

## **Roll Through the Ages**

### **L'Age de Fer**

**De 1 à 4 joueurs – A partir de 12 ans et plus - Durée : 40 à 60 minutes**

#### **But du jeu**

Marquer le plus de points en créant l'empire le plus prospère – construisez des ports, des provinces, des monuments et achetez des développements, tout en conquérant les barbares et en évitant les désastres.

#### **Contenu**

4 plateaux en bois pour marquer les points  
20 Marqueurs en bois (5 de chaque couleur)  
6 dés Empire et 1 dé du Destin  
1 bloc de feuilles de score  
2 cartes aide de jeu  
Ces règles

#### **Préparation** (Chaque joueur aura besoin d'un crayon de bois, qui n'est pas fourni)

Choisissez de jouer une partie courte ou une partie normale. Pour votre première partie jouez plutôt une partie courte.

1. Donnez à chaque joueur une feuille de score, un plateau en bois et une série de 5 pions en bois.
2. Chaque joueur place son marqueur de nourriture sur le 3, ses marqueurs armée et marchandises sur 1 et ses autres marqueurs sur 0.
3. Choisissez le premier joueur qui va cocher la case premier joueur sur sa feuille.
4. Dans le sens horaire, à partir du premier joueur, chaque joueur construit *soit* un port *soit* une province. Entourez votre choix dans la deuxième colonne. Pour un port, cochez la case et entourez 2 urnes. Pour une province, cochez ses deux cases, et placez votre marqueur d'armée sur le 3 et cochez 1 case dans la partie Tribut de votre feuille. Les provinces produisent immédiatement des bénéfices mais elles ont besoin de nourriture alors que les ports augmentent le nombre de marchandises que vous pouvez gagner pendant vos lancers.
5. Donnez au premier joueur les deux dés empire (blanc) et le dé du destin (jaune). La partie peut commencer.

#### **Tour de jeu**

Un jeu se déroule généralement en 6 à 8 manches. Pendant une manche, chaque joueur, dans le sens horaire à partir du premier joueur, joue un tour en réalisant les étapes suivantes :

1. Lancer les dés et récupérer les marchandises et la nourriture appropriées.
2. Nourrir les provinces (pas les ports) et résoudre les désastres.
3. Résoudre les batailles pour conquérir, ou bien les demandes de tribut obtenues sur le dé du destin.
4. Pouvoir construire des ports, provinces, monuments, armées ou des navires.
5. Pouvoir acheter un développement.
6. Pouvoir stocker les marchandises qui n'auront pas été dépensées en tant que richesses.

Après que tous les joueurs aient joué leur tour, vérifiez que l'une des conditions de fin de partie

n'est pas atteinte. Si ce n'est pas le cas, passez à la manche suivante.

## Page 2

### 1. Lancer les dés et Récupérer des Marchandises et de la Nourriture

Lancez le dé du Destin plus un dé Empire par port ou province, celui que vous possédez en plus grand nombre (chaque joueur commence avec 2 dés Empire)(Exemple : Par exemple, un joueur qui possède 2 ports et 3 provinces lance donc le dé du Destin plus 3 dés Empire). (Les joueurs commencent avec 2 dés de l'empire). Mettez de côté tous les dés qui indiquent un crâne. Vous pouvez ensuite garder ou relancer n'importe quel nombre de vos dés restants. Après ce second lancer, mettez à nouveau de côté les dés qui montrent un crâne. Vous pouvez ensuite relancer vos dés qui n'ont pas de crânes (en incluant,, si vous le souhaitez, les dés que vous avez gardé lors de votre premier lancer). Après ce troisième lancer, vous devez garder tous les résultats de vos dés. Si le dé du destin indique la face Tribut (Omens Icon), vous pouvez changer la face d'un des dés (y compris un dé avec un crâne ou le dé du destin lui-même) sur n'importe quelle face souhaitée.

#### Récupérer des Marchandises

Pour chaque face de dé montrant la face marchandise/port (**Good/Ports Icon**), déplacez votre marqueur de marchandises d'autant de cases vers la droite que du nombre de ports possédés (en les ajoutant aux marchandises restantes de la manche précédente). Ajoutez 1 marchandise pour chaque dé indiquant un crâne (**skull/good/population Icon**). Si vous n'avez pas assez de place pour toutes vos marchandises sur votre plateau de jeu, alors les marchandises en trop sont perdues.

#### Récupérer de la nourriture

Pour chaque symbole de nourriture obtenu sur vos dés, déplacez votre marqueur de nourriture d'une case vers la droite (en les ajoutant à votre nourriture de départ ou à la nourriture restante de la manche précédente). Si vous n'avez pas assez de place pour toute votre nourriture sur votre plateau de jeu, alors la nourriture en trop est perdue. Le résultat du dé du destin (et de deux développements) peut vous permettre d'ajuster le nombre de nourriture récupérée pour *chacun* des résultats de vos dés nourriture. Pour chaque face (**Wheat/Population Icon**) obtenue, vous récupérez 2 nourritures *ou* 2 populations ; si vous choisissez 2 populations alors ces ajustements ne concernent pas les dés.

### 2. Nourrir les Provinces et Résoudre les désastres

#### Nourrir les Provinces

Chaque *province* (pas les ports) a besoin d'une nourriture. Retirez 1 nourriture (de votre plateau de jeu) pour chacune de vos provinces. Si vous n'avez pas assez de nourriture, cochez 1 crâne dans la section de votre feuille de score pour chaque province qui n'aura pas été nourrie (qui souffre de la famine).

#### Résoudre les désastres

Si vos dés ont *des* faces indiquant des crânes (**skull/good/population Icon**), un désastre survient. Le choix du désastre dépend du nombre de crânes obtenus lors des jets de dés (reportez-vous à la partie Résultats des Désastres sur votre feuille de score). Révolte et Guerre Civile vous obligent à cocher des crânes dans la partie Désastres de votre feuille. Les crânes sont ensuite *soustraits* de vos points à la fin de la partie. La Peste oblige *vos adversaires* à cocher des crânes. Les invasions

et les Barbares ont pour résultat *des affrontements*, reportez-vous à la prochaine partie. Les invasions affectent *tous* les joueurs, chacun individuellement.

### 3. Résoudre les Affrontements, les Conquêtes et les demandes de Tribut

Si vous avez été dirigé vers un affrontement par les désastres ou si vous avez *choisi* (avec au moins 1 armée) d'affronter une tribu voisine grâce au résultat de conquête (**greek helmet icon**), faites le total de vos armées et de vos bonus en plus grâce aux développements *Formations* ou *Marine*. Comparez ce total à *votre force d'opposition* : 4 pour les Barbares, 10 pour les Invasions, ou bien à votre nombre de cases cochées dans les cases de Conquête – initialement 1 – pour conquérir. Si, c'est supérieur alors vous gagnez et vous cochez un nombre de cases Tribut égal à la différence. Si, c'est moins, vous perdez et vous cochez un nombre de crânes désastre égal à la différence. Ensuite – que vous ayez gagné, perdu ou bien que vous ayez été à égalité – perdez 1 armée (si possible). Si, vous avez la Marine, vous perdez aussi 1 bateau (si possible). Après une *conquête* réussie, cochez une case Conquête sur votre feuille (comme cela, votre prochaine conquête sera moins facile).

#### Page 3

*Exemple* : Un joueur, qui a 4 armées, a obtenu un résultat de conquête (**greek helmet icon**) sur le dé du destin. Il n'a pas fait de conquête auparavant, il a donc 1 case de cochée dans la partie Conquête de sa feuille. Etant donné que 4 est plus grand que 1, ce joueur coche 3 cases Tribut et 1 case Conquête sur sa feuille, et il perd une armée.

Un joueur qui obtient un résultat de demande de Tribut (**laurels icon**) sur le dé du destin, gagne le tribut pour chacun de ses adversaires *qui est plus faible que lui*. En vérifiant dans le sens des aiguilles d'une montre, il compare le total de son armée (en y comptant les bonus de bataille) avec celles de ses adversaires (qui y comptent aussi le bonus de bataille). Si le total est supérieur, il gagne un tribut égal à la différence. S'il est à égalité ou a moins que son adversaire, c'est sans effet. Dans tous les cas, on ne perd aucune armée (ou bateau). Remarquez que de cette manière, le tribut est juste *gagné*, pas transférée.

A la place, un adversaire plus faible peut choisir de donner une marchandise au joueur demandant (dans ce cas ajustez les plateaux de jeu correctement) pour l'empêcher d'obtenir un tribut de sa part (du joueur exigeant le tribut).

*Exemple* : Dans une partie à 4 joueurs, un joueur a 4 armées ainsi que le développement *Formations* (+2 bataille), il obtient un résultat de demande de tribut (**laurels icon**) sur le dé du destin. Les trois autres joueurs ont 3, 7 et 0 armées. Ce joueur gagnerait 3 (6-3), rien (6-7) et 6 (6-0) tributs, soit un total de 9, mais le joueur qui avait 0 armée a choisi de lui donner 1 marchandise. Il gagne donc 3 tributs et 1 marchandise.

### 4. Construire des Ports, des Provinces, des Monuments, des Armées ou des Bateaux

Les provinces et les monuments nécessitent d'obtenir des symboles de population pour pouvoir être construit. Les ports nécessitent de la population et des marchandises. Les armées ont besoin d'1 population et d'1 nourriture par armée.

Pour chaque symbole population présent sur vos dés, cochez une case province, port ou monument sur votre feuille ou bien dépensez une nourriture pour gagner 1 armée, et ce toujours

en ajustant les marqueurs sur votre plateau.

Un port a besoin d'1 population plus des marchandises égales à son nombre de symboles d'urne souligné.

Dès que vous les avez toutes cochées, c'est construit. Si votre nombre de port est maintenant plus élevé que votre nombre de province, entourez l'icône du dé au-dessus (comme cela vous commencerez les prochains tours avec un dé Empire supplémentaire), vous pouvez cocher soit de la population ou des urnes pour de prochains ports avant de remplir les conditions pour votre port suivant.

Dès que vous cochez toutes les cases de population pour une province, elle est créée et vous gagnez immédiatement 2 armées (si possible), ainsi que le tribut indiqué. Si votre nombre de province est maintenant supérieur à votre nombre de ports, entourez l'icône du dé au-dessus (comme cela vous commencerez les prochains tours avec un dé Empire supplémentaire).

Si vous êtes le premier à remplir toutes les cases d'un monument, entourez le nombre le plus élevé qui se trouve à côté (par exemple le 13 pour *le Colisée*). Annoncez aux autres joueurs de rayer ce nombre – tout autre joueur qui terminerait ce monument plus tard obtiendrait juste le nombre le plus petit (par exemple le 10 pour *le Colisée*). Ces points sont comptés à la fin de la partie (les monuments qui ne sont pas terminés ne rapportent rien). Les bateaux nécessitent le développement *Construction navale* (acheté lors d'un tour précédent) et cela coûte 2 marchandises par bateau à construire (n'oubliez pas d'ajuster vos plateaux de jeu).

## 5. Acheter 1 Développement

Vous pouvez acheter 1 développement à chaque tour en dépensant des marchandises, des résultats d'innovation (**Innovation Icon**) (chacun valant 3), ou bien de la richesse stockée (**wealth icon**) (chacune valant 5), d'une valeur égale ou supérieure au *coût* indiqué sur votre feuille. Vous ne recevez pas la différence, si vous payez trop. Marquez-le sur votre feuille de score. Entourez ses points de victoire ; ils seront comptés à la fin de la partie.

## Page 4

Chaque joueur peut acheter un développement une seule fois. Les innovations et les richesses stockées ne peuvent être dépensées que pour des développements, pas pour des ports ou des bateaux. Les innovations qui ne sont pas dépensées ne peuvent pas être conservées pour plus tard. Les développements achetés ont aussi des effets sur le jeu. Ces effets peuvent modifier les règles comme détaillé dans le *Tableau 1 – Développements*.

## 6. Stocker des Marchandises pour les Transformer en Richesse

Vous pouvez transformer des séries de 4 marchandises (pas des innovations) pour une richesse par pièce, ajustez vos plateaux correctement (chaque richesse vaudra 5 lorsqu'elle sera dépensée pour un développement).

*Conseil* : étant donné que les marchandises récupérées au-dessus de 15 dans la phase 1 sont perdues, stocker les marchandises restantes à la fin de votre tour comme de la richesse, peut vous permettre d'éviter de perdre des marchandises lors de votre prochain tour.

## Fin de la Partie et Conditions de Victoire

La partie se termine après que *la manche* pendant laquelle une des trois conditions de victoire a

été remplie, *ait été terminée* (tous les joueurs obtiennent ainsi le même nombre de tours)

Pour la partie *courte*, la partie se termine après la fin de la manche pendant laquelle :

- 1 Un joueur achète son 5<sup>ème</sup> développement, *ou*
- 2 Un joueur a obtenu 30 tributs ou plus, *ou*
- 3 Tous les monuments sauf un (ou tous les monuments) ont été construits par au moins un joueur.

Pour la partie *normale*, la partie se termine après la fin de la manche pendant laquelle :

- 1 Un joueur achète son 7<sup>ème</sup> développement, *ou*
- 2 Un joueur a 50 tributs ou plus, *ou*
- 3 Tous les monuments ont été construits par au moins un joueur.

Les joueurs font ensuite les comptes. Additionnez les points de chaque monument et de chaque développement construit, plus les bonus de score pour certains développements ainsi que les richesses restantes, et obtenez 1 point pour chaque tribut gagné. Ensuite, retirez 1 point pour chaque crâne coché dans la partie désastre de votre feuille de score pour pouvoir déterminer votre score final.

Comparez les scores. Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte ! S'il y a une égalité, le joueur qui a les positions sur le plateau les plus avancées (parmi toutes les rangées) l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

### **Règles du Jeu Solo**

Jouez comme d'habitude avec les ajustements suivants :

- 1 Jouez en 8 manches, en essayant de battre les 100 points (ou votre score précédent le plus élevé).
- 2 La Peste vous touche si obtenue aux dés (sauf si vous avez le développement *Médecine*).
- 3 Résolez une Demande de tribut contre un adversaire avec une force d'opposition égale au nombre de la manche en cours (par exemple 5 pour la manche 5), qui ne vous donnera pas de marchandise pour vous empêcher de gagner un tribut.

Bonne Chance !

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant, Benjamin Bord

©Matt Leacock et Tom Lehmann. Tous droits réservés.