

Les règles condensées de Through the Ages



Mise en place.....	2	Jouer une carte action.....	6
Le Passage à l'âge I.....	2	Accroître sa population.....	6
Les autres changements d'âges.....	2	Construire un bâtiment.....	6
Le tour	3	Améliorer un bâtiment.....	6
1. Le cardrow.....	3	Détruire un bâtiment	6
2. Résultat de la guerre.....	3	Construire une étape de merveille	6
3. Action politique.....	3	unité militaire.....	6
Jouer un évènement :	3	Poser une tactique	7
Jouer une agression	4	6. Production et entretien.....	7
Jouer une carte guerre	4	Soulèvement.....	7
Proposer un pacte	4	Marquez vos points.....	7
Annuler un pacte.....	4	Production de nourriture	7
4. Défausser des cartes militaires	4	Consommation de nourriture	7
5. Les actions civiles et militaires	4	Production de pierres.....	7
Piocher une carte	4	Corruption	7
Une merveille	4	Piochez des cartes militaires	7
Un dirigeant	4	Fin de partie, l'âge IV	8
Les cartes actions.....	5	Remarques diverses	8
Les cartes technologiques.....	5	Règles spéciales pour 2 joueurs	8
Jouer une carte	5	Abandonner la partie	8
Poser un dirigeant	5	Débutants contre expert.....	8
Poser une technologie	5	Variante contre les ligues.....	8
Poser une carte gouvernement	5		
Poser une techno spéciale	6		

Mise en place

Chaque joueur prend son plateau individuel.

Il met les cubes nécessaires dessus, ainsi que le marqueur de bonheur

2

Sur le plateau central, on place :

- les marqueurs de scores (5 par joueurs)
- Les cartes civiles de l'antiquité (13)
- On fait une pile de 2 + nombre de joueurs cartes pour les événements futurs.

Dans les autres tas, on retire les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, on retire les cartes civiles 3+ et 4+, ainsi que les cartes militaires pactes
- à 3 joueurs, on retire les cartes civiles 4+.
- à 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.

Le premier tour : Antiquité

En commençant par le premier joueur, dans l'ordre du tour, chacun a un nombre d'actions où il ne peut que prendre des cartes.

On ne pioche pas de cartes militaires pendant l'antiquité, on ne fait pas glisser les cartes, mais on fait quand même son entretien. Comme les joueurs n'ont rien au début de partie, il n'y a pas d'action politique non plus.

Le Passage à l'âge I

Une fois le tour d'antiquité passé, on revient au premier joueur. On fait alors glisser les cartes vers la gauche. On remplit le cardrow de cartes A. On passe de suite à l'âge I. C'est à dire qu'on place les cartes militaires et civiles de l'âge I en tas sur le plateau central.

Les autres changements d'âges

Ces changements d'âge interviennent au début du tour d'un joueur, lorsqu'il n'y a plus assez de cartes de l'âge précédent pour remplir le cardrow.

Les joueurs retirent deux jetons jaunes de leur banque. Si la banque d'un joueur ne contient pas assez de jetons, il retire ce qu'il peut.

On défasse les cartes en mains (militaires ou civiles), les dirigeants et les merveilles non terminées provenant de l'âge précédent celui qui vient de se terminer.

Par exemple, au début de l'âge 2, on défasse les cartes dirigeants et les cartes en main de l'âge A, ainsi que sa merveille non terminée si elle provient de l'âge A.

L'Age IV est spécial, il n'y a pas de cartes.

Si le changement à l'âge IV a lieu pendant le tour du premier joueur, le jeu se terminera avant son prochain tour. S'il a lieu pendant le tour d'un autre joueur, on termine le tour de table actuel, et on en fait un nouveau. In fine, le premier joueur n'aura qu'un seul tour d'âge IV.

Le tour

Le tour d'un joueur se décompose en 5 phases:

1. Le cardrow

On retire les cartes correspondant au nombre de joueurs (si ces cartes sont prises par le joueur précédent, elles ne seront pas retirées). On fait glisser les cartes, et on remplit le trou restant de cartes de la pioche.

S'il n'y a pas assez de cartes dans le tas de cartes civiles, on procède à un changement d'âge.

3

2. Résultat de la guerre

Si vous avez déclaré une guerre au tour précédent, c'est maintenant qu'elle a lieu. Vous sacrifiez des unités pour en doubler la force (ceci peut activer des tactiques de nouveau), puis le défenseur fait de même. Le camp le plus fort remporte la guerre et prend à l'autre ce qui est noté sur la carte guerre (si le perdant n'a pas assez, le vainqueur ne gagne que ce que le perdant peut lui donner). En cas d'égalité, il ne se passe rien.

On ne peut pas utiliser de cartes bonus de défense pendant une guerre (elles sont réservées aux agressions et colonies).

3. Action politique

Une seule action politique possible (carte militaire uniquement), voir la partie action politique.

Jouer un évènement :

Vous placez face cachée votre évènement sur la pile des évènements futurs, et marquez un nombre de points égal à l'âge de la carte posée.

Vous retournez ensuite la première carte du tas des évènements présents, vous le lisez et le réalisez. Les évènements affectent tous les joueurs. Ensuite, vous défaussez cet évènement.

Si le tas des évènements présents est vide, on mélange celui des évènements futurs, qui passe ensuite aux évènements présents.

Si l'évènement est une colonie, une enchère commence. On enchère en force militaire en commençant par vous. Seuls des unités, des cartes défense & colonisation et les bonus de colonisation comptent (les bonus de force comme les arènes ne comptent pas).

Le dernier à avoir enchéri (celui qui a enchéri le plus) paye le prix indiqué, avec au moins une unité militaire.

Par exemple, j'ai gagné l'enchère à 3.

J'ai un colosse de Rhodes devant moi (+1 culture, +1 militaire +1 bonus de colonisation) -> 1

Je défausse une carte Colonisation +2 (celle de l'âge 2) -> 3

J'ai payé assez, mais je suis obligé de mettre une armée dans l'enchère. Le pion de mon armée retourne dans la banque directement.

En cas d'égalité sur les classements par la force ou la culture, le joueur qui a le moins joué est le premier. En cas de nouvelle égalité, c'est le plus proche du premier joueur dans le tour qui gagne.

Jouer une agression

Pour jouer une agression, vous utilisez un nombre de cubes rouges indiqué sur l'agression. Vous choisissez un joueur.

Vous pouvez sacrifier des unités (les pions retournent à la banque) pour doubler leur force momentanément. Puis le défenseur peut faire de même et ajouter des cartes défenses.

En cas d'égalité ou de victoire du défenseur, il ne se passe rien, en cas de victoire de l'attaquant, il effectue ce qui est noté sur la carte agression.

Jouer une carte guerre

Comme pour une agression, une carte guerre demande des cubes rouges. Pendant la phase politique, il ne s'agit que d'une déclaration. La guerre aura lieu juste avant votre prochaine phase politique (phase 2).

Proposer un pacte (3 ou 4 joueurs uniquement)

Lisez la carte et proposez le pacte à votre adversaire. C'est vous qui choisissez le rôle.

Si l'adversaire accepte, vous posez le pacte devant vous, avec des pions de la couleur des deux joueurs au bon endroit. Si vous étiez lié à un autre joueur par un pacte, celui-ci est défaussé.

Si le pacte est refusé, la carte revient dans votre main et votre action politique est consommée.

Annuler un pacte

Si le pacte le permet, vous défaussez simplement le pacte.

4. Défausser des cartes militaires

Si vous avez plus de cartes militaires que de cubes rouges (utilisés ou pas), vous défaussez vos cartes jusqu'à en avoir autant.

5. Les actions civiles et militaires

Piocher une carte (1 à 3 actions civiles)

Piocher des cartes coûte 1 à trois actions. A part les merveilles, la carte piochée est mise dans la main.

La main ne peut contenir plus de cartes civiles que de cubes blancs. Si on a atteint la limite, il est interdit d'utiliser cette action. On ne se défausse pas (sauf changement d'âge).

Une merveille

On ne peut pas piocher de nouvelle merveille si une est déjà en construction.

Les merveilles ne vont pas dans la main, elles sont directement posées.

Pour obtenir une merveille, il faut dépenser 1 action par merveille déjà construite par sa civilisation, plus le coût indiqué par le cardrow.

Un dirigeant

Il est interdit de piocher 2 dirigeants du même âge, même si on l'a perdu ou qu'on ne veut pas de celui déjà pioché.

Les cartes actions

On ne peut pas jouer une carte action le tour où on l'a piochée.

Les cartes technologiques

On ne peut pas prendre deux fois la même carte technologique.

Les cartes militaires (unités rouges) sont quand même prises sur les actions civiles (blanches).

5

Jouer une carte

Poser un dirigeant (1 action civile)

Un dirigeant prend la place de l'ancien dirigeant (s'il y en a). Pensez à ajuster les bonus.

Poser une technologie urbaine, de production ou militaire (1 action civile)

Les cartes ont 1 nom (en noir) et une catégorie dans la zone colorée.

On pose la carte au-dessus de celles de la même catégorie. Les pions restent en place où ils sont. Si on n'a pas encore de technologie de cette catégorie sur la table, on forme une nouvelle colonne.

On dépense le nombre de points de sciences indiqué par le nombre à côté de l'ampoule. Si la réserve de science est insuffisante, la pose est impossible

Poser une carte gouvernement (1 ou toutes les actions civiles)

Le changement de gouvernement (orange) permet d'augmenter le nombre d'actions (civiles et/ou militaires), et éventuellement les nombres de bâtiments urbains que l'on peut construire dans une même catégorie.

On récupère les nouveaux cubes actions pendant l'action elle-même.

Il existe deux façons de changer de gouvernement :

- La révolution.

On dépense alors tous les cubes blancs, également ceux récupérés en bonus.

La révolution doit être la première action civile du tour.

On paye le plus petit nombre en points de science.

Les nouvelles actions militaires sont utilisables ce tour ci.

Attention, certains dirigeants changent ces règles :

Newton permet de récupérer une des actions civiles en posant une révolution.

Robespierre permet de dépenser des actions militaires au lieu des actions civiles pour la révolution.

- Le changement pacifique

Ceci ne coûte alors qu'une action civile. Les nouvelles actions sont disponibles de suite.

Le coût en points de science est alors le plus élevé des deux (celui entre parenthèses).

Poser une techno spéciale (1 action civile)

Elles se posent comme les autres cartes, hormis qu'on ne peut avoir qu'une seule technologie spéciale (bleue) d'un même type (le dessin qui entoure le coût en science).

Le bonus apporté par ces technologies est immédiat.

Jouer une carte action (1 action civile)

Il suffit d'appliquer le texte. Certaines accompagnent une action existante pour les améliorer, d'autres sont une action immédiate.

Rappel, il est interdit de jouer une carte action (jaune) le tour où on l'a piochée.

Accroître sa population (1 action civile, n nourritures)

On dépense des points de nourriture en fonction du nombre d'ouvrier restant en banque (entre 2 et 7, modulo les bonus en jeu).

Vous prenez alors un jeton de la banque que vous mettez dans la réserve d'ouvrier.

Faite attention à votre bonheur, si vous avez trop d'ouvriers mécontents, une révolte est toujours possible.

Construire un bâtiment (1 action civile, n pierres)

Pour construire un nouveau bâtiment, il faut payer en pierres le coût du bâtiment indiqué sur la carte, et placer un ouvrier de la réserve d'ouvrier sur la carte appropriée. Attention, le nombre de bâtiments urbains est limité par votre gouvernement (2 en despotisme), les bâtiments de production ne sont pas limités.

Les bonus liés aux bâtiments urbains sont immédiats (vous modifiez vos curseurs en fonction).

Améliorer un bâtiment (1 action civile, n pierres)

Pour améliorer un bâtiment, il faut posséder une technologie de même catégorie de niveau supérieur. Vous payez la différence entre les deux niveaux en pierres en plus de votre action civile. Attention aux bonus de maçonnerie, par exemple, qui diminuent le coût des bâtiments d'âge I, II et III de 1 ressource mais pas ceux d'âge A. Pour évoluer de l'âge A à I, il y a une réduction, mais pas pour évoluer de I à II (car la même réduction s'applique aux deux âges).

Détruire un bâtiment (1 action civile)

Le pion jaune indiquant le bâtiment arrive dans la réserve d'ouvriers.

Construire une étape de merveille (1 action civile, n pierres)

Vous dépensez des pierres pour construire une étape de merveille. Un des jetons ressources dépensé va sur la carte merveille (si aucun jeton n'est dépensé, prenez dans la banque)...

Si toutes les étapes de la merveille sont construites, la merveille est terminée. Les jetons ressources retournent dans votre banque et les effets de la merveille sont appliqués.

Construire, évoluer, détruire une unité militaire (1 action militaire chaque)

La règle est la même que pour les bâtiments, mais on utilise une action militaire à la place d'une action civile.

On ajuste le marqueur de force militaire en fonction, en n'oubliant pas de compter la tactique si elle s'active (elle peut être activée plusieurs fois, si plusieurs groupes de pions le permettent).

Une unité force aérienne (âge III) double le bonus de la tactique en s'ajoutant à l'armée. Une seule unité force aérienne par formation tactique.

Poser une tactique (1 action militaire)

Poser une tactique utilise une action militaire. Attention, les cartes tactiques ne sont pas des cartes civiles, mais des cartes militaires.

Poser une carte tactique force à défausser la tactique précédente (une seule tactique par civilisation).

6. Production et entretien

Cette phase peut être faite pendant le tour de l'adversaire, dans l'ordre.

7

Soulèvement

On vérifie tout d'abord qu'il n'y a pas de soulèvement. On regarde le nombre d'ouvrier mécontent (le nombre de cases de la banque vide à gauche du pion de bonheur). S'il n'y a pas assez d'ouvrier dans la réserve (on les "transforme" en artiste dans ce cas), il y a alors soulèvement.

Dans ce cas, votre tour s'arrête immédiatement (pas de production ni d'entretien)

Marquez vos points de sciences et de cultures

Déplacez les marqueurs correspondants.

Production de nourriture

Déplacez des jetons ressources de la banque sur vos bâtiments de production de nourriture.

Consommation de nourriture

Vous devez consommer de la nourriture (que vous venez de produire), en fonction des cases vides dans votre banque de population (entre 0 et 5)

Si vous n'avez pas assez de nourriture, vous payez 4 point de culture par nourriture manquante.

Production de pierres

Comme pour la nourriture, vos bâtiments de production de pierre produisent à leur tour. Vous déplacez les jetons bleus en fonction.

Corruption

En fonction du nombre de jetons restant dans votre banque de jetons ressource, payez entre 0 et 8 unité de pierres.

Piochez des cartes militaires

Vous pouvez piocher 1 carte militaire par action militaire non utilisée, avec un maximum de 3 cartes.

Fin de partie, l'âge IV

Le passage à l'âge IV a lieu dès que le tas d'âge II est terminé.

S'il a lieu au début du tour du premier joueur, on termine le tour, et plus personne ne rejoue.

S'il a lieu pendant le tour d'un autre joueur, on termine le tour en cours, puis on fait un dernier tour.

Comme pour le passage aux âges II et III, on retire 2 pions jaunes à chaque joueur à qui il en reste encore dans la banque. Les dirigeants et cartes de l'âge II sont défaussés.

Pendant l'âge IV, on ne rajoute pas de nouvelles cartes.

On ne peut plus tirer de cartes militaires pendant l'âge IV

8

Lors du dernier tour, on ne peut plus sacrifier d'unité pour attaquer ou se défendre (on ne peut augmenter sa force qu'à l'aide des cartes). On ne tire plus de cartes militaires. La déclaration de guerre est inutile.

Une fois que le dernier joueur a fini son tour, on révèle tous les événements de l'âge III qui ont été joués et non dévoilés, et on marque les points.

La civilisation avec le plus de points de cultures gagne la partie.

Remarques diverses

Règles spéciales pour 2 joueurs

À deux joueurs, les événements qui ciblent les 2 plus forts ou les deux plus faibles ne ciblent qu'une seule des deux civilisations.

Abandonner la partie

Pendant sa phase politique, un joueur a toujours la possibilité de passer en déclin. Il abandonne le jeu.

Si une guerre était déclarée contre lui, cette guerre est annulée. Il n'y a aucun bonus à avoir forcé une civilisation à entrer en déclin.

Le jeu continue comme s'il y avait un joueur de moins, c'est à dire qu'on retire une carte de plus à chaque début de tour.

Si tous les joueurs sauf un ont abandonné, le dernier encore en jeu gagne immédiatement la partie.

Débutants contre expert

Pour les débutants, il est possible d'ajouter un pion jaune à la banque personnelle, afin de retarder son mécontentement.

Il est aussi possible d'autoriser à construire un bâtiment civil de plus que ne le permet son gouvernement. Ainsi, il aura plus de facilité à apprécier les mécanismes, tout en ayant un léger avantage sur les experts.

Variante contre les ligues

Une variante permet d'éviter à un joueur de subir des attaques en batterie de ses adversaires (surtout à 4 joueurs).

On place un pion de la couleur de chacun des joueurs au centre de la table. Lorsqu'on joue une guerre ou une agression contre un joueur, on prend tout d'abord son pion. S'il n'est plus là, ni l'agression ni la guerre ne sont plus possibles. On remet le pion adverse au début de son tour.