Time of Empires

Dans Time of Empires, prenez la tête d'une civilisation et conduisez-la à travers les âges, de l'Antiquité jusqu'à l'époque contemporaine en passant par le Moyen-Âge, la Renaissance et la Révolution Industrielle. Chaque âge réécrit des siècles d'histoire mais ne dure que 9 minutes. D'autres joueurs mèneront la même aventure que vous avec la particularité et le défi de vivre la phase d'actions simultanément et en temps réel. Vos sabliers déclencheront des actions alors qu'une bande-son rythme la partie.

MATÉRIEL



1 plateau Merveilles



1 plateau Leaders



2 plateaux Technologies



4 plateaux joueurs aux couleurs des joueurs



12 tuiles Terrains



8 tubes sabliers



12 cartes Merveille (4 par âge)



18 cartes Leader (6 par âge)



72 cartes Technologie (24 cartes par âge)



24 Idées et 24 Briques



80 bâtiments aux couleurs des joueurs



16 embouts de sabliers aux couleurs des joueurs



4 tuiles effet Leaders recto-verso



16 cartes Technologie de départ



12 jetons Bonus de constructions



80 pions Population aux couleurs des joueurs



Ce jeu nécessite en outre le téléchargement de l'application Time of Empires. Celle-ci est disponible gratuitement dans l'App Store et Google Play. Elle gère la bande-son compagnon qui rythme les parties de Time of Empires et comprend différents outils : aide au décompte des points et âge d'initiation.

Si vous ne désirez pas télécharger l'application, les bandes-son sont disponibles gratuitement sur le site internet de Pearl Games : www.pearlgames.be.

MISE EN PLACE DES ÉLÉMENTS COMMUNS

Placez les différents éléments comme illustré ci-dessous. Cette mise en place est pour une partie 2 joueurs ; pour une partie à 3 ou 4 joueurs, suivez les instructions additionnelles.



Merveilles

2 *Plateau Merveilles*

3 *Triez les 12 cartes Merveille par âge et mélangez-les pour former 3 piles distinctes.*



Plateau central

1 *Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 tuiles Terrains dont le dos est de cette couleur. Placez toutes les tuiles prises face visible comme indiqué, en les orientant au hasard (pour une partie à 3 ou 4 joueurs, voir les placements correspondants ci-dessous).*

Plateau central 2 joueurs



Plateau central 3 joueurs

Plateau central 4 joueurs



Technologies

4 *Deux plateaux Technologies*

5 *Triez les 72 cartes Technologie par âge et mélangez-les pour formez 3 piles distinctes de 24 cartes chacune.*

Leaders

6 *Plateau Leaders*

7 *Triez les 18 cartes Leader par âge pour former 3 piles distinctes de 6 cartes chacune, ne les mélangez pas.*

8 *Placez les 3 tuiles effet Leader en dessous du plateau Leaders, en face de la colonne correspondant à leurs couleurs.*

9 *Lors des parties à 4 joueurs uniquement, placez la tuile effet Leader correspondante en face de la dernière colonne du plateau Leaders.*









Parties à 4 joueurs uniquement

TIME OF EMPIRES EST UN JEU EN TEMPS RÉEL. ASSUREZ-VOUS QUE CHACUN DES COMPOSANTS SOIT À PORTÉE DE TOUS LES JOUEURS !

MISE EN PLACE D'UN JOUEUR

Prenez, de la couleur que vous avez choisie, **le plateau Joueur**, **5 bâtiments** de chaque type, **les 20 pions Population**, **2 sabliers assemblés**, et **4 cartes Technologie de départ**. Chaque joueur prend également **12 ressources (6 Idées et 6 Briques)** et **3 jetons Bonus de construction**.

1. PLATEAU JOUEUR

Placez votre plateau joueur devant vous



2. BÂTIMENTS

Placez vos 20 bâtiments sur les emplacements correspondants de votre plateau Joueur.

3. PIONS POPULATION

Formez une réserve personnelle de pions Population à côté de votre plateau Joueur.



4. SABLIERS

Assemblez vos 2 sabliers, en plaçant 2 embouts de votre couleur sur chaque tube sablier. Les sabliers ont tous une durée de 30 secondes.



5. MAIN DE DÉPART

Prenez les 4 cartes Technologie de départ de votre couleur pour former votre main de départ. Gardez votre main cachée des autres joueurs (les joueurs n'ont pas la même main de départ).



6. RESSOURCES

Prenez 6 Idées et 6 Briques :

Placez-en une de chaque type dans le stock correspondant.

Placez les 5 restantes de chaque type en 2 réserves séparées, sous votre plateau Joueur.



7. JETONS BONUS DE CONSTRUCTION

Placez les 3 jetons Bonus de Construction (1, 2 et 3PV) à côté de votre plateau Joueur.



LA NAISSANCE D'UN EMPIRE

C'est le début d'une nouvelle ère, mais le monde ne le sait pas encore. Quelques hommes se rassemblent autour de vous, la première ville est construite... Votre peuple attend maintenant que vous le guidiez. C'est le moment d'écrire l'histoire !

Prenez votre **première décision** de la partie, avant que le jeu en temps réel ne commence, en plaçant **votre pion Population de départ** sur le terrain.

Chaque joueur choisit un territoire sur sa tuile Capitale (la tuile entourée de sa couleur) et place un pion Population sur une de ses 3 cases Clan.



Anatomie des tuiles Terrains



PIONS POPULATION

CLAN

Chaque pion Population placé sur le plateau central est appelé un clan.



Clans

Vos pions Population peuvent s'empiler. Chaque case clan peut accueillir jusqu'à 2 pions empilés.

ÉRUDITS

Les pions Population placés sur les autres plateaux (Merveilles, Leaders et Joueurs) sont appelés Érudits.



COMMENT JOUER

BUT DU JEU

Une partie de Time of Empires dure exactement 3 âges. A travers ces âges, vous tenterez de mener votre empire à la gloire éternelle. De nombreux chemins peuvent vous y mener : domination territoriale, supériorité scientifique, infrastructures remarquables, ou main mise culturelle sur les Merveilles et les Leaders de votre époque.

Vous gagnerez des points de victoire (PV) en récompense de vos exploits : obtention du soutien de Leaders, construction de Merveilles et bâtiments, conquête de territoire adverses....

DÉROULEMENT

Un âge de Time of Empires se découpe en 3 phases :

Phase de préparation : lors de cette phase, préparez l'âge à venir et mettez en place le matériel correspondant.

Phase d'action : cette phase se joue en temps réel et dure exactement 9 minutes (si vous ne souhaitez pas jouer en temps réel, rendez-vous page 22 pour la variante d'initiation). Une bande-son rythme cette phase :

- La Phase d'action commence au premier gong et se termine au second. Pendant ces 9 minutes, les joueurs placent leurs sabliers sur les cases des différents plateaux pour déclencher des actions.
- Aux minutes 3 et 6, la bande-son sera interrompue par les pleurs d'un bébé, ce qui indique qu'une création d'Érudits a été déclenchée.

Phase de décompte : les joueurs mesurent leurs succès, gagnant points de victoire et Leaders, et acquérant de nouvelles cités.

Fair-Play

Time of Empires est un jeu intense ; jouer en temps réel tout en gérant ses sabliers apporte beaucoup de tension ! Soyez fair-play : si vous renversez le sablier d'un autre joueur, redressez-le. Si vous vous disputez la même case action, rappelez-vous qu'un joueur redoutable se doit d'être courtois. Les opportunités ne manquent pas dans Time of Empires et toutes les stratégies peuvent mener à la victoire.



PRÉPARATION DE L'ÂGE (1/2)

Pendant la phase de préparation, mettez en place le nouvel âge : retirez des éléments de l'âge précédent tout en ajoutant de nouvelles cartes Merveille, Leader et Technologie pour l'âge à venir.

Important : si vous ne souhaitez pas jouer en temps réel, rendez-vous en page 22 pour la variante d'initiation. Nous vous conseillons fortement de jouer au moins le premier âge de votre première partie en suivant les règles de cette variante.

PLATEAUX TECHNOLOGIES



1. Retirez toutes les cartes Technologie de l'âge précédent (ignorez cette étape lors de l'âge I).
2. Prenez les cartes Technologie du nouvel âge (I, II ou III) et divisez-les en 4 piles de 6 cartes chacune ; placez ces piles face cachée sur les 2 plateaux Technologies, 2 piles par plateau.

PLATEAU MERVEILLES



Prenez au hasard une carte Merveille de l'âge correspondant. Placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau Merveilles, puis remettez toutes les cartes inutilisées de cet âge dans la boîte.

PLATEAU LEADERS



1. Retirez les cartes restantes de l'âge précédent du plateau Leaders et remettez-les dans la boîte (ignorez cette étape lors de l'âge I).
2. Triez les cartes Leader du nouvel âge par spécialité (les leaders technologiques sont verts/briques, les leaders d'expansion sont jaunes, les leaders culturels sont bleus). Pour chaque spécialité, choisissez une carte au hasard et placez-la face visible sur la case correspondante du plateau des leaders.
3. Lors d'une partie à 4 joueurs, choisissez au hasard l'un des 3 leaders restants et placez-le sur la case Leader bonus.

PRÉPARATION DE L'ÂGE (2/2)

SABLIERS



Récupérez vos sabliers. La durée d'un sablier n'est pas toujours parfaitement précise ; vous pouvez donc démonter vos sabliers et échanger leurs tubes entre joueurs. Remontez-les avec vos propres embouts de sabliers pour respecter l'équité entre les joueurs.

CRÉATION D'ÉRUDITS

Créez un nombre d'Érudits égal au nombre de symboles d'Érudits visibles sur la partie culture (bleue) de votre plateau. Placez vos Érudits sur la case Érudit de votre plateau Joueur (de la même manière que pour la création d'Érudits, voir page 18).

Conseil stratégique : Les Érudits ont un rôle précis dans Time of Empires : influencer les Leaders et construire des Merveilles. Il est donc toujours utile d'avoir des érudits !



JETONS BONUS DE CONSTRUCTION

Important : il s'agit d'une décision que vous devez prendre avant le début de la Phase d'action.

Prenez le jeton Bonus de construction correspondant au nouvel âge (1PV pour l'âge I ; 2PV pour l'âge II ; 3PV pour l'âge III), et placez-le dans l'un des 4 emplacements dédiés de votre plateau Joueur. Vous ne pouvez pas placer le jeton dans un emplacement contenant déjà un jeton Bonus de construction. Une fois que ces jetons sont placés, ils ne peuvent ni être déplacés ni retirés.

Conseil stratégique : les jetons Bonus de construction permettent aux joueurs de marquer des points pour chaque bâtiment construit correspondant pendant la phase de décompte de chaque âge. Placez-les en fonction de vos plans de construction !





APPLICATION

Pour l'âge I, appuyez sur le bouton "Nouvelle partie". Suivez les instructions données par l'application. Pour les âges II et III, appuyez sur le bouton "Nouvel âge" lorsque tout le monde est prêt.

L'application vous permet de jouer avec la variante "Age d'initiation". Nous vous conseillons fortement de jouer au moins le premier âge de votre première partie avec cette variante.

DÉCLENCHER UNE ACTION

Lorsque la phase d'action commence, les joueurs placent leurs sabliers à tout moment sur les cases des différents plateaux pour effectuer des actions, jusqu'à la fin de la phase. **Chaque phase d'action dure exactement 9 minutes.**

Pour effectuer une action, vous devez suivre les 2 étapes suivantes :

1. Prenez l'un de vos **sabliers épuisés** et retournez-le sur une case action inoccupée.

2. **Résolvez immédiatement l'action correspondante :** Lorsque vous résolvez une action, vous pouvez choisir de ne pas la résoudre en entier.



Où sont les cases action?

Placer un sablier épuisé sur une case action libre déclenche immédiatement l'action correspondante. Vous trouverez des cases action sur les PLATEAUX COMMUNS *et sur votre* PLATEAU JOUEUR *:*

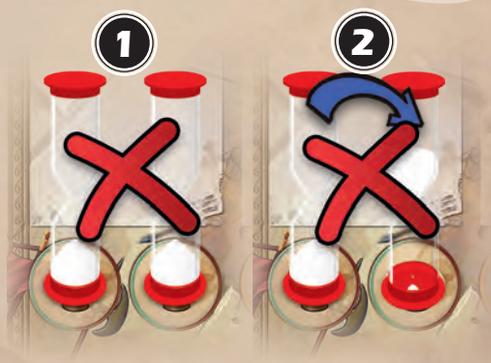


Les cases actions sont toutes représentées par une icone sablier entourée.

Si vous choisissez une action sur un plateau commun (plateau Leaders, Merveilles ou Technologies), suivez ces 2 règles additionnelles :

1. Chaque action a deux cases action correspondantes. **Un même joueur ne peut jamais occuper les 2 cases d'une même action au même moment en y ayant placé ses deux sabliers.**

2. **Dès que l'un de vos sabliers** placé sur un plateau commun **est écoulé, vous devez le bouger vers une autre action ;** soit sur un autre plateau commun soit sur votre plateau Joueur.



Important :

- Si un joueur ne remarque pas que son sablier est épuisé sur un plateau commun, un autre joueur peut le retirer (sans le retourner) pour libérer cette case action.
- Lorsque vous résolvez une action, vous devez la résoudre avant de placer votre deuxième sablier sur une autre case action.

ACTIONS

Produire des Idées

Produire des Briques

Déployer des Clans

Déplacer des Clans

Découvrir une Technologie

Construire un bâtiment

Prendre une Technologie

Construire une Merveille

Influencer un Leader

ACTIONS DE PRODUCTION

Faire progresser votre civilisation nécessite la découverte de technologies ainsi que la construction de bâtiments dans les quatre domaines du jeu : scientifique, construction, expansion et culture. Ces découvertes nécessitent des idées, tandis que la construction de bâtiments nécessite des briques.

Ces cases actions se trouvent sur votre **Plateau Joueur.**

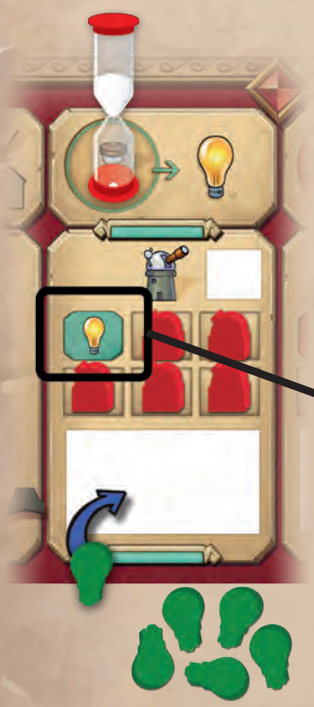
PRODUIRE DES IDÉES

PRODUIRE DES BRIQUES

Si vous choisissez l'une de ces actions, placez l'un de vos sabliers écoulés sur la case action correspondante.

Gagnez immédiatement les ressources correspondantes.

La quantité de ressources gagnées est égale au nombre d'icônes correspondantes visibles sur votre plateau Joueur.



Vous gagnez 1 Idée parce qu'une seule icône Idée est visible dans la colonne **Science** de votre plateau Joueur.



Vous gagnez 3 Briques parce que 3 icônes Briques sont visibles dans la colonne **Construction** de votre plateau Joueur.

Gagner des ressources

Lorsque vous gagnez des ressources, déplacez un nombre de jetons correspondants depuis votre réserve vers votre stock.

Dépenser des ressources

Lorsque résoudre une action nécessite de **dépenser un certain nombre de ressource,** déplacez autant de ressources **depuis le stock correspondant vers votre réserve.** Si vous n'avez pas assez de ressources vous ne pouvez pas résoudre cette action.

Limite de ressources

Vos ressources sont limitées : un joueur ne peut jamais avoir plus de 6 ressources de chaque type.



DÉPLOYER DES CLANS

Entre la recherche de nouveaux territoires pour construire vos infrastructures et la défense de vos frontières, les Clans auront fort à faire ! Si vos moulins stockent suffisamment de provisions, vous pourrez entretenir de nombreux Clans.

DÉPLOYER DES CLANS



Cette case action se trouve sur votre **Plateau joueur**.
Vous pouvez déployer sur le plateau central jusqu'à autant de Clans que le nombre d'icônes Clan visibles sur votre plateau. Vous devez les déployer un par un, soit sur votre Capitale, soit sur une Cité où vous avez déjà un Clan.

Dans cet exemple, le joueur rouge a 4 icônes Clan visibles sur son plateau Joueur. Il choisit alors de déployer 1 Clan sur sa capitale et les 3 autres sur une Cité où il a déjà un Clan.



Groupes de Clans



Vous pouvez empiler vos Clans sur les cases Clans, les Cités et votre Capitale.Vous pouvez empiler jusqu'à **2 Clans dans chaque territoire** *(les Clans placés sur une case Clan sont considérés comme dans un territoire) et jusqu'à* **4 Clans sur chaque Cité ou sur votre capitale.**



Présence et contrôle



Un territoire que vous occupez est un territoire où vous avez au moins soit un Clan sur sa case Clans, soit un Bâtiment. Plusieurs joueurs peuvent occuper le même territoire en même temps s'il y a sur ce territoire un bâtiment appartenant à un joueur et un Clan appartenant à un autre.

Bâtiments : *un joueur ne peut pas construire 2 Bâtiments du même type sur le même territoire.*

DÉPLACER DES CLANS

Assurer un bon contrôle territorial tout en étant capable de découvrir de nouvelles terres nécessite de déplacer les Clans efficacement. Si vous ne voulez pas qu'ils meurent de faim dans la nature, vous devez construire suffisamment de moulins pour approvisionner vos hommes sur le terrain.

DÉPLACER DES CLANS



Cette case action se trouve sur votre **PLATEAU JOUEUR**. Vous pouvez effectuer autant de déplacements que le nombre d'icônes déplacement visibles sur votre plateau. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur peut effectuer jusqu'à 2 mouvements en raison des 2 icônes mouvement visibles.

Résolvez tous les mouvements de votre action un par un. Lorsque vous résolvez un mouvement, sélectionnez un nombre quelconque de Clans dans le même groupe de Clans sur le plateau central et déplacez-les tous ensemble.



Déplacez les Clans sélectionnés en suivant l'une de ces trois options :

- depuis une Cité/Capitale vers un territoire adjacent ;
- depuis un territoire vers un territoire adjacent ;
- depuis un territoire vers une Cité adjacente, cette Cité doit être soit vide soit déjà occupée par un de vos Clans.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur rouge a 2 symboles déplacement visibles sur son plateau Joueur. Il choisit de déplacer un de ses Clans depuis la forêt vers le champ voisin ainsi que tous ses Clans placés sur montagne vers la Cité adjacente qu'il occupe déjà.

Vous ne pouvez pas vous déplacer vers une Cité où un autre joueur possède un Clan.

Vous pouvez vous déplacer vers un territoire où un autre joueur a des Clans, même si sa case Clan a déjà 2 Clans. Vous ne pouvez pas déplacer plus de 2 Clans à la fois, même si ce déplacement déclenche un combat.

Si vous vous déplacez vers un territoire où se trouvent des Clans appartenant à un autre joueur, interompez vos actions de déplacements et un combat est immédiatement déclenché.

ADJACENCE

adjacent *non-adjacent*



RÉSOLUTION D'UN COMBAT

Quand un combat doit être résolu, le joueur attaquant interrompt son action de déplacement, ensuite :

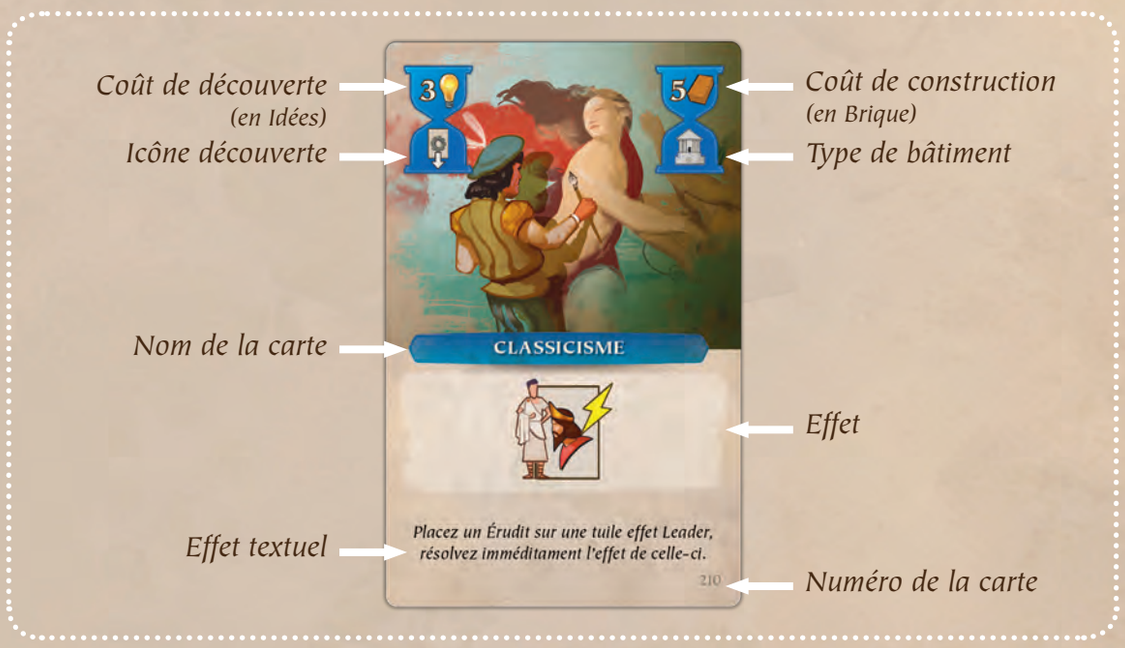
Le joueur attaquant détruit un Clan du groupe en défense pour chacun de ses Clans attaquants, ou jusqu'à ce que le joueur en défense n'ait plus de Clans dans ce groupe. Ensuite, le joueur attaquant retire de son groupe un nombre de Clans égal au nombre de Clans appartenant au joueur en défense qui ont été détruits dans le combat en cours. Les Clans détruits sont remis dans les réserves des joueurs correspondants. Si au moins un Clan du joueur attaquant survit, il est placé sur la case Clan désormais vide de ce territoire.



DÉCOUVRIR UNE TECHNOLOGIE

Grâce à vos découvertes scientifiques, apportez de nouvelles technologies à votre civilisation. Grâce à ces technologies, vous serez en mesure de surprendre vos adversaires tout en révolutionnant le cours du monde.

Anatomie d'une CARTE TECHNOLOGIE



DÉCOUVRIR UNE CARTE TECHNOLOGIE



Cette case action se trouve sur votre **PLATEAU JOUEUR**.

Pour découvrir une Technologie, suivez ces étapes :



1. Choisissez une **carte Technologie** de votre main.
2. Payez son **Coût de découverte** (en Idées).
3. Placez cette carte, face visible, sur **la case découverte de votre plateau Joueur.** Si cet espace est déjà occupé par une carte Technologie, placez la nouvelle carte par-dessus l'ancienne, en la recouvrant entièrement.
4. **Résolvez immédiatemment l'effet de cette carte technologie**. Les effets qui ne sont pas résolus immédiatement sont perdus.



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Développer de meilleures infrastructures permettra de renforcer les 4 domaines de votre empire. Choisissez judicieusement les bâtiments à construire, ils auront un impact important sur votre développement !

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Cette case action se trouve sur votre **PLATEAU JOUEUR**.

Lorsqu'un joueur veut construire un bâtiment, il doit avoir au moins une carte Technologie découverte sur l'emplacement Découverte de son plateau Joueur. Cette carte détermine le type de bâtiment qui peut être construit. S'il n'y a pas de carte Technologie découverte sur l'emplacement Découverte de ce joueur, il ne peut pas effectuer cette action.



Pour construire un bâtiment, suivez ces étapes :

1. **Payez le coût de construction** de la carte visible sur votre emplacement Découverte (en Briques).
2. **Prenez un bâtiment du type indiqué** (lorsque vous prenez des bâtiments sur votre plateau Joueur, prenez-les toujours dans l'ordre de lecture, de gauche à droite, de haut en bas) depuis votre plateau Joueur.
3. **Placez ce bâtiment sur un emplacement de construction libre d'un territoire que vous occupez** (vous ne pouvez pas placer de bâtiments sur les emplacements de construction inaccessibles, sauf si explicitement précisé).
4. **Défaussez la carte Technologie utilisée** dans votre défausse Technologies.





Défausse Technologies et Emplacement Découverte

Formez une défausse Technologies à proximité de votre plateau Joueur avec toutes les cartes Technologie que vous défaussez. À tout moment, vous pouvez défausser la carte Technologie découverte visible sur votre emplacement Découverte et la placer ainsi dans votre défausse Technologies.



Défausse Technologies



Emplacement Découverte

Important : Dans le rare cas où vous n'avez aucun emplacement de construction disponible lorsque vous construisez un bâtiment, laissez cette carte Technologie sur l'emplacement Découverte de votre plateau Joueur et placez le bâtiment construit dessus. Immédiatement après avoir pris le contrôle d'un site de construction disponible, déplacez le bâtiment depuis votre emplacement Découverte vers ce site, et défaussez cette carte Technologie dans votre défausse Technologies. Vous ne pouvez pas effectuer l'action Découvrir une carte Technologie, tant qu'un bâtiment est placé sur votre emplacement Découverte. Vous ne pouvez pas défausser une carte Technologie avec un bâtiment dessus.

PIOCHER UNE TECHNOLOGIE

Les progrès de la science ne s'arrêteront jamais, profitez-en !

PIOCHER UNE CARTE TECHNOLOGIE



Ces cases action se trouvent sur les **PLATEAUX TECHNOLOGIES**.

Piochez immédiatemment la première carte Technologie de l'une des deux pioches du plateau Technologies sur lequel vous avez placé votre Sablier (chacune des deux cases action du plateau donne accès aux deux pioches Technologies).

Si un effet vous permet de tirer plus d'une carte Technologie, tirez chacune de ces cartes indépendamment, en choisissant à chaque fois dans quel pile piocher.

DOS DES CARTES TECHNOLOGIE



Vous trouverez le type de chaque carte technologie au dos de celle-ci. Cette information vous indique le type de bâtiment que vous pourrez construire grâce à cette carte, ainsi qu'une indication sur le type d'effet qu'elle possède :

LES TECHNOLOGIES CULTURELLES permettent de former de nouveaux Érudits et facilitent l'accès aux Merveilles et Leaders.

LES TECHNOLOGIES DE CONSTRUCTION produisent des ressources et accélèrent la construction.

LES TECHNOLOGIES SCIENTIFIQUES donnent un accès privilégiés aux Technologies ainsi qu'à leurs découvertes.

LES TECHNOLOGIES D'EXPANSION permettent de déployer de nouveaux Clans et de les déplacer.



INFLUENCER UN LEADER

À travers les siècles, vous rencontrerez les grands esprits et personnalités qui marqueront votre époque. Ils pourraient vous aider si vous vous montrez assez convaincant !

INFLUENCER UN LEADER

Ces cases action se trouvent sur le **PLATEAU LEADERS.**

Placez un de vos Érudits depuis votre plateau Joueur **sur l'emplacement correspondant de la tuile effet Leaders utilisée,** empilez-le au-dessus de tout Érudit déjà présent sur cet emplacement.

Éffectuer immédiatement l'effet correspondant à cette tuile effet Leaders. Dans cet exemple, le joueur rouge gagne 2 mouvements.



TUILES EFFET LEADERS

Piochez une carte Technologie.

Effectuez jusqu'à 2 mouvements.

Placez un Érudit sur une Merveille.

Copiez l'effet d'une autre tuile effet Leaders.

Gagnez 2 ressources de votre choix, elles peuvent être différentes.

Déployez 2 Clans.

Résolvez immédiatemment l'action où se trouve votre autre sablier.

Placez un autre Érudit sur une autre tuile effet Leaders (sans appliquer son effet).

LEADERS

Les Leaders ont 3 différents types d'influence :

Les Leaders **TECHNOLOGIQUES** *qui sont spécialisés dans la construction et les nouvelles découvertes, les Leaders d'*EXPANSION *ainsi que les Leaders* **CULTURELS.**

Pendant la phase de décompte, les cartes Leaders seront attribuées aux joueurs les plus méritant, leur offrant un effet permanent jusqu'à la fin de la partie.



CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

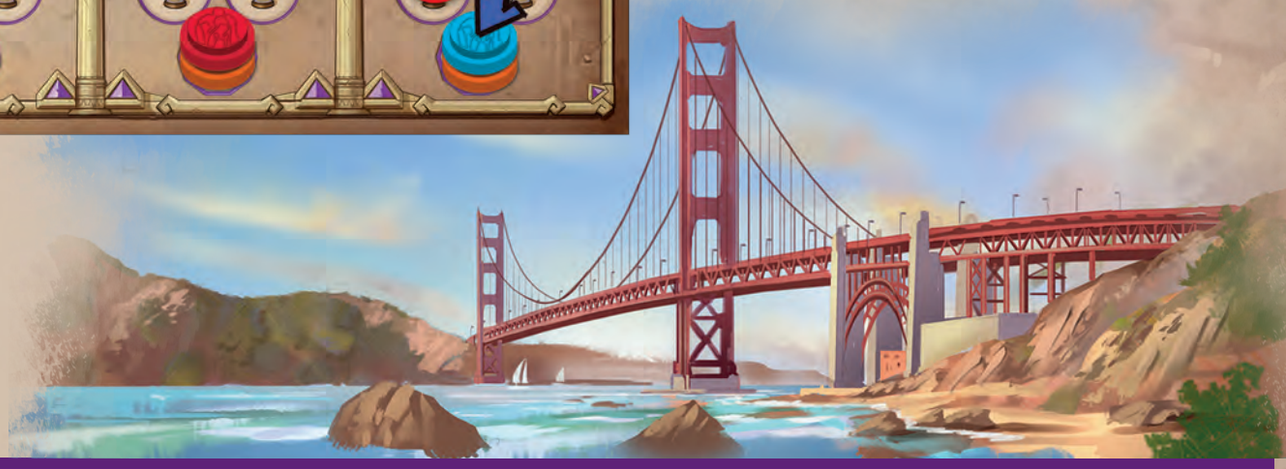
Les plus grandes merveilles entreront dans la légende pour l'éternité. Rassemblez vos plus valeureux ouvriers et envoyez-les participer à la construction d'une nouvelle merveille ! On se souviendra de votre empire pour ces actes jusqu'à la fin des temps.

CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

Cette case action se trouve sur le **Plateau Merveilles.**

Placez un de vos Érudits depuis votre plateau Joueur **sur l'emplacement correspondant du plateau Merveilles,** empilez-le au-dessus de tout Érudit déjà présent sur cet emplacement.





MERVEILLES

Une nouvelle Merveille est ajoutée au jeu au début de chaque nouvel âge, ce qui signifie qu'il y aura en jeu 1 Merveille au début de l'âge I, 2 au début de l'âge II, et 3 au début de l'âge III.

Lorsque vous construisez une Merveille, vous ne gagnez jamais rien immédiatement. Au lieu de cela, pendant la phase de décompte, chaque joueur qui a participé à la construction de cette Merveille marque des points en fonction de l'effet de cette Merveille.



CRÉATION D'ÉRUDITS

Certains de vos citoyens ne se montreront peut-être pas d'une grande utilité lorsqu'il s'agira de défendre vos frontières ou de rassembler le bétail. Néanmoins, donnez leur le temps de cultiver leurs connaissances et ils pourraient bien se montrer d'une utilité toute particulière !

Deux fois au cours de chaque âge, la bande-son est interrompue par un cri de bébé, ce qui déclenche une création d'Érudits. La création d'Érudits est prioritaire sur les actions des joueurs et est résolue par tous simultanément et immédiatement.

Lorsque vous entendez les cris de bébés sur la bande-son, chaque joueur peut immédiatement créer jusqu'à autant d'Érudits que d'icônes Érudits visibles dans la partie Culture de son plateau joueur.

Les Érudits nouvellement créés doivent provenir de la réserve de leur propriétaire et sont empilés sur la case Érudits créés de la partie culture de votre plateau Joueur.







Érudits

Les Érudits ne peuvent être créés par aucune action (sauf par les effets de certaines cartes). Les Érudits nouvellement créés doivent provenir de votre réserve de pions Population.

Une fois créés, les Érudits servent à construire des Merveilles et influencer des Leaders.

PHASE DE DÉCOMPTE

Lorsque le gong retentit une seconde fois, l'âge actuel prend fin et la phase de décompte commence. Votre civilisation marque des points en fonction de sa participation à la construction des différentes Merveilles, de ses succès militaires, de ses réalisations en matière de construction et de son influence culturelle. Vous obtiendrez peut-être également l'appuis de Leaders pour le reste de la partie.

Effectuez les étapes suivantes dans cet ordre :

1. DESTRUCTIONS



Dans chaque territoire qui contient des bâtiments d'un joueur mais des Clans d'un autre, **les Clans détruisent tous les bâtiments de l'autre joueur.** Les bâtiments détruits sont retirés du plateau et placés dans la section Bâtiments détruits du plateau du joueur qui a détruit les bâtiments.



Comptez le nombre de bâtiments adverses que vous avez sur la section Bâtiments détruits de votre plateau Joueur ; gagnez 3 PV pour chacun de ces bâtiments.

2. BONUS DE CONSTRUCTION

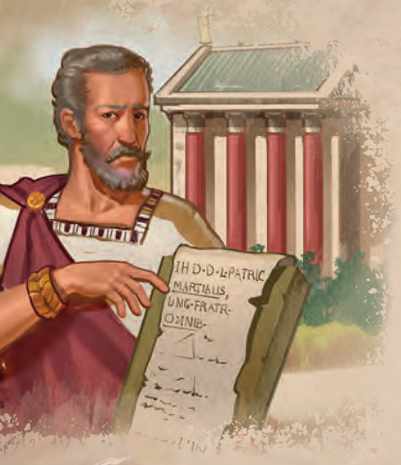
Pour chaque partie de votre plateau Joueur contenant un jeton bonus de construction, multipliez la valeur en PV du jeton par le nombre de bâtiments construits dans cette partie de votre plateau Joueur.

Les jetons Bonus de construction ne sont ni déplacés ni retirés entre les âges. Ainsi, le jeton 1VP placé lors de la phase de préparation de l'âge I, vous rapportera des PV lors de chacune des 3 phases de décompte.





PHASE DE DÉCOMPTE



3. ATTRIBUTION DES CARTES LEADER

Chaque carte Leader ayant au moins un Érudit sur la tuile effet Leader correspondante **est attribuée au joueur ayant le plus d'Érudits sur cette tuile ;** ce joueur place cette carte Leader au-dessus de son plateau de jeu et bénéficie de son effet permanent jusqu'à la fin de la partie.

Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'Érudits sur une tuile effet Leaders, le joueur participant à l'égalité qui possède l'Érudit le plus bas dans l'empilement remporte l'égalité.



4. DÉCOMPTE DES CARTES MERVEILLE

Le joueur qui a placé le plus d'Érudits sur l'emplacement Érudits correspondant à une carte Merveille **gagne 2PV chaque fois qu'il remplit la condition indiquée sur la carte Merveille.** Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'Érudits sur un emplacement correspondant à une Merveille, le joueur participant à l'égalité qui possède l'Érudit le plus bas dans l'empilement remporte l'égalité.

Chaque autre joueur ayant au moins 1 Érudit sur cette carte Merveille gagne 1 PV chaque fois qu'il remplit la condition indiquée sur la carte.

Chaque joueur récupère ses Érudits placés sur le plateau Merveilles et sur les tuiles effet Leaders et les place dans sa réserve.







PHASE DE DÉCOMPTE



5. INFLUENCE CULTURELLE

Chaque joueur gagne immédiatement le nombre de points de victoire correspondant à la valeur combinée des symboles de points de victoire visibles dans la partie culturelle de son plateau Joueur.



6. SIEGE DES CITÉS

Celui qui occupe le plus de territoires autour d'une cité peut placer un Clan de sa couleur dans cette cité. Ce Clan doit provenir de sa réserve.

Si deux joueurs occupent le même nombre de territoires autour d'une cité, le joueur participant à l'égalité ayant le plus grand nombre de bâtiments dans ces territoires remporte l'égalité. Si l'égalité persiste, le nombre de Clans que les joueurs à égalité possèdent sur ces territoires ainsi que dans la Cité les départage. Si l'égalité persiste, personne ne prend le contrôle de la Cité.



Si vous perdez le contrôle d'une Cité sur laquelle vous avez des Clans, récupérez-les et replacez-les votre réserve.

LA PARTIE PREND FIN APRÈS LA PHASE DE DÉCOMPTE DE L'ÂGE III. Additionnez les PV gagnés au cours des 3 âges différents. Le joueur qui a le plus de PV gagne. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur à égalité ayant le plus de bâtiments sur le plateau central gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire !

ÂGE D'INITIATION

Variante

Vous pouvez jouer à n'importe quel âge de Time of Empires sans la contrainte du temps réel. Dans cette variante, vous choisirez vos actions à tour de rôle, ayant ainsi le temps de réfléchir autant que vous le souhaitez. Vous utiliserez toujours vos sabliers pour indiquer vos actions et occuper les emplacements action, mais vous n'aurez pas besoin de les retourner. La bande-son ne délimitera plus l'âge en cours mais vous compterez le nombre de tours que vous jouez. Nous vous suggérons de jouer au moins un âge de votre première partie en utilisant ces règles.

MISE EN PLACE / III. PHASE DE DÉCOMPTE

Il n'y a aucun changement aux règles de mise en place et à la phase de décompte.

I. PHASE DE PRÉPARATION

SABLIERS :

Chaque joueur récupère ses deux sabliers et les place à côté de son plateau Joueur.

APPLICATION :

Lancez l'application et choisissez "Nouvel âge d'initiation". L'application vous aidera à compter les tours d'un Âge d'initiation. Pour les âges suivants, vous pouvez toujours choisir entre "Nouvel âge d'initiation" et "Nouvel âge". Si vous choisissez la première option, le temps ne sera toujours pas un facteur. Si vous choisissez la seconde option, vous jouerez le nouvel âge avec les contraintes de temps réel.

DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR :

Pour l'âge I, le joueur le plus âgé prend le dispositif avec l'application. Pour les âges II et III, sautez cette étape. Le joueur qui contrôle l'application est le Premier joueur. Le premier joueur changera au cours de la partie selon les règles de création d'Érudits pour cette variante (voir ci-dessous).

II. PHASE D'ACTION

Le premier joueur place ses deux sabliers (sans les retourner) sur deux cases action inoccupées et résout immédiatement les deux actions. Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre place à son tour ses sabliers et résout ses actions, et ainsi de suite. Vos sabliers restent sur leurs emplacements jusqu'à votre prochain tour, bloquant ces cases action pour tous les autres joueurs.

Important : À partir du deuxième tour de chaque âge, si vous avez effectué une action sur un plateau commun (plateau Technologie, Leader ou Merveille), vous ne pouvez pas placer un sablier pour effectuer la même action ce tour-ci ; cependant, si une autre action sur le même plateau a un emplacement libre, vous pouvez l'utiliser.

Lorsque c'est à nouveau au premier joueur, avant d'effectuer son tour, il doit appuyer sur "Tour suivant" dans l'application. Si l'application affiche alors "Création d'Érudits", tous les joueurs résolvent immédiatement une création d'Érudits.

Les règles de résolution de chaque action ne changent pas.

CRÉATION D'ÉRUDITS

Après les 5e et 10e tours d'un âge, l'application demandera aux joueurs de résoudre une création d'Érudits. Pour ce faire, mettez immédiatement le jeu en pause. Tout le monde crée simultanément des Érudits selon les règles habituelles de Time of Empires. Une fois que tout le monde a résolu sa création d'Érudits, le premier joueur passe l'appareil avec l'application au joueur à sa gauche. Le joueur qui contrôle l'application est le nouveau Premier joueur. Il effectue alors son tour et la partie reprend là où elle s'est arrêtée, en commençant par le nouveau Premier joueur.

Cartes Technologie

CARTES SCIENCE



Piochez la première carte de l'une des 4 pioches Technologies. Si un effet vous permet de piocher plus d'une carte Technologie en même temps, piochez chacune de ces cartes indépendamment, en choisissant à chaque fois depuis quelle pile la piocher.



Placez une carte Technologie de votre main sur l'emplacement Découverte de votre plateau Joueur sans payer son coût de découverte en Idées, et sans utiliser de sablier.

CARTES CONSTRUCTION



Gagnez jusqu'à X Idées et/ou X Briques, en déplaçant les jetons correspondants de votre réserve vers votre stock.



Prenez le bâtiment correspondant sur votre plateau Joueur et placez-le sur un emplacement de construction disponible sur un territoire que vous occupez.

CARTES EXPANSION



Déployez jusqu'à X Clans sur votre Capitale ou sur une Cité que vous occupez (sauf indication contraire).



Effectuez jusqu'à X déplacements. Si vous vous déplacez dans un territoire où se trouvent des Clans appartenant à un autre joueur, la résolution de l'effet de la carte Technologie est interrompue et un combat est immédiatement déclenché.



Choisissez un territoire adjacent à une Cité que vous occupez. Détruisez tous les pions sur ce territoire. Si vous détruisez un bâtiment adverse, placez-le dans la section Bâtiments détruits de votre plateau Joueur. Si vous détruisez un de vos propres Bâtiments, retirez-le du jeu. Si vous détruisez des Clans, remettez-les dans la réserve de leur propriétaire.

CARTES CULTURE



Prenez jusqu'à X pions Population de votre réserve et placez-les sur la case Érudits créés de votre plateau Joueur.



Prenez un Érudit de la case Érudits créés de votre plateau Joueur et placez-le sur l'emplacement Érudit correspondant de n'importe quelle Merveille en jeu.



Prenez un Érudit de la case Érudits créés de votre plateau Joueur et placez-le sur l'emplacement Érudits correspondant de n'importe quelle tuile effet Leader en jeu.

202 : Piochez la première carte d'une pioche Technologies de votre choix. Répétez cette action jusqu'à ce que vous ayez 4 cartes Technologie en main.

203 : Choisissez un de vos sabliers, et déplacez-le vers une autre case action (sur un plateau commun ou votre plateau Joueur) sans le retourner. Résolvez immédiatement l'action sur laquelle vous venez de placer votre sablier.

205 : Comptez les territoires dans lesquels vous avez 2 Bâtiments ; multipliez ce nombre par 2, et gagnez autant de Briques.

306: Défaussez la carte Technologie visible sur votre emplacement Découverte et construisez immédiatement le bâtiment correspondant. Vous pouvez résoudre cet effet une seconde fois avec la carte suivante de votre emplacement Découverte.

209: Choisissez l'un de vos groupes de Clans et déplacez-le vers un territoire adjacent. Si des Clans adverses se trouvent dans ce territoire, détruisez-les immédiatement sans perdre aucun de vos Clans.

309: Prenez jusqu'à 4 pions Population de votre réserve et déployez-en 2 dans un territoire de votre choix, et les 2 autres dans un territoire différent. Si vous avez déployé des Clans sur un territoire déjà occupé par des Clans adverses, résolvez immédiatement le combat à cet endroit.

111: Comptez le nombre d'Érudits créés sur votre plateau Joueur. Prenez autant de pions Population (au maximum) de votre réserve et placez-les sur la case Érudits créés de votre plateau Joueur.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

AUTEURS : Pierre Voyé et David Simiand

ILLUSTRATEUR : Gaël Lannurien

GRAPHISTE : Pauline Masquelier

DÉVELOPPEMENT ET RÉVISION DES RÈGLES : Paul Grognan de Gaming Rules!, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Martin Saint-Amand, Sébastien Dujardin

DÉVELOPPEMENT : Sébastien Dujardin et Martin Saint-Amand

LES AUTEURS REMERCIENT :

Nos amis et nos familles pour avoir soutenu nos idées, le vin cuit ibérique pour nous avoir aidé à produire des idées, le Dé Masqué et le FLIP pour faire rencontrer et faire jouer ; lieu et festival déterminant pour cette aventure. Enfin et surtout ; les joueurs et Pearl Games qui sont rentrés avec nous dans notre délire de bâtir des civilisations avec des sabliers. Amusez-vous bien !

L'ÉDITEUR REMERCIE :

Toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont pu faire de ce projet une réalité, ainsi que, tout particulièrement, Renaud Eloy, David le Belge, Vincent Dutrait, Mala, Alex, Pierre, Anaïs, Charles, Benoît, Carine, NIM, Sylvain, Thierry, Lou, Mika, Samy et Mathieu.



PEARL GAMES