L'ÂGE DE



PORTS













PROVINCES





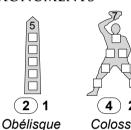




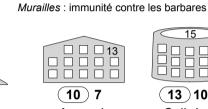




MONUMENTS













DÉVELOPPEMENTS

Coût	Nom	
2 ()	Leadership	

- Relancez 1 dé (après votre dernier lancer)
- 2 O Granges Conversion de marchandises en nourriture à 1 : 1
- 3 O Teinturerie Recevez 1 marchandise (à chaque tour)
- 3 O Formations
 - 2 +2 pour le combat
- 4 O Médecine Immunité contre la peste
- 4 O Navigation Permet de construire des navires. Bonus : 1/navire
- 5 O Irrigation +1 nourriture / dé nourriture
- 6 O Métallurgie
- Innovation = 5
- 7 O Religion
- Immunité contre la révolte
- 8 O Architecture 6
 - Utilisez 2 pour remplir 3 cases monuments
- 9 O Monnaie
- Stockez vos marchandises en a 3:1
- 10 O Aqueducs
 - +2 nourriture / dé nourriture. Bonus : 1/3 nourriture
- 12 O Marine
- 7 +1 par navire pour le combat. **Bonus** : 1/navire
- 12 O Routes

C

- 15 ♦ Citoyenneté 13
- 12 Coût –6 pour les développements ☼ Immunité contre la guerre civile. Bonus : 3/monument
- 20 🖒 Empire
- Bonus: 1 / province et 1 / armée
- 30 Commerce 15 Bonus: 1 / port et 1 / navire

Conquêtes		[44] [44] [44] [4	, L.,	Après chaque conquête réussie cochez une case
TRIBUTS	00000			
	nnnn			

@ @ @ @ @

@ @ @ @ @

00000 00000 00000 CATASTRO 😡 😡 😡 😡 **⊕ ⊕ ⊕ ⊕** PHES 😡 😡 😡 😡 **₽₽₽₽₽₽ ₽₽₽₽₽₽**

@ @ @ @ @

Nom Premier joueur

Préparation : construisez un 2e port ou une 2e province.

TOUR DE JEU

- 1. Lancez les dés et récoltez les marchandises et la nourriture
- 2. Nourrissez les provinces et résolvez les catastrophes
- 3. Résolvez les combats, conquêtes, demandes de Tributs
- 4. Construisez des ports, provinces, monuments, armées 1 💥 = 1 nourriture + 1 population navires 1 **L** = 2 marchandises, avec Navigation
- 5. Achetez 1 développement
- 6. Stockez des marchandises pour les transformer en richesses a 4:1

DÉS EMPIRE



3 population



1 innovation



¥¥¥ 3 nourriture



1 marchandise / port



2 nourriture ou 2 population



1 marchandise,

1 population,

1 catastrophe

Peut combattre

DÉ DU DESTIN



Abondance: +1 nourriture / dé nourriture



pour conquérir Demande de Tributs

Présages : choisissez la face d'un dé (après tous les relancers)

dé nourriture



1 marchandise, 1 population,

1 catastrophe

EFFET DES CATASTROPHES

Pas de nourriture Famine –1 pt (par province)

奥奥

Révolte -1 pt Combat contre 4 **Barbares**

888

–3 pts (pour les adversaires) Peste

RRR

Guerre civile -4 pts

Invasion

Tous combattent contre 10

COMBAT

Combat : comparez vos armées à la force adverse

> gagnez autant de Tributs que la différence

< subissez autant de catastrophes que la différence

Ensuite (victoire, égalité ou défaite) : -1 armée (avec la Marine, –1 navire également).

Demande de Tributs : gagnez autant de Tributs que la différence entre votre force et celle de chaque adversaire plus faible que vous. Chaque adversaire peut vous donner 1 marchandise à la place. Ne subissez pas de pertes.

FIN DU JEU

Partie courte: 5 développements ou 30 Tributs ou tous les monuments sauf 1 ont été construits.

Partie complète: 7 développements ou 50 Tributs ou tous les monuments ont été construits.

SCORE

Monuments

- + Développements
- + Bonus + 2/richesse
- + Tributs
- = Sous-total
- Catastrophes
- = Total

Adaptation: Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant, Pierre Beri