la tuile construction dans la zone urbaine de son plateau. Le coût de chaque construction est indiqué sur la table de référence et sur chaque plateau.



Il ne peut y avoir qu'une tuile construction par case de la zone urbaine. Si cette zone est remplie de constructions, le joueur ne peut plus construire tant qu'un bâtiment (ou plusieurs) n'est pas détruit. Un joueur ne peut pas détruire ses propres constructions sauf avec certains pouvoirs divins.

Chaque joueur ne peut construire **qu'un** exemplaire de chaque type de bâtiment à l'exception des maisons (maximum de 10 maisons pour un joueur).

Une fois posée sur le plateau, chaque construction donne au joueur une capacité spéciale.

HOUSE (maison) : pour chaque maison (jusqu'à un maximum de 10 par joueur), le joueur gagne un nouveau villageois. Ces nouveaux villageois sont placés dans la zone de possession du joueur et y restent jusqu'à ce que le joueur pose une carte Gather. Quand une maison est détruite, son propriétaire doit retirer un villageois.

WALL (mur) : le mur fournit une défense à la zone urbaine. Quand une zone urbaine est attaquée, le défenseur (possesseur du mur) ajoute deux dés pour toutes les rencontres de ces batailles. Le mur ne fonctionne pas pour les autres zones (production et possession) attaquées et ne donne pas d'avantage pour l'attaque.

L'effet du mur peut être annulé si l'attaquant possède l'engin de siège ou s'il a une unité dans la bataille avec un pouvoir spécial qui annule l'effet du mur.

Le mur **n'est pas** automatiquement détruit quand le défenseur perd la bataille. Il ne peut être détruit que s'il est choisi comme bâtiment à détruire par l'attaquant ou par l'utilisation d'un pouvoir divin.

TOWER (tour) : la tour fonctionne exactement comme un mur, sauf qu'elle protège la zone de production.

STOREHOUSE (entrepôt) : l'entrepôt réduit les effets de la Détérioration en autorisant son propriétaire à stocker jusqu'à 8 cubes ressource de chaque type d'un tour à l'autre au lieu de 5.

MARKET (marché) : le marché permet de réduire le coût des échanges. Un joueur avec un marché ignore les coûts en ressource quand une carte Trade est jouée (c'est gratuit pour tous les échanges).

ARMORY (arsenal) : l'arsenal donne à son propriétaire une unité supplémentaire dans chaque bataille (on dépasse donc le chiffre de la carte attaque). Son adversaire n'a pas cet avantage sauf s'il a lui aussi un arsenal.

QUARRY (carrière) : la carrière donne à son propriétaire une réduction de coût sur toutes les futures constructions d'un cube ressource (au choix du joueur). Cela prend effet à l'action effectuée après l'achat de la carrière.

MONUMENT : le Monument honore les dieux de cette culture. Avoir un monument donne à son propriétaire 2 cubes faveur supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur fait cette action de collecte.

GRANARY (grenier) : le grenier permet de stocker du grain. Le propriétaire gagne 2 cubes de nourriture supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur fait cette action de collecte.

GOLD MINT (fabrique d'or) : Le propriétaire gagne 2 cubes d'or supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur fait cette action de collecte.

WOOD WORKSHOP (scierie) : Le propriétaire gagne 2 cubes de bois supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur fait cette action de collecte.

SIEGE ENGINE WORKSHOP (engin de siège) : il sert à détruire les fortifications et les structures ennemies. Il annule l'effet des murs et des tours lors d'une attaque. Cet engin donne aussi à son possesseur une destruction supplémentaire de bâtiment en cas de victoire contre une zone urbaine.

GREAT TEMPLE (grand temple) : ce grand temple permet à son propriétaire d'acheter un point de victoire contre 8 cubes faveur. Pour avoir cette capacité, le joueur doit jouer une carte Trade. Il peut acheter autant de points de victoire qu'il peut se le permettre. L'action d'échange peut être utilisée normalement pour convertir des ressources en d'autres ressources, y compris des faveurs, avant d'acheter les points de victoire.

THE WONDER (la merveille) : cette merveille représente le pinacle de la technologie d'une culture. Quand un joueur construit la merveille, le jeu s'arrête IMMEDIATEMENT. Le joueur qui construit la merveille gagne aussi les points de victoire qui étaient sur la carte correspondante. Pour pouvoir construire la merveille, il faut être à l'Age Mythique.

LES PLATEAUX



➤ Tuiles de production de ressource

Quand on joue la carte action Explore, on acquiert et on place des tuiles de production de ressources dans la zone de production de son plateau. (Zone en bas à gauche). Lorsqu'on joue une carte action Gather, les tuiles de production génèrent des cubes ressource.

Chaque tuile production de ressource a un type de terrain et doit être placée sur une case qui a le même type de terrain dans la zone de production du joueur. Si le joueur n'a pas de case terrain correspondant, il ne peut pas choisir cette tuile.

Fertile : terre cultivable Forrest : forêt Hill : colline
Mountain : montagne Swamp : marais

FERTILE TILES



FOREST TILES



HILL TILES



MOUNTAIN TILES



DESERT TILES



VI. MISE EN PLACE

Nombre de joueurs

Il y a assez de matériel dans cette boîte pour 2 à 4 joueurs, mais on peut y jouer jusqu'à 6 avec un ensemble supplémentaire de tuiles et de cubes (disponible sur le site de l'éditeur www.eaglegames.net). On peut même jouer jusqu'à 7 ou 8 en achetant de nouvelles figurines, cartes et plateaux.

Quelle culture choisir ?

Il y a trois cultures : Grec (vert), Nordique (bleu) et Egyptien (marron). Avant de commencer, il faut déterminer aléatoirement la culture de chaque joueur en plaçant un cube en bois dans une tasse. A 3 joueurs ou moins, on place un cube vert, un bleu et un marron. Chacun pioche au hasard un cube et joue la culture de la couleur tirée.

A 4 joueurs ou plus, les trois premiers joueurs font comme précédemment et on recommence ce processus pour les joueurs suivants. Les joueurs de même culture ne peuvent s'asseoir l'un à côté de l'autre.

Quand il y a 4 joueurs, une bonne méthode est de placer deux cubes de deux cultures différentes dans la tasse. On laisse une culture de côté.

Premier joueur

Le joueur qui obtient le plus fort résultat en lançant 2 dés est le premier joueur (on relance en cas d'égalité).

LES PLATEAUX, LES CARTES, ET LES FIGURINES

Chaque joueur reçoit les éléments suivants :

- Un plateau de sa culture
- Un paquet de 7 cartes action permanente de sa culture (une pour chaque action : Gather, Explore, Trade, Build, Recruit, Attack et Next Age)
- Un paquet de cartes bataille de sa culture
- Un paquet de cartes action aléatoire de sa culture

NOTE : A 3 joueurs ou moins, chacun reçoit le paquet de sa culture. A 4 joueurs ou plus, les joueurs de même culture jouent avec le même paquet de cartes action aléatoire.

- Un ensemble complet de figurines de sa couleur

NOTE : il y a deux teintes par couleur. A 3 joueurs ou moins, chaque joueur utilise les deux teintes de sa couleur. A 4 joueurs ou plus, chacun reçoit une teinte. Le nombre d'unités est limité à celles de sa réserve.

RESSOURCES DE DEPART DANS LA BANQUE

La **banque** représente la limite de ressources disponibles pour tous les joueurs durant la partie. **Avant de commencer, la banque doit contenir le nombre suivant de cubes ressource** (vert, bleu, jaune et marron) :

2 joueurs : 20 de chaque couleur
3 joueurs : 25 de chaque couleur
4 joueurs : 30 de chaque couleur
5 joueurs : 40 de chaque couleur
6 joueurs : 50 de chaque couleur
7 joueurs : 55 de chaque couleur
8 joueurs : 60 de chaque couleur

Les cubes en excès sont remis dans la boîte et ne sont pas utilisés durant la partie.

On place **30 cubes rouges** de point de victoire dans la banque quel que soit le nombre de joueurs.

RESSOURCES DE DEPART POUR LES JOUEURS

Chaque joueur reçoit 4 cubes par ressource de la banque (nourriture, bois, or et faveur).

UNITES DE DEPART

Chaque joueur prend 2 figurines de chaque type d'unités mortelles sauf les villageois et les place dans sa zone de possession de son plateau. Chaque culture a 3 types d'unités mortelles sans compter les villageois.

Exemple : Le joueur Egyptien prend 2 lanciers (spearmen), 2 éléphants, et 2 char avec archers (chariot-archers). Le Nord prend 2 Jarls, 2 Huskarls, et 2 lanceurs de haches (Throwing Axemen). Le Grecque prend 2 Toxotes, 2 Hoplites, et 2 Hippokons.

LES TUILES

Les tuiles construction sont placées près de la banque.

Les tuiles ressources sont placées face cachée (panier visible) et mélangées pour former une réserve.



TUILES DE PRODUCTION

Le premier joueur prend 6 tuiles ressource par joueur et les retourne visibles.

En commençant par lui, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une de ces tuiles et la place sur une case terrain correspondante de son plateau. Quand tous les joueurs ont choisi une tuile, le joueur qui vient de prendre une tuile en dernier en prend tout de suite une autre. Dans le sens inverse, chacun reprend une tuile et la place sur son plateau dans une case terrain adéquate. Les joueurs peuvent passer s'ils le souhaitent. Passer permet de préserver l'opportunité de choisir une meilleure tuile au cours de la partie. On répète ce processus trois fois jusqu'à ce que chacun ait eu six possibilités de choisir une tuile. Les tuiles non choisies retournent dans la réserve.

STRATEGIE

Vous pouvez choisir de passer si les tuiles restantes occuperaient la dernière case d'un type de terrain sur votre plateau. En laissant au moins une case libre par type de terrain vous pouvez espérer trouver une meilleure tuile lors de vos prochaines explorations au cours de la partie

Vous êtes prêt à jouer maintenant.

VII. LES TOURS

L'ORDRE D'UN TOUR

Le jeu se fait en tours, chaque tour comprend les phases suivantes :

- *Placement de cubes de point de victoire*
- *Piocher des cartes Action*
- *Trois tours de jeu de cartes action*
- *Détérioration des ressources*
- *Défausse*
- *Changement de premier joueur*

RESSOURCES DE DEPART DANS LA BANQUE

Au début de chaque tour, on place trois cubes point de victoire sur les cartes victoire (sauf à deux joueurs). Le premier joueur place la première puis le joueur suivant dans l'ordre du tour et ainsi de suite. Seuls les trois premiers joueurs placent les cubes. A deux joueurs, chaque joueur ne pose qu'un cube.

Chaque cube doit être placé sur l'une des quatre cartes point de victoire :

- *The Largest Army (la plus grande armée) : le joueur avec le plus d'unités, sans compter les villageois, à la fin du jeu.*
- *The Most Buildings (le plus de constructions) : le joueur avec le plus de bâtiments dans sa ville à la fin du jeu.*
- *Won the Last Battle (vainqueur de la dernière bataille) : le joueur victorieux de la dernière bataille récupère ces cubes à la fin de celle-ci.*
- *The Wonder (la merveille) : le joueur qui la construit récupère les cubes de cette carte.*

PIOCHE DES CARTES ACTION

Chaque joueur décide quelles cartes action il veut en main pour ce tour. Le nombre maximum de cartes en main pour un joueur est déterminé par l'Age où il se trouve.

Le maximum de cartes autorisé au début de chaque tour est :

AGE ARCHAÏQUE :	4 cartes
AGE CLASSIQUE :	5 cartes
AGE HEROÏQUE :	6 cartes
AGE MYTHIQUE :	7 cartes

Le joueur peut prendre des cartes action de son paquet permanent ou aléatoire ou les deux. Le joueur choisit d'abord les cartes qu'il veut de son paquet permanent avant de prendre d'autres cartes (jusqu'au maximum) du paquet aléatoire. On choisit les cartes permanentes mais on pioche les cartes aléatoires et on ne les regarde qu'après avoir pioché toutes les cartes.

STRATEGIE

Décider combien de cartes action aléatoires vous avez en main est une des décisions clé du jeu. Si vous en avez trop peu dans votre mixe, vous courrez le risque de tomber sous les joueurs qui jouent ces cartes puissantes. Choisir trop de cartes action aléatoires peut vous mener au désastre quand vous tirer des cartes que vous ne pouvez utiliser.

3 ROUNDS DE JEU DE CARTES ACTION

En commençant par le 1er joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte action de sa main et la joue. Quand tout le monde a joué une carte, c'est la fin d'un round de jeu de cartes action.

Quand on a fait trois rounds comme cela, avec toujours le premier joueur qui commence (starting player), chaque joueur remet les cartes action permanente jouées dans le paquet adéquat. On remet les cartes action aléatoire jouées au bas de son paquet aléatoire mais faces visibles. Quand il ne reste plus que des cartes visibles dans le paquet aléatoire, on mélange les cartes pour faire une nouvelle pioche (face cachée).

DETERIORATION

Quand on a joué les cartes action on procède à la détérioration des ressources. Chaque joueur ne peut garder que 5 cubes ressource de chaque type (bois, nourriture, or et faveur) d'un tour à l'autre. Les cubes en excès sont remis dans la banque.

EXEMPLE

Après avoir joué une carte, le joueur Nord détermine qu'il a 6 nourritures, 3 bois, 5 or, et 7 cubes de ressource faveur. Ce joueur doit enlever 1 nourriture et 2 faveurs pour respecter la limite de 5 ressources par catégorie. Le bois et l'or sont inférieurs ou égaux à 5, aucun n'est enlevé.

La limite de 5 cubes ressource par catégorie peut être portée à 8 si le joueur a un entrepôt (Storehouse) dans sa zone urbaine.

DEFAUSSER

Après la phase de détérioration, Les joueurs doivent décider s'ils gardent leurs cartes en main pour le tour suivant ou non.

Les joueurs peuvent choisir de défausser autant de cartes qu'ils le veulent mais les cartes gardées comptent dans la limite de cartes pour le tour suivant.

EXEMPLE

Le joueur Grec a joué trois cartes action et se retrouve avec 2 cartes en main et décide de garder une carte. Au tour suivant il ne pourra piocher que quatre cartes au lieu de cinq car il en a gardé une.

STRATEGIE

Vous pouvez garder des cartes d'action Permanente dans votre main, cependant il n'y a aucune raison de le faire car vous pouvez les sélectionner durant le tour suivant. La meilleure raison de garder des cartes c'est quand vous avez une carte d'action aléatoire qui est puissante mais n'était pas adaptée à vos plans lors du dernier tour. Cependant garder une carte pour un usage futur peut être très risqué (spécialement au début du jeu), car elle utilisera un emplacement précieux dans votre main. D'autre part si vous défaussez une carte très puissante, elle sera probablement inaccessible pour le restant de la partie.

DEMARRAGE DE LA ROTATION DES JOUEURS

A la fin de chaque tour, le nouveau 1er joueur est le joueur à la gauche du précédent 1er joueur. La tuile « Starting Player 1 » est utilisée pour désigner le 1^{er} joueur.

Puis on recommence un tour en reprenant à la première phase (placer des cubes point de victoire).

VIII. LES CARTES ACTION

Il y a 7 différentes actions que les joueurs peuvent effectuer. Jouer les Cartes d'actions Permanentes ou les cartes d'actions aléatoires appropriées autorise le joueur à effectuer cette action. Chaque Action a des règles spéciales :

EXPLORE



Quand une carte Explore est jouée, les joueurs ont la possibilité d'avoir plus de tuiles de production de ressources. Le joueur qui a joué la carte tire de la réserve le nombre de tuiles ressources indiqué par la carte. Il expose les tuiles visibles sur la table. Ce joueur choisit l'une de ces tuiles et la place dans sa zone de production. La tuile et la case doivent avoir le même terrain et il ne peut y avoir qu'une tuile par

case. Le joueur à sa gauche fait la même chose et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une tuile ou passé.

Les joueurs peuvent choisir de passer et de ne pas prendre de tuile si ils n'ont pas de case vide sur leurs plateaux, ou de ne pas vouloir sélectionner une des tuiles disponibles. Les tuiles restantes sont remises faces cachées dans la réserve que l'on mélange.

Note : *une fois posée sur le plateau une tuile ne peut être retirée sauf en utilisant un pouvoir divin ou lors d'une attaque adverse.*

STRATEGIE

Décider combien de cartes action aléatoires vous avez en main est une des décisions clé du jeu. Si vous en avez trop peu dans votre mixe, vous courrez le risque de tomber sous les joueurs qui jouent ces cartes puissantes. Choisir trop de cartes action aléatoires peut vous mener au désastre quand vous tirer des cartes que vous ne pouvez utiliser.

GATHER



Avant de collecter des cubes ressource, le joueur qui a joué cette carte (et seulement ce joueur) peut repositionner ses villageois (et d'autres d'unités qui aident à la production comme les Nains) de sa zone de possession vers ses tuiles produisant des ressources ou d'une tuile ressource vers une autre tuile ressource. Il n'y a pas de limite au nombre de villageois ou d'unités qui peuvent être déplacés. Mais une tuile ressource ne peut avoir qu'un villageois ou unité.

Chaque villageois sur une tuile donne un cube ressource supplémentaire (du même type que la tuile) lors d'une action de collecte.

Quand une carte « Gather » est jouée, tous les joueurs collectent des ressources.

Il y a 2 types de carte « Gather » :

Le premier type est le Type Terrain ou le Type Ressource. Cette carte permet au joueur qui l'a posée de choisir l'une de ces deux options :

Collecter des ressources de l'un des six types de terrain de son plateau (champ, forêt, désert, collines, marais ou montagne). Seuls les cubes indiqués sur les tuiles du terrain choisi sont collectés. Le terrain choisi par le joueur qui a joué la carte s'applique à tous les joueurs. Ils doivent tous collecter les ressources de ce type de terrain et seulement celui-ci.

Collecter toutes les ressources d'un type (bois, nourriture, or et faveur). Seuls les cubes indiqués sur les tuiles du type de ressource choisi sont collectés. Le type de ressource choisi par le joueur qui a joué la carte s'applique à tous les joueurs. Ils doivent tous collecter ce type de ressources seulement.

Le second type de carte « Gather » est la carte « Gather All ». On ne trouve cette carte que dans le paquet de cartes aléatoires et elle est vraiment très puissante. Elle permet aux joueurs de collecter toutes les ressources indiquées sur toutes leurs tuiles de production.

Pour la collecte, les joueurs comptent le nombre de cubes dessinés sur leurs tuiles ressource appropriées de leur zone de production. Le joueur qui a joué la carte, collecte ses ressources de la banque le premier. Le joueur à sa gauche fait la même chose (de la même manière que le premier joueur : terrain, type ou tout) et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs ont collecté leurs ressources ou qu'il n'y a plus de ressources dans la banque.

Note : *s'il n'y a plus de cubes ressource d'un type dans la banque pendant la collecte, le joueur ne reçoit pas de cube de ce type. S'il n'y a plus de cubes dans la banque, on ne peut rien prendre et c'est tant pis pour le joueur (il n'y a pas de prêt ni d'avance de ressource).*

EXEMPLE

Le joueur Egyptien possède un villageois dans sa zone de Possession, ainsi qu'un grand nombre de cases Désert dans sa zone de Production de Ressource. Chacune des cases Désert a une tuile de Production de Ressource. Les 2 autres joueurs (Grecque et Nord) ont seulement une case Désert chacun. Le joueur Egyptien joue la carte « Gather » qu'il sélectionne de son talon de carte d'Actions Permanentes. Cette carte lui permet, soit de collecter des ressources d'un type spécifique de terrain, soit de collecter un type de ressource spécifique. En l'annonçant à ses adversaires, il choisit de sélectionner la collecte sur un type de terrain, le Désert. Par ailleurs, comme il a joué la carte, il peut bouger ses villageois de sa zone de Possession (Holding) vers n'importe quel type de terrain de son choix. Il choisit de placer un villageois sur une tuile désert avec 1 ressource Or. Durant ce tour de collecte, il produira 2 cubes Or.

STRATEGIE

Bien que tous les joueurs participent à la collecte sans se soucier de qui a joué la carte, le joueur qui l'a jouée gagne 3 avantages : 1) Il peut choisir le type de collecte qui l'aide plus que ses adversaires ; 2) Il peut repositionner ses villageois ; 3) Il collecte le 1^{er}, et est plus assuré de prendre des ressources quand les réserves de la banque sont basses (spécialement avec des cartes « Gather All »).

STRATEGIE

Si la banque a des ressources faibles en cube, c'est une bonne idée de jouer votre carte « Gather » avant qu'un autre ne le fasse. De cette manière, vous ne choisirez pas seulement de prendre la meilleure option de collecte, mais de vous assurer de prendre le nombre maximum de ressources. Elle vous autorise à repositionner vos villageois (si vous en avez) pour votre avantage maximum – les autres joueurs ne seront pas autorisés à les repositionner.

Si il y a beaucoup de cubes de ressource, vous voudrez permettre aux autres joueurs de jouer leurs cartes Gather tandis que vous jouerez d'autres cartes. Le timing est essentiel quand vous jouez cette carte.

NOTE : les unités mortelles et mythiques peuvent être recrutées n'importe quand. Mais les héros ne peuvent être recrutés que lorsque vous avez avancé à leur Age ou au-delà. Il n'y a qu'un nouveau héros par nouvel Age.

NOTE : on ne recrute pas les villageois. Ils viennent en jeu quand on construit une maison.

EXEMPLE

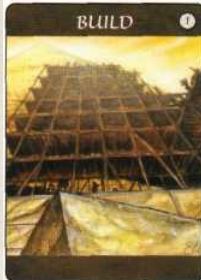
Le joueur Grecque décide de jouer une carte « Recruit ». Un 2 est indiqué sur cette carte, le joueur peut donc recruter un maximum de 2 unités de n'importe quel type, uniquement s'il dispose des ressources nécessaires. Le joueur se décide pour un Minotaure (2 nourritures et 2 Bois) ainsi que pour un Archer (1 nourriture et 1 bois).

STRATEGIE

Quand vous achetez plus qu'une unité, achetez les une à une à la place de calculer le coût total pour toutes les unités que vous souhaitez acquérir. De cette manière vous pouvez garder vos comptes propres.

Aussi, gardez à l'esprit que les forces et les faiblesses des unités de vos opposants. Vous ne dépenserez pas des montants de ressource importants en unités mythiques par exemple si vos adversaires disposent de nombreux héros. Achetez des unités qui sont efficaces contre celles de vos opposants.

BUILD



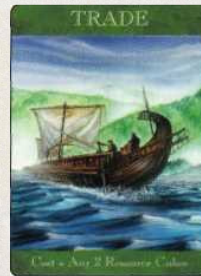
Quand une carte Build est jouée, le joueur peut construire un nombre de structures inférieur ou égal au nombre indiqué sur la carte et qu'il peut payer les coûts (indiqués sur le plateau). Après avoir payé, le joueur prend la tuile correspondante de la réserve et la place dans la zone urbaine de son plateau. Le joueur gagne les avantages de cette construction une fois que l'action de construction est terminée. Par exemple,

les avantages de la carrière ne sont pas pris en compte lors de l'action où elle a été construite. Chaque joueur ne peut construire qu'un exemplaire de chaque type de bâtiment, à l'exception des maisons (maximum de 10 maisons pour un joueur).

EXEMPLE

Le joueur Grecque décide de jouer une carte « Build » avec le nombre 2 indiqué. Il construit une structure StoreHouse avec un point, et une maison avec le second. Il est limité à 2 constructions, ainsi il ne peut acheter plus de bâtiments, même si il a suffisamment de ressource pour le faire.

TRADE



Quand une carte Trade est jouée, le joueur peut échanger des cubes ressource d'une couleur de sa zone de possession contre un nombre égal de cubes de la (ou des) couleur désirée de la banque (à condition que la banque les possède). L'échange avec les autres joueurs est interdit. Le coût de cette transaction est indiqué sur la carte Trade. Ce coût peut être nul si le joueur a un marché dans sa zone urbaine.

Si le joueur a un grand temple, il peut acheter un point de victoire contre 8 cubes faveur quand il joue la carte Trade. Le joueur peut faire l'action normale d'échange avant de bénéficier des capacités spéciales de ses bâtiments.

Note : le coût de l'échange doit être payé avant de commencer les échanges avec la banque.

EXEMPLE

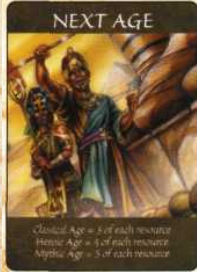
Le joueur du Nord décide qu'il a trop de bois en stock (8 cubes) mais peu d'or (aucun cube). Il joue la carte Trade, et comme il possède un marché (Market), il peut ignorer le coût affiché sur la carte. Il commerce 4 cubes de bois pour 4 cubes Or.

RECRUIT



Quand une carte Recruit est jouée, le joueur peut acheter un nombre d'unités égal ou inférieur au nombre indiqué sur la carte tant qu'il peut payer les coûts (indiqués sur les cartes batailles et la carte de référence). Après avoir payé, le joueur prend les unités achetées et les place dans la zone de possession de son plateau. Les unités achetées sont immédiatement prêtes pour la bataille.

NEXT AGE



Le jeu s'étend sur une période de quatre Ages (archaïque, classique, héroïque et mythique). Les joueurs débutent à l'Age Archaïque. Quand une carte Next Age (âge suivant) est jouée, le joueur paye son coût en ressources et sa culture avance à l'âge suivant. Il note cette avancée sur son plateau en y plaçant un cube ou une unité dans la case appropriée.

Note : un joueur ne peut avancer que d'un âge avec une action simple.

Exemple : le joueur Egyptien est à l'Age Archaïque. Il joue la carte Next Age et en paye le coût (4 cubes de chacune des ressources). Au début du prochain tour, il pourra piocher 5 cartes au lieu de 4 et pourra recruter des unités Prêtre.

Les avantages d'avancer dans les âges sont :

- La capacité de recruter le type d'héro de cet Age. Les Héros ne peuvent être recrutés tant que le joueur n'a pas atteint l'âge affiché sur la carte du Héro. Une fois que l'Age du Héro a été atteinte, ce Héro peut être recruté par le joueur pour le reste de la partie.

Note : il n'y a pas de héros à l'Age Archaïque.

- La possibilité de piocher plus de cartes action au début de chaque tour.
- La Merveille ne peut être construite par un joueur que s'il a atteint l'Age Mythique.

ATTACK



Quand une carte Attaque est jouée, le joueur peut attaquer un adversaire. Le nombre sur la carte indique le nombre d'unités que chaque camp peut engager dans la bataille. Par exemple, un 4 signifie que l'attaquant peut placer jusqu'à 4 unités dans la bataille, tout comme le défenseur. L'attaquant doit prendre deux décisions :

Il doit choisir un adversaire à attaquer. Il ne peut attaquer qu'un joueur adjacent à lui autour de la table (à sa droite ou à sa gauche).

Il doit ensuite choisir (et l'annoncer à haute voix) la zone du plateau qu'il attaque. Il a trois possibilités :

Zone urbaine (City Area) : attaquer cette zone permet d'éliminer une (ou deux) construction de la ville adverse. Si l'attaquant gagne la bataille, il peut choisir le bâtiment à éliminer. L'attaquant peut éliminer deux bâtiments s'il a un engin de siège ou une unité qui a la capacité "Détruire 2 constructions" (Destroy 2 Building) dans la bataille et qui survit à l'issue de celle-ci. Les bâtiments éliminés retournent à la réserve.

Note : un joueur ne peut jamais éliminer plus de deux bâtiments comme résultat de la bataille.

Zone de production (Production Area) : attaquer cette zone permet de réduire la production de l'adversaire en lui capturant une de ses tuiles produisant des ressources.

Si l'attaquant gagne la bataille, il peut choisir une tuile ressource, la retirer du plateau du perdant et la placer sur une case appropriée de son propre plateau. Si l'attaquant n'a pas de case adéquate sur son plateau, il peut choisir d'éliminer la tuile et de la remettre dans la réserve.

Zone de possession (Holding Area) : attaquer cette zone permet de capturer cinq cubes ressource de l'adversaire.

Note : on ne peut pas prendre les cubes point de victoire.

Si l'attaquant gagne la bataille, il peut prendre 5 cubes (ceux qu'il veut) de la zone de possession de l'adversaire et les placer sur sa propre zone de possession. C'est un raid réussi chez l'ennemi.

Une fois que l'attaquant a indiqué l'adversaire et la zone attaquée, les deux joueurs choisissent secrètement, de leur plateau (zone de production ou de possession), leurs unités qui combattront. Ils peuvent utiliser un objet permettant de cacher leurs choix. Une fois les choix faits, ils révèlent simultanément leurs unités et les placent au centre de la table pour commencer le combat.

Note : on ne peut pas choisir des villageois pour combattre.

DEFAUSSER UNE CARTE

Un joueur peut choisir de passer en se défaussant de n'importe quelle carte en sa possession et en annonçant qu'il ne souhaite pas exécuter d'action dans le round en cours.

IX. LES CARTES ACTION

Quand un joueur joue une carte Attack, une bataille à lieu. Les batailles sont résolues de la manière suivante :

- Le joueur attaquant désigne un adversaire et la zone du plateau visée.
- Les deux joueurs choisissent secrètement leurs unités et les révèlent en même temps.
- Les deux joueurs choisissent les cartes de bataille qui correspondent à leurs unités engagées dans le combat.
- La bataille est menée en rounds de combat. Chaque round a les phases suivantes :

PHASE 1. Chaque joueur choisit secrètement une carte bataille représentant une de ses unités engagées au combat. Cette carte est placée face cachée devant lui.

PHASE 2. Les deux joueurs révèlent en même temps leurs cartes pour montrer les unités engagées dans ce round de combat. Chaque carte indique un nombre de dés et/ou des capacités spéciales :

- Le nombre dans la case blanche en haut à gauche de la carte indique le nombre de dés que cette unité peut lancer.

- b. on détermine si les unités choisies ont des bonus qui s'appliquent à ce combat :

1. Une unité a un bonus si le +nombre contre un type correspond à l'un des types indiqués par la carte adverse.

Exemple : si la carte d'un joueur montre +4 vs. Flyers (+4 contre les volants) et que la carte adverse est une unité qui est du type volant, alors le joueur lance 4 dés supplémentaires.

2. Une unité peut aussi avoir un bonus si sa capacité spéciale l'indique.
3. Certains pouvoirs divins donnent des dés de bonus.
4. Le défenseur a aussi 2 dés supplémentaires s'il a un mur ou une tour dans la zone attaquée.

PHASE 3. Après avoir déterminé leur nombre de dés, les deux joueurs les lancent. Chaque joueur compte le nombre de "6" obtenu. Le joueur qui obtient le plus de "6" l'emporte et élimine l'unité qui lui était opposé.

Si les deux joueurs ont le même nombre de "6" (ou aucun), ils relancent les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur se dégage.

PHASE 4. Si les deux joueurs souhaitent continuer le combat, ils reprennent leur carte bataille en main et en choisissent une nouvelle pour le prochain round de combat (le joueur peut

choisir d'utiliser la même carte bataille). On retourne à la phase 1 et on continue jusqu'à l'élimination ou le retrait de l'un des deux camps.

RETRAITE

Avant n'importe quel round de combat (et avant de révéler les cartes unités), un joueur peut déclarer que ses unités survivantes font retraite. On peut retraire au premier round de combat. (Ceci inclut le 1^{er} round de combat).

RETRAITE







La bataille se termine quand un joueur fait retraite ou n'a plus d'unités. Le joueur restant a gagné la bataille.

Quand la bataille s'arrête :

1. Toutes les unités survivantes retournent dans leur zone de possession.
2. Le vainqueur reçoit les cubes point de victoire qui sont sur la carte "Won the Last Battle".
3. Si le vainqueur est le joueur attaquant, il peut choisir de détruire un bâtiment, de prendre une tuile production ou de prendre 5 cubes ressource selon la zone attaquée.

EXEMPLE DE BATAILLE

Le joueur Egyptien joue une carte "Attack 4" et annonce qu'il attaque le joueur Grec assis à sa gauche. Il déclare qu'il attaque la zone de production du joueur Grec. Les deux joueurs choisissent secrètement 4 unités qui vont combattre puis les révèlent. Chaque joueur prend une carte bataille correspondant à chaque unité engagée comme suit :

		One Priest Hero Unit	One Hydra Myth / Giant Unit		
		One Mummy Myth Unit	One Medusa Myth Unit / Giant Killer		
		One Scorpion Man Myth / Giant Unit	One Cyclops Myth / Giant Unit		
		One Spearman Mortal Unit	One Classical Hero Hero Unit		

Round 1

Chaque joueur choisit une unité qui va combattre en prenant sa carte et en la plaçant face cachée devant lui. On révèle les deux cartes en même temps. Le joueur Egyptien a choisi son Scorpion, le joueur Grec a choisi sa Méduse. La Méduse est un "tueur géant" et a +4 dés contre une créature géante, ce qui est le cas du Scorpion. De plus, la capacité spéciale de la Méduse lui permet de remporter les égalités.



Le combat est simultané, donc peu importe qui lance les dés en premier. Le joueur Egyptien lance 5 dés contre 9 pour le Grec. L'Egyptien obtient 1, 3, 4, 4, et 5. Le Grec obtient 1, 2, 2, 2, 5, 5, 6, 6 et 6 - trois "6" contre zéro pour l'Egyptien, donc le Scorpion est éliminé.

Round 2

Les deux joueurs décident de rester dans la bataille et prennent une nouvelle carte. L'Egyptien choisit sa Momie tandis que le Grec prend son Héros. Le Héros (+4 contre les créatures mythiques) a 4 dés supplémentaires contre la Momie, ce qui fait neuf dés contre cinq. La Momie a la capacité de transformer une unité battue en nouvelle Momie.



Le joueur Egyptien obtient 3,3,3,4, et 6 – Un Hit.
Le joueur Grecque obtient 1,1,2,3,3,3,4,5, et 6 – Un Hit.

Les deux joueurs sont à égalité et relancent les dés. L'Egyptien obtient 4,4,6,6 et 6 trois "6" ! Le Grecque répond avec 1,1,2,2,3,4,5,6 et 6 – deux "6". Le joueur Egyptien élimine le Héros grec et prend une nouvelle Momie de sa réserve et la place sur sa zone de possession.

Round 3

Personne ne veut abandonner, ils choisissent une carte bataille et les révèlent simultanément : une Momie pour l'Egyptien contre une Hydre pour le Grec. L'Hydre a comme capacité de gagner un dé supplémentaire pour chaque unité battue (seulement pour cette bataille, l'Hydre perd ses bonus à la fin de cette bataille). Si l'Hydre bat la Momie, elle pourra lancer 7 dés au prochain combat au lieu de 6.



L'Egyptien obtient 1, 2, 4, 4 et 6. Le Grec a 1, 2, 2, 4, 5 et 6. Egalité donc on relance les dés.

L'Egyptien obtient deux "6" contre trois pour le Grec. Donc la Momie est éliminée. L'Hydre gagne un dé supplémentaire et le Grec place un cube ressource à côté de cette figurine pour s'en souvenir (Ce cube retourne dans la réserve à la fin de la bataille).

Round 4

Toujours pas de retraite. L'Egyptien choisit son Prêtre et le Grec son Cyclope. La capacité du Cyclope lui permet d'éjecter une unité non géante de la bataille. Si le Cyclope choisit cette option, il lance 3 dés en plus mais l'unité défaite ne sera pas éliminée mais remise dans la zone de possession de son propriétaire.



Le Grec utilise la capacité du Cyclope et lance 9 dés comme l'Egyptien. Le Grec a deux "6" contre un pour l'Egyptien. Le prêtre retourne dans la zone de possession du joueur Egyptien.

Le joueur Egyptien est désormais face à 3 grandes et puissantes unités mythique avec uniquement un lancier. Il décide alors que la meilleure chose à faire est de retraiter, la bataille est donc finie avec la victoire du Grec.

L'Hydre du joueur Grecque le cube ressource à la banque et les unités survivantes retournent dans leur zone de possession respective.

X. FIN DU JEU

TERMINER LE JEU

Le jeu se termine IMMEDIATEMENT quand l'un de ces deux événements se produit :

Quand un joueur construit la Merveille OU

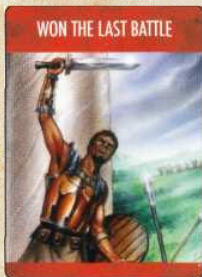
A la fin du tour où le dernier cube point de victoire est pris de la banque et placé. Note : Il n'y a pas de Détérioration lors de ce dernier tour.

A la fin du jeu, on distribue les points de victoire sur les cartes victoire (voir plus loin) et les joueurs comptent leurs points de victoire. Chaque cube point de victoire vaut 1 point. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. S'il y a égalité, c'est le joueur concerné qui possède le plus de cubes ressource qui l'emporte.

CUBES POINT DE VICTOIRE

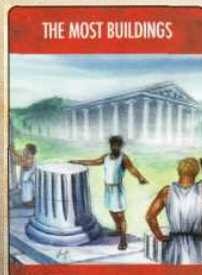
Les cubes point de Victoire peuvent être gagnés par l'une des 5 voies suivantes :

GAGNER DES BATAILLES



Chaque fois qu'une bataille se finit, le vainqueur prend les cubes qui se trouvent sur la carte "Won the Last Battle" et les place sur sa zone de possession. Ces cubes ne peuvent plus lui être repris.

AVOIR LA CARTE « THE MOST BUILDINGS » A LA FIN DU JEU



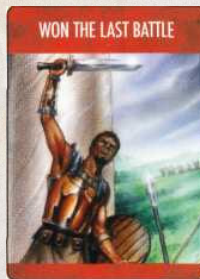
Le joueur qui a le plus de bâtiments dans sa zone urbaine à la fin du jeu récupère les points de victoire qui sont sur cette carte. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, personne ne récupère ces cubes.

AVOIR LA CARTE « LARGEST ARMY » A LA FIN DU JEU



Le joueur qui a le plus d'unités non villageoises à la fin du jeu récupère les points de victoire qui sont sur cette carte. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, personne ne récupère ces cubes.

CONSTRUIRE UNE MERVEILLE



Le joueur qui construit la Merveille récupère les points de victoire qui sont sur cette carte. Si aucun joueur n'a construit la Merveille, personne ne récupère ces cubes.

ECHANGER DES FAVEURS CONTRE DES POINTS DE VICTOIRE

Un joueur qui possède le bâtiment Grand Temple peut acheter un point de victoire contre 8 cubes faveur quand il joue la carte action Trade. Le joueur peut acheter plusieurs points de victoire durant une action Trade s'il a assez de cubes faveur. Le joueur peut faire l'action d'échange (convertir d'autres ressources en faveur) avant d'acheter des cubes point de victoire avec la même action.

XI. EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

André, Bill et Christine sont au début du 3^e tour du jeu. André est Egyptien est le 1^{er} joueur de ce tour, suivi par Bill (Grec) puis Christine (Nordique). André a avancé à l'Age Classique mais les deux autres sont à l'Age Archaïque.

Placement des cubes point de victoire : Chaque joueur prend un cube rouge pour le poser sur une carte victoire. André le place sur la carte Merveille. Bill place le sien sur la carte « The Most Buildings » tout comme Christine. Piocher des cartes action : André pioche 5 cartes (il est à l'Age Classique). Il choisit 2 cartes permanents (Gather et Recruit) et pioche 3 cartes aléatoires de son paquet. Il obtient une carte Trade qui lui permet de faire des échanges pour une ressource, une carte Explore (une tuile piochée par joueur) et une carte Next Age.

Bill veut explorer, collecter et construire et prend donc ces cartes de son paquet permanent. Il pioche une carte aléatoire, une carte Gather qui est aussi une carte dieu.

Christine veut explorer, collecter et passer à l'Age suivant. Elle prend ces trois cartes permanentes et pioche une carte aléatoire, Recruit.

JEU DES CARTES D'ACTION

Round 1

André joue sa carte Explore. Il pioche 3 tuiles de la réserve et les expose. Il prend une tuile Bois/Forêt et les deux autres joueurs ne peuvent prendre pas de tuile car ils n'ont pas de case libre correspondant aux terrains restants. Les tuiles sont remises dans la réserve.

Bill qui veut une tuile nourriture joue sa carte Explore qui lui permet de piocher 4 tuiles. Bill prend une forêt, Christine une montagne et André prend le marais. La tuile restante est remise dans la réserve.

Christine joue sa carte Gather et décide de collecter du bois. Elle a un villageois dans sa zone de possession et un autre sur une tuile nourriture. Elle déplace ses villageois sur les tuiles produisant du bois. Elle compte les cubes bois dessinés sur ses tuiles de production et ajoute un pour chaque villageois sur une tuile produisant du bois. Elle prend 5 cubes bois et les place sur sa zone de possession. Comme elle a aussi une fabrique d'or, elle prend 2 cubes or. André et Bill récupèrent leurs bois.

Round 2

André joue sa carte Gather et choisit de collecter les tuiles Désert. Il déplace un villageois sur une tuile désert/or et reçoit 4 Faveurs et 3 Or. Bill a une tuile désert 2x Faveurs et reçoit 2 faveurs. Christine a une tuile Désert 1x Or et reçoit un cube Or. Elle ne reçoit pas d'or pour sa fabrique d'or car ce n'est pas elle qui a joué la carte Gather.

Bill décide de jouer sa carte dieu. Pour un cube faveur, il est autorisé à échanger une de ses unités mortelles contre 7 cubes ressource. Il remet un de ses archers dans la réserve et prend 7 cubes de la banque. Il peut maintenant jouer la partie collecte de sa carte s'il le veut. Il le fait et décide de collecter les collines.

Christine joue sa carte Next Age, paye quatre cubes de chaque ressource et avance à l'Age Classique.

Round 3

André joue sa carte Recruit qui lui permet de recruter deux unités : il prend un Prêtre (héros de l'Age Classique) et un phénix. Il paye les coûts à la banque et les place sur sa zone de possession.

Bill joue sa carte Build qui lui permet de faire une construction. Il choisit une maison. Il paye les coûts, place la tuile maison sans sa zone urbaine et prend un villageois qu'il place dans sa zone de possession.

Christine se rend compte que l'armée d'André est notablement plus forte que la sienne. Elle dispose d'une bonne carte « Recruit » qui l'autorise à recruter 3 unités, mais elle a dépensé la plupart des ses cubes de ressource en avançant à l'Age Classique lors de son dernier round de jeu. Elle décide de jouer sa carte Explore car elle n'a pas les moyens de faire une autre action.

DETERIORATION DES RESSOURCES

Des trois joueurs, seul André a plus de 5 cubes dans une ressource. Il a 7 Or et doit donc en rendre 2 à la banque. Il se dit à lui-même qu'il construira un Grenier (Storehouse) le prochain tour ce qui lui permettra de stocker 8 ressources de chaque type.

DEFAUSSE

Les joueurs doivent décider s'ils gardent des cartes en main, sachant qu'une carte gardée compte dans la limite de cartes piochées pour le prochain tour.

CHANGEMENT DU 1^{ER} JOUER (STARTING PLAYER)

Bill sera le 1er joueur du prochain tour (Starting Player). Il commencera suivi de Christine et d'André.

I. COMPOSANTS DU JEU

The Age of Mythology : Le jeu de plateau contient les composants suivant :

- ~ Un manuel des règles.
- ~ 6 plateaux de joueur (2 Egyptiens, 2 Grecques et 2 Nord).
- ~ 6 panneaux en plastique contenant les pièces (2 Egyptiens, 2 Grecques et 2 Nord).
- ~ Un sac à fermeture Zip contenant 150 cubes de bois (30 de chaque : Vert, marron, jaune, bleu et rouge).
- ~ 3 talons de cartes (Chaque talon contenant des cartes de bataille, cartes d'actions permanentes, cartes d'actions aléatoires pour une culture).
- ~ 4 cartes de Victoire.
- ~ 1 panneau de tuiles (fabrication, et de production de ressources)
- ~ 8 dés.
- ~ 1 carte de référence.

II. INDEX DES REGLES

I.	Revue du jeu1
II.	Index des règles1
III.	Introduction1
IV.	Principe du jeu2
V.	Composants du jeu2
VI.	Mise en place5
VII.	Les tours6
VIII.	Les cartes Actions8
IX.	Les batailles10
X.	Terminer le jeu14
XI.	Tour de jeu14
XII.	Remerciements15

III. INTRODUCTION

Le pharaon de toute l'Egypte se reposait assis sur son joyau , le trône d'or, le poids des problèmes de l'Etat d'Egypte s'enfonçant sur ses épaules à la façon d'Atlas tenant le monde.

Cette référence mentale à l'atlas grec l'a dérangé, cependant. Il ne s'est pas inquiété beaucoup des Grecs, car les fanatiques adorateur de Zeus avaient fondu sur son royaume glorieux depuis un certain temps maintenant ; volant le ici des ressources, détruisant des bâtiments là. Agamemnon, le héros grec, s'avérait aussi ennuyeux que son armée, se montrant toujours sur le champ de bataille au bon endroit, au bon moment. Il scrutait, tournant son regard de manière ascendante. La lumière du nouveau jour se reflétait brillamment par les passages des arches bien aérées par-dessus le plancher de la pièce de trône, où son conseil des gouverneurs s'assoit se prosternant devant son noble visage.

"Noble pharaon," dit un des conseillers, "nous cherchons vos conseils pour ce jour."

Se concentrant en regardant vers les combles d'or ci-dessus, le pharaon se tourna vers eux. "Avons-nous des nouvelles des autres?" "Non, Pharaon. Les Grecs semblent nous attendre pour entreprendre une démarche, de même que les Hommes du Nord."

Ainsi nous devons agir d'abord, pensa-t-il. Excellent. "Nous avons besoin de quelqu'un pour détruire le plus détestable héro des Grecs, Agamemnon," grogna-t-il.

Son gouverneur de guerre dégagea sa gorge. "Pharaon, nous n'avons pas les ressources pour avancer sur ce projet. Quand nous pourrions recruter un prêtre de Ra. Lui et quelques Momies donneront au héros grec une leçon d'humilité."

"Que pouvons nous changer, maintenant !?" dit le pharaon

caustique. Le conseil évitait son regard fixe, regardant en direction du plancher de marbre poli. Il a continua, "nous devons rechercher des ressources pour apaiser les dieux. Je commande que nous recueillions les matériaux nécessaires."

Le gouverneur des ressources répondit, "immédiatement, pharaon". Il disparu dans les profondeurs cavernes du palais, revenant après quelques moments. "Considérez le comme fait, pharaon. Notre moisson glorieuse nous a apporté l'or de nos mines, le bois de l'oasis dans l'ouest, la faveur des dieux, et la nourriture du Nil bienfaisant. Notre richesse nous permettrait de passer à un âge supérieur, mais notre or est légèrement... faible."

"Pas assez ?!" dit le pharaon. Sans sacrifice nécessaire, ils ne pourraient pas avancer dans un âge plus glorieux. "Peut-être nous pouvons donner le fouet aux villageois afin de rendre leur travail plus efficace ?"

Le gouverneur des ressources dégluti inconfortablement. "En fait, pharaon, nous avons besoin de plus de villageois pour la main d'oeuvre. Peut-être nous devrions construire des logements?"

"Hmmm," marmonnait le pharaon. Il a négligé le manque de ses villageois trop longtemps, son visage se fronçant tandis qu'il passait en revue ses choix restants. Un coureur est entré et a signalé que les Grecs ont pillé, pour une fois, les Hommes du Nord au lieu de l'Egypte et étaient parvenus à saisir un approvisionnement significatif en or nordique. Les Hommes du Nord, avaient immédiatement contre attaqué, mais ils n'avaient pas détruit Agamemnon et son armée. Les gouverneurs regardaient Pharaon avec expectative. Pour finir il parla "Notre armée n'est pas encore prête pour une incursion chez les Grecs. Les Hommes du Nord sont vulnérables, mais n'ont plus désormais d'or. Très bien, envoyer nos éclaireurs dans le désert à la recherche d'autres mines d'or."

Le gouverneur des ressources répondit d'une façon aimable, et s'éloigna rapidement. Bientôt, il revenu, se déhanchant et glissant sur le plancher de marbre lisse. Il bégaya, "C'est fait, mon Pharaon. Nos explorateurs ont découvert une terre dans le désert riche en or - il devrait nous permettre de répondre aux conditions si nous agissons maintenant!"

"Penses tu me donner des instructions?" tonna le Pharaon. Avant que le gouverneur ne puisse répondre, il a ondulé une main. "Réclamez là, imbécile, et cela sans tarder!"

Rapidement, le contrat était fait. Les Grecs alors ont attaqué de nouveau les Hommes du Nord, mais cette fois sans Agamemnon, et le raid a échoué contre une défense vigoureuse des géants et des Jarls de gel. Les Hommes du Nord ont ignoré cette attaque grecque et ont décidé de recueillir des ressources quand le moment était venu. Ils ont choisi de recueillir des ressources dans les collines, rapidement chacune des trois puissances brouillées recueillaient ce qu'ils pouvaient des pentes de leurs propres terres. Les Egyptiens n'avaient qu'un secteur qui entrait dans cette catégorie, mais c'était assez - Elle disposait d'une grande quantité d'or.

Le pharaon a souri. Il était temps. "les dieux souriront avec moi... je veux dire, le peuple égyptiens. Le gouverneur des ressources, prend les matières premières requises et s'assure qu'elles sont offertes à ceux dans haut, de sorte que nous puissions gagner un nouvel âge lumineux."

Pendant que le gouverneur courrait au loin, essayant de ne pas glisser pour ne pas tomber cette fois, pharaon souriait. Avec la prochaine défense, les Egyptiens allaient être couronnés par l'âge classique. Il pourrait sentir sa puissance

Souriant, il planifiait ses prochains mouvements - la collecte de plus de ressources, recrutant un prêtre et peut-être quelques Momies tant redoutées... ou peut-être même encore, un Phoenix de feu. Oui, Agamemnon et ses Grec rusés avaient finalement rencontré leur combat...