

Installation du jeu

Chaque joueur reçoit un set de sa couleur, comportant 4 bases de cité, 4 extensions de cité, 5 marqueurs, 25 ouvriers et 20 armées. Au début du jeu, les ouvriers et armées de chaque joueur ne sont pas disponibles.

Placez l'un de vos marqueurs dans la case 0 de la piste de score.

Déterminez aléatoirement l'ordre du tour de jeu et indiquez-le sur le tableau de l'ordre de jeu à l'aide d'un marqueur de chaque joueur). Les 3 autres marqueurs de chaque joueur seront utilisés pour indiquer quel empire vous avez initié, son niveau d'équipement et le moment où vous avez passé.

Chaque joueur place un ouvrier dans la case Irrigation et un autre dans la case Tissage.

Chaque joueur reçoit également 2 ouvriers, 1 cube bois, 1 cube métal, un disque outil et un disque or.

Placez l'indicateur de tour dans la 1^{ère} case de la piste des tours.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 5 tours composés de 6 phases chacun :

1. Collecte de ressources et d'ouvriers
2. Déclin
3. Actions des joueurs
4. Ordre du prochain tour
5. Points de Victoire (PV)
6. Fin du tour

Phase 1 : collecte de ressources et d'ouvriers

→ Après avoir calculé l'ordre relatif des joueurs (nombre d'ouvriers de chaque joueur placés dans la case Irrigation), consultez la table Grain et attribuez à chaque joueur un certain nombre de cubes grain.

→ Après avoir calculé l'ordre relatif des joueurs (nombre d'ouvriers de chaque joueur placés dans la case Tissage), consultez la table Tissus et attribuez à chaque joueur un certain nombre de cubes tissus.

Dans les 2 cas, pour obtenir des ressources, un joueur doit posséder au moins 1 ouvrier dans la case ad hoc.

→ Chaque joueur reçoit 8 ouvriers (un joueur ne peut avoir plus de 25 ouvriers en jeu à tout moment).

Phase 2 : déclin (tours 2 & 4 uniquement)

→ Tous les ouvriers sont retirés de la région de Dilmun.

→ Chaque joueur retire 1 de ses ouvriers de chaque région en dehors de Sumer.

→ Le (ou les) joueur(s) possédant le plus d'ouvriers dans la case Irrigation les retirent tous sauf 2. Les autres joueurs doivent retirer de la case Irrigation ce même nombre d'ouvriers.

→ Répétez cette procédure avec la case Tissage.

→ Chaque joueur retire 1 de ses ouvriers de la case Scribes.

→ Chaque joueur retire 1 de ses ouvriers de la case Fabrication d'Outils

→ Tous les ouvriers retirés deviennent non disponibles.

Phase 3 : actions des joueurs

Dans l'ordre indiqué par le tableau de l'ordre de jeu, chaque joueur **doit** effectuer une action. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Les actions possibles sont :

- Construire une Cité
- Placer des ouvriers
- Commercer
- Initier un Empire
- Étendre un Empire
- Passer

→ **Attention** : lorsqu'un joueur a passé, effectuer une action (autre que passer) peut avoir un coût supplémentaire (ouvrier, armée ou ressource) pour les autres joueurs (Cf. ACTION Passer).

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

ACTION Construire une Cité

Comme action, vous pouvez placer une base de cité dans la région Sumer de votre choix, ne contenant pas déjà une cité : la région choisie doit être vide ou contenir une de vos armées. Si toutes vos bases ont déjà été placées, vous pouvez en retirer une d'ailleurs.

7 des 9 régions de Sumer possèdent une particularité bonus associée.

ACTION Placer des ouvriers

Comme action, vous pouvez dépenser un cube ou un disque ressource et placer un nombre d'ouvriers de la valeur correspondante (chaque cube/disque possède une valeur : se référer à la table des Valeurs de Ressources).

Vous pouvez placer des ouvriers dans une région hors Sumer ou dans une des 4 cases Ouvrier. Lorsque vous dépensez une ressource pour placer des ouvriers, ceux-ci doivent tous être placés dans la même région/case (mais vous pouvez en placer moins).

Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent être placés dans une région hors Sumer. Plus d'un joueur peut posséder des ouvriers dans la même région hors Sumer.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 2 ouvriers dans la case Scribes.

Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers pouvant être placés dans les cases Irrigation, Tissage et Fabrication d'Outils.

Scribes – Comme partie de l'action Placer des Ouvriers, vous pouvez utiliser le(s) ouvrier(s) que vous possédez dans la case Scribes pour placer/déplacer d'autres ouvriers : pour chaque ouvrier que vous déplacez de gauche à droite dans la case Scribes, vous pouvez déplacer ou placer un ouvrier.

Déplacer un ouvrier consiste à prendre n'importe lequel de vos ouvriers dans une case ou une région et à le placer dans une autre case ou région hors Sumer (vous pouvez aussi le remettre dans votre stock).

Placer un ouvrier consiste à prendre un ouvrier de votre stock et à le placer dans une case ou région hors Sumer.

Vous ne pouvez pas utiliser un scribe qui vient juste d'être placé.

ACTION Commercer

Comme action, vous pouvez commercer dans toutes les régions hors Sumer où vous possédez des ouvriers (= marchands). Pour ce faire, vous échangez toujours une ressource possédée contre une ressource produite dans la région où vous commerciez. Les ressources que vous pouvez échanger sont indiquées dans la Table Commerce.

Dans une même région hors Sumer, le nombre d'échanges est limité par le nombre d'ouvriers et les ressources offertes dans la région : dans une même région hors Sumer, chaque ouvrier ne vous permet d'échanger qu'une seule ressource et une seule ressource de chaque type disponible peut être échangée au cours d'une même action. Le nombre total de cubes/disques constitue également une limite maximum disponible.

Régions contenant une armée :

- vous ne pouvez commercer dans une région contenant une armée ennemie
- dans une région contenant une de vos armées, vos ouvriers ne peuvent pas commercer et seule votre armée le peut

Fabrication d'outils – Comme partie de votre action Commercer, vous pouvez convertir les cubes métal en disques outils : vous pouvez convertir 1 cube pour chaque ouvrier possédé dans la case Fabrication d'outils. Lorsque vous utilisez un ouvrier pour fabriquer des outils, vous devez le déplacer vers la droite de la case.

Les cubes obtenus ou convertis pendant une action Commercer peuvent aussitôt être échangés.

ACTION Initier un Empire

A chaque tour, 3 empires potentiels peuvent être initiés (Cf. Table des Empires). Chaque joueur peut initier un (seul) empire à chaque tour. Le nombre figurant sous le nom de chaque empire indique le nombre d'armées avec lesquelles cet empire sera initié. Un empire entre en jeu dans la région portant son nom.

Pour initier un empire, il faut détenir au moins autant d'ouvrier dans sa région de départ que n'importe quel autre joueur (et au moins 1 ouvrier). *Exception* : au cours du jeu, 2 empires vont apparaître dans une région de Sumer : vous n'avez pas besoin de posséder d'ouvrier dans cette région pour y initier un empire.

La création d'un empire doit suivre la procédure ci-après :

Step 1 : prenez dans le stock non disponible le nombre d'armées correspondant à cet empire : elles deviennent disponibles.

Step 2 : éventuellement, achetez d'autres armées : chaque cube Grains / cube Métal / disque Outils dépensé vous permet d'acquérir 1/2/3 armée(s) supplémentaire(s). Le nombre total d'armées est limité à 20.

Step 3 : vous pouvez équiper votre armée en dépensant des ressources pour améliorer ses capacités de combat : les ressources ainsi dépensées sont placées dans la case Équipement à votre couleur. Les montants comparés de chacun des 3 joueurs détermineront la valeur relative (A, B & C) d'équipement de chaque armée.

Step 4 : retirez tous vos ouvriers de la région de départ de votre empire puis placez y 1 ou 2 de vos armées disponibles. Si cette région est déjà occupée par une armée adverse, un combat se produit aussitôt.

ACTION Étendre un Empire

Comme action, vous pouvez utiliser vos armées disponibles pour étendre votre Empire en effectuant l'une des actions suivantes :

- Envahir une région
- Détruire une cité
- Renforcer une région

Envahir une région : vous pouvez envahir une région qui est adjacente à une région où vous possédez une armée : si la région envahie ne contient pas d'armée ennemie, vous placez simplement une nouvelle armée disponible dans cette région. Sinon, un combat se produit aussitôt. Celui-ci est résolu par le lancer de 2D6 :

- si votre armée est mieux équipée que celle du défenseur et si le résultat obtenu est ≥ 5 , vous détruisez une armée ennemie
- si votre armée est moins bien équipée que celle du défenseur et si le résultat obtenu est ≥ 7 , vous détruisez une armée ennemie
- dans tous les autres cas, vous perdez une armée qui devient non disponible

Le combat se poursuit jusqu'à ce que les armées du défenseur soient détruites ou jusqu'à ce que vous décidiez de

suspendre l'invasion. En cas de succès, placez une de vos armées disponible dans la région envahie. Certaines régions comportent une flèche indiquant que l'expansion d'un empire ne peut se faire que dans cette direction. **Dilmun** ne comporte aucune flèche et ne peut donc pas être envahi.

Détruire une cité : si vous possédez une ou plusieurs armées dans une région contenant une cité appartenant à un autre joueur, vous pouvez – en tant qu'action – détruire cette cité. Pour ce faire, vous devez dépenser 2 armées disponibles ; la cité détruite (et son éventuelle extension) est rendue à son propriétaire.

Renforcer une région : en tant qu'action, vous pouvez placer 1 armée dans une région où vous en possédez déjà une. Un joueur ne peut jamais placer plus de 2 armées dans la même région.

Répéter une Action

L'action Étendre un Empire diffère des autres actions car vous pouvez l'effectuer plusieurs fois pendant votre tour. Pour ce faire, vous devez dépenser une armée disponible puis effectuer à nouveau cette action (envahir une région, détruire une cité ou renforcer une région). Vous pouvez répéter ce processus tant qu'il vous reste des armées à dépenser pour ce faire.

ACTION Passer

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider de passer : dans ce cas, vous ne pourrez plus effectuer d'action pendant ce tour. Pour indiquer que vous avez passé, placez l'un de vos marqueurs dans la case Passé de votre couleur et placez y (ou pas) une ou plusieurs ressources : la valeur relative des ressources placées dans ces cases servira à déterminer l'ordre du prochain tour.

Dès qu'un joueur a passé, il y a un coût d'opportunité pour les autres joueurs lorsque ceux-ci décident d'effectuer une action : ils doivent auparavant payer quelque chose (une ressource, une armée ou un ouvrier) à la banque.

Phase 4 : ordre du prochain tour

L'ordre des joueurs pour le prochain tour est déterminé par la valeur respective des ressources que chaque joueur a placées dans sa case Passé : le joueur ayant placé le montant le plus élevé jouera le 1^{er}, etc. En cas d'égalité, l'ordre relatif précédent est conservé. Cette phase est également effectuée lors du dernier tour de jeu.

Phase 5 : Points de Victoire (PV)

→ Vous obtenez 2 PV pour chaque région où vous possédez au moins 1 armée.

→ Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent décider d'étendre leurs cités : ceci nécessite la dépense de 2 cubes bois et de 0 à 4 ressources de luxe (outils, huile, ore et lapis-lazuli) : vous ne pouvez dépenser qu'une seule ressource de luxe de chaque type par cité et le nombre de ressources dépensées (0 à 4) pour une cité détermine le nombre de PV obtenus (4 à 20). Lorsqu'une cité est étendue, placez une extension de cité à son sommet (chaque cité ne peut être étendue qu'une seule fois).

Phase 6 : Fin du Tour

→ Tous les joueurs retirent leurs armées du plateau et les placent dans leur stock non disponible. Tous les ouvriers et armées non placés deviennent également non disponibles.

→ Toutes les ressources placées dans les cases Passé et Équipement retournent au stock.

→ Les joueurs récupèrent leurs marqueurs placés dans les cases Passé et Équipement.

→ Tous les ouvriers placés dans les cases Scribes et Fabrication d'outils sont déplacés sur la gauche.

→ Le marqueur de tour est avancé d'une case ; commencez un nouveau tour de jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du 5^{ème} tour de jeu.

Les joueurs obtiennent des PV supplémentaires pour les ouvriers présents sur le plateau : le joueur possédant le plus d'ouvriers dans une région/case indiquant un nombre de PV reçoivent ce nombre de PV. En cas d'égalité, aucun PV n'est attribué.

Le joueur détenant le plus de PV est le vainqueur : en cas d'égalité c'est le joueur le 1^{er} dans l'ordre du tour de jeu.

Particularités des cités

Ces règles s'appliquent au joueur ayant construit une cité dans la région correspondante.

Eridu : vous obtenez aussitôt un ouvrier supplémentaire que vous placez dans la case Fabrication d'outils.

Uruk : vous obtenez aussitôt un ouvrier supplémentaire que vous placez dans la case Scribes.

Shuruppak : lorsqu'un joueur détruit une de vos cités, il doit dépenser 3 armées au lieu de 2 si vous possédez au moins 2 cités sur le plateau.

Ur : vous recevez un cube tissu supplémentaire pendant la phase Collecte de ressources et d'ouvriers.

Nippur : vous obtenez 1 PV supplémentaire pour chaque région de Sumer occupée par une de vos armées lors de la phase Points de Victoire.

Sippar : lorsque vous choisissez l'action Commercer, vous pouvez effectuer un échange supplémentaire dans une région (en dépensant la ressource correspondante).

Babylon : lorsque vous initiez un Empire, vous recevez 2 armées supplémentaires.

Séquence de jeu

1. **Collecte de ressources et d'ouvriers.** Collectez cubes grain et tissus suivant le nombre d'ouvriers placés dans les cases Irrigation & Tissage. Collectez un cube tissus supplémentaire si vous possédez une cité à Ur. Puis recevez 8 ouvriers.
2. **Déclin** (sauf aux tours 1, 3 et 5). Chaque joueur retire 1 ouvrier de chaque région hors Sumer. Tous les ouvriers de Dilmur sont retirés. Le(s) joueur(s) possédant le plus d'ouvrier dans la case Irrigation rédui(sen)t ce nombre à 2, les autres retirent le même nombre d'ouvriers. Procédez de même avec la case Tissage.
3. **Actions des joueurs.** Les joueurs effectuent une action à la fois dans l'ordre du tour. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.
4. **Ordre du prochain tour.** Il est déterminé par les ressources placées dans les cases Passé. En cas d'égalité, l'ordre relatif précédent est maintenu.
5. **Points de Victoire.** 2 PV pour chaque région occupée par une armée + 1 PV par région de Sumer occupée par une armée si vous possédez une cité à Nippur. PV pour chaque cité étendue (Cf. table Cité).
6. **Fin du tour.** Retirez toutes les ressources des cases Passé & Équipement. Commencez un nouveau tour.

Actions des joueurs

Construire une cité. Placez une cité dans une région de Sumer ne contenant pas de cité ni d'armée ennemie.

Placer des ouvriers. Dépensez une ressource et placez le nombre d'ouvriers disponibles correspondant dans une région hors Sumer ou une case ouvrier.

Commercer. Commercez dans chaque région où vous possédez des ouvriers/armées. Échangez une ressource contre une autre, indiquée dans la région de l'échange. 1 ouvrier permet 1 échange dans région. Une seule ressource de chaque type peut être échangée dans une même région (exception : si vous possédez une cité à Sippar vous pouvez commercer 2 fois avec le même ouvrier).

Initier un empire :

- a. Revendiquez une région où vous possédez une majorité d'ouvriers (avec un minimum de 1, sauf si vous revendiquez une région de Sumer).
- b. Prenez le nombre d'armées correspondant. Vous pouvez en acheter d'autres avec du grain, du métal ou des outils. Recevez 2 armées supplémentaires si vous possédez une cité à Babylon.
- c. Équipez votre armée en plaçant des ressources dans votre case Équipement.
- d. Placez 1 ou 2 armées dans la région d'origine de votre empire et retirez tous vos ouvriers de cette région.

Étendre un empire ; vous pouvez choisir l'une des actions suivantes :

- a. Envahir une région adjacente à une région où vous possédez déjà une armée.
- b. Détruire 1 cité dans une région où vous possédez déjà une armée en dépensant 2 armées disponibles supplémentaires (exception : le coût est de 3 armées si le propriétaire possède une cité à Shurruk).
- c. Placer 1 armée dans une région où vous en possédez déjà une (maximum = 2 armées/région).

Vous pouvez répéter l'action Étendre un empire en dépensant à chaque fois 1 armée disponible supplémentaire.

Passer. Placez une ou plusieurs ressources dans votre case Passé dans le but de modifier l'ordre des joueurs du prochain tour. Dès qu'un joueur a passé, les autres joueurs doivent dépenser un ouvrier, une ressource ou une armée pour effectuer une action.

Règles facilement oubliées

- Il faut posséder au moins 1 ouvrier dans la case Irrigation/Tissage pour obtenir les ressources correspondantes.
- Lorsque vous effectuez l'action Commercer, vous pouvez aussi fabriquer des outils et les échanger aussitôt.
- Vous ne pouvez pas utiliser un Scribe le tour même où vous l'avez placé.
- Une armée dans une région empêche tous les ouvriers présents de commercer.
- Vous pouvez commercer avec vos armées (1 armée = 1 ouvrier).
- Il est possible d'initier un empire dans une région occupée par une armée ennemie.
- L'action Étendre un empire peut être répétée au coût de 1 armée.
- Vous pouvez initier un empire dans toute région de Sumer, même occupée par une cité ou armée ennemie. Il n'est pas nécessaire d'y posséder un ouvrier.
- Pour détruire une cité, vous devez dépenser 2 armées provenant de votre stock disponible, pas du plateau.
- Si vous contrôlez Shurruk et une autre cité, cela coûtera 3 armées pour détruire une de vos cités.
- L'extension d'une cité se produit pendant la phase PV, ce n'est pas une action.
- Lorsque vous passez, vous pouvez dépenser des ressources dans le but de modifier l'ordre du tour suivant.
- Dès qu'un joueur a passé, il y a un coût supplémentaire (ouvrier, armée, ressource) pour effectuer une action.

Ressources

Les 8 ressources différentes peuvent être utilisées pour :

- a. placer des ouvriers
- b. équiper une armée
- c. acheter des armées supplémentaires
- d. changer l'ordre des joueurs
- e. payer pour effectuer une action lorsqu'un autre joueur a déjà passé.