

# HISTORIA

Dans Historia les joueurs guident leur Civilisation à travers 12 000 ans de l'histoire humaine, des premières étincelles de feu jusqu'au développement de la haute technologie appelée Singularité. De multiples actions vous permettent de faire évoluer votre Civilisation à travers les Âges. En augmentant votre niveau de Technologie, vous aurez accès à de nouvelles avancées scientifiques et technologiques. Mais ne négligez pas le développement militaire de votre Civilisation si vous voulez sortir victorieux des guerres et étendre votre territoire.

Gérez astucieusement vos cartes Action, remplissez les objectifs de vos leaders politiques et utilisez sagement vos Conseillers pour mener votre civilisation à son apogée. Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de l'Ère III remporte la partie.

## CONTENU



PLATEAU DE JEU



60  
CARTES ACTION

54  
CUBES POUVOIR



35  
CARTES  
CONSEILLER



48  
CARTES MERVEILLES



7  
CARTES CIVBOT

12 CARTES  
ÉVÉNEMENT



2 PIONS TEMPS  
(UN PION TOUR  
ET UN PION ÈRE)



18  
CARTES LEADER



6  
MARQUEURS DE  
DÉVELOPPEMENT

16  
JETONS TERRITOIRE



6  
AIDES DE JEU



12 MARQUEURS POINTS DE  
VICTOIRE/ORDRE DU TOUR



## PLATEAU DE JEU

Le plateau est divisé en plusieurs parties :

**La Carte** est divisée en plusieurs territoires. La ligne blanche entre deux territoires indique qu'ils sont adjacents.

**Le Cercle du temps** symbolise le temps qui passe. Le cercle extérieur est divisé en quatre sections, chacune représente un Tour de jeu. Le cercle interne correspond aux trois Ères d'une partie.

**La Piste des Points de Victoire** indique les Points de Victoire (PV) acquis par les joueurs. Quand une Civilisation marque des PV, on déplace son marqueur sur la piste.

**La Piste Ordre du Tour** sert à indiquer l'ordre des joueurs pour le Tour en cours.

**Le Tableau de développement** représente le niveau Militaire de chaque civilisation (à la verticale) et son niveau de Technologie (à l'horizontale).

**Le Bonus de Gouvernement** indique le bonus remporté pour chaque type de gouvernement.

**Les Zones de défausse** sont deux espaces équivalents qui contiennent les cubes utilisés par les joueurs au cours de la partie. Les cubes dans ces zones ne sont pas disponibles pour réaliser des actions, les joueurs doivent d'abord les récupérer devant eux.

# MISE EN PLACE

1. Placer le **plateau de jeu** sur la table.
2. Placer les **pions Temps** sur le **Cercle du Temps** : un sur le cercle des Tours (position de départ) ★, et l'autre sur le cercle des Ères (Ère I).
3. Séparer les **cartes Merveilles** en trois paquets (un pour chaque Ère, voir les points au dos des cartes). Mélanger chaque paquet et les placer près du plateau de jeu. Piocher dans la pile de l'Ère I autant de cartes que le nombre de joueurs +2, et les placer faces visibles sur la table pour former la rangée *des Merveilles*.
4. Assigner aléatoirement une Civilisation à chaque joueur (ou au choix des joueurs), puis donner à chacun les 10 **cartes Action** correspondantes. Mettre de côté les cartes Guerre et Tourisme (ces cartes sont disponibles plus tard dans la partie). Les 8 cartes Action restantes forment la main du joueur.
5. Donner à chaque joueur les 5 **cartes Conseiller** correspondantes à leur Civilisation. Puis chacun mélange son paquet de cartes Conseiller, le place face cachée devant lui et pioche la première carte qu'il ajoute à sa main.
6. Chaque joueur prend 4 **cubes Pouvoir** correspondants à sa couleur et en place 1 dans une des **Zones de défausse** et garde les 3 autres devant lui. Les cubes restants sont remis dans la réserve générale. Pour les joueurs désirant plus de challenge, il est possible de démarrer la partie avec uniquement 3 cubes et aucun dans les Zones de défausse.
7. Déterminer aléatoirement l'ordre du tour des joueurs. Symboliser cet ordre en plaçant les marqueurs de chaque joueur sur la piste Ordre du Tour.
8. Chaque joueur place un marqueur PV sur le point 0 de la **Piste des PV** et un marqueur Développement sur la case tout en bas à gauche du **Tableau de développement**.
9. Placer aléatoirement un **jeton Territoire** face visible sur chaque territoire de la carte. Les jetons excédentaires sont remis dans la boîte.
10. Séparer les **cartes Leader** en trois piles (une pour chaque Ère, voir dos des cartes). Le dernier joueur dans l'ordre du tour pioche dans la pile de l'Ère I un nombre de leaders égal au nombre de joueurs +1 (pour une partie à 6 joueurs, seul 6 cartes sont piochées). Il en choisit une et fait passer les cartes restantes au joueur suivant (selon l'ordre du tour).
11. Ce dernier fait de même jusqu'à ce que chaque joueur possède une carte Leader, la carte excédentaire est défaussée. Chaque joueur place sa carte Leader devant lui, face visible.
12. En suivant l'ordre du tour, chaque joueur pose 1 **cube Pouvoir** (des 3 restants) sur un territoire vide de la carte et remporte les PV du jeton présent dessus. Les jetons Territoire ne sont jamais retirés de la carte. Pour les premières parties, il est recommandé d'éviter de débiter trop éloigné des autres Civilisations.

## LE JEU

Le jeu est divisé en **trois Ères** qui sont composées chacune de **4 Tours** (soit 12 Tours pour une partie complète). À la fin de chaque Tour, les joueurs résolvent les actions indiquées dans la section en-cours du cercle du Temps (voir « Fin du Tour », p. 7), puis le pion Tour est déplacé vers la section suivante. Après le 4<sup>e</sup> Tour, une fois qu'une rotation complète a été effectuée sur le Cercle du Temps, le pion Ère est déplacé sur l'Ère suivante et le pion Tour est remis sur la première section. À la fin du dernier tour de l'Ère III, le jeu prend fin.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est le joueur possédant le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus haut niveau de développement. Ce dernier est calculé en additionnant le niveau de Technologie et le niveau Militaire du joueur.

## LA TOUR

Chaque Tour est composé d'un nombre variable de tours d'Actions, ce nombre dépendant du nombre de **cartes Action** posées par les joueurs.

## LES CARTES ACTIONS

Pour réaliser des actions, chaque joueur choisit simultanément un nombre de cartes Actions et/ou Conseiller de sa main et les place faces cachées devant lui.

Le nombre de cartes qu'un joueur peut poser à son tour dépend du niveau de Technologie de sa Civilisation. En début de partie, ce nombre est de 1. Quand un joueur atteint le niveau 5 en Technologie (Roue), il peut jouer 2 cartes. À partir du niveau 13, (Médecine), il peut jouer 3 cartes.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, elles sont révélées simultanément pour être résolues dans l'ordre du tour.

Pour jouer une carte Action, il faut suivre les règles suivantes :

- **Au moins une carte Action ou Conseiller** doit être jouée à chaque tour d'Actions du joueur, même si elle ne peut être résolue.  
*Exemple : Lucas peut jouer 2 cartes Action mais il peut aussi décider de n'en jouer qu'une seule. Léa ne peut jouer qu'une carte et elle doit jouer obligatoirement 1 carte Action ou Conseiller à chaque tour.*
- Une fois qu'une carte est révélée, **elle ne peut être reprise** même si l'action ne peut être réalisée.
- Certaines actions nécessitent des **cubes Pouvoir** pour être réalisées : le joueur jouant une telle carte doit posséder les cubes devant lui. Quand les cubes Pouvoir ont été utilisés, ils sont placés sur une des **Zones de défausse** du plateau.
- En suivant **l'ordre du Tour**, chaque joueur résout toutes les cartes Action qu'il a posées lors de son tour d'Actions.
- Lors de son tour, le joueur **décide de l'ordre de résolution de ses actions**.
- Certaines cartes Action ont à la fois une **action basique** et une **action avancée**.

- Certaines cartes demandent un **prérequis** pour les jouer. Si ce dernier n'est pas rempli, la carte n'a pas d'effet.



Exemple : afin de réaliser l'action avancée de la carte *Raid*, la Civilisation du joueur doit au moins avoir atteint le niveau 10 de Technologie (*Poudre à canon*).

Une fois qu'une carte Action est résolue, elle est placée face visible sur la **colonne de défausse** du joueur (les cartes doivent être placées de façon à laisser paraître l'icône Action des cartes précédentes). Les Conseillers sont placés face visible sous la pile des cartes Conseiller une fois que leur effet a été appliqué (et non dans la colonne de défausse du joueur).

#### Colonne de défausse

La carte dernièrement jouée (ici entourée de rouge) est placée au-dessus de la colonne de défausse du joueur.



Une fois que toutes les cartes de tous les joueurs ont été résolues, un nouveau tour d'Actions débute. Ce procédé est répété jusqu'à ce qu'**un ou plusieurs joueurs joue(nt) la carte Révolution**.

## DESCRIPTION DES ACTIONS



**Militaire** : développer la puissance militaire de sa Civilisation. Le joueur utilise 1 cube Pouvoir pour gagner un niveau Militaire : il déplace son marqueur sur la case supérieure du Tableau de développement et place le cube utilisé dans une des Zones de défausse.

L'action avancée (nécessite niv. 4/ Travail des Métaux) permet au joueur d'utiliser 3 cubes Pouvoir pour gagner 2 niveaux en Militaire.

- Si la Civilisation **ne peut pas augmenter** son niveau Militaire car il n'y a pas de case au-dessus de son emplacement actuel, l'action n'a pas d'effet. Par contre, si le marqueur est **déjà au sommet** du Tableau de développement (niveau 16), chaque niveau encore augmenté rapporte **2 PV** au joueur.
- Un bonus remporté en atteignant un nouveau niveau Militaire (voir page 8) est gagné immédiatement et peut-être même utilisé à la prochaine action du joueur **durant ce même tour d'Actions**.



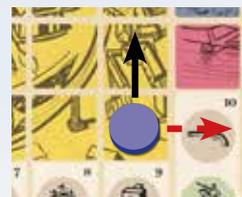
Le joueur Bleu ne peut pas augmenter son niveau Militaire, il doit d'abord évoluer en Technologie.



**Technologie** : développer les sciences et technologies de sa Civilisation. Le joueur utilise 1 cube Pouvoir pour gagner un niveau de Technologie : il déplace son marqueur d'une case à droite du Tableau de développement et place le cube utilisé dans une des Zones de défausse.

L'action avancée (nécessite niv. 11/ Science) autorise un joueur à utiliser 3 cubes Pouvoir pour gagner 2 niveaux en Technologie.

- Si la Civilisation **ne peut pas augmenter** son niveau en Technologie car il n'y a pas de case à droite de son emplacement actuel, l'action n'a pas d'effet. Par contre, si le marqueur est déjà tout au bout du Tableau de développement (niveau 16), chaque niveau encore augmenté rapporte **2 PV** au joueur.
- Un bonus remporté en atteignant un nouveau niveau de Technologie (voir page 9) est gagné immédiatement et peut-être utilisé à la prochaine action du joueur **durant ce même tour d'Actions**.



Le joueur Bleu ne peut pas augmenter son niveau Technologie, il doit d'abord évoluer en Militaire.



**Art** : construire une Merveille. Le joueur utilise 1 cube Pouvoir pour prendre 1 carte de la rangée des Merveilles. La Merveille est placée dans l'aire de jeu du joueur et le cube est remis dans une des Zones de défausse.

L'action avancée (nécessite niv. 6 / Écriture) autorise un joueur à défausser 3 cubes Pouvoir pour prendre 2 Merveilles.

- Les Merveilles peuvent être activées pour apporter leur effet bonus à n'importe quel moment où le joueur réalise une action, et ce, dès l'action suivante succédant l'acquisition de la Merveille (même si c'est durant le même tour d'Actions).
- Les cartes prises dans la rangée des Merveilles **ne sont pas remplacées**, elles le seront au moment précisé sur le Cercle du Temps (voir page 7).



**Exploitation** : exploiter ses ressources. Le joueur reprend 2 cubes Pouvoir de sa couleur dans les Zones de défausse et/ou sur la carte du plateau. Si un joueur abandonne un territoire pour récupérer un cube Pouvoir, alors il perd immédiatement les PV indiqués sur le jeton Territoire associé.

L'action avancée (nécessite niv. 8 / Machine à imprimer) permet au joueur de dépenser 1 PV pour récupérer 4 cubes Pouvoir. L'action Exploitation peut être réalisée même si les Zones de défausse contiennent moins de cubes que ce que le joueur doit reprendre. Il reprend simplement tous ses cubes disponibles.



**Expansion** : étendre sa Civilisation sur la carte. Le joueur place 1 cube Pouvoir sur un territoire adjacent à un des territoires qu'il occupe déjà.

L'action avancée (nécessite niv. 5/ Roue) permet au joueur de reprendre d'abord un de ses cubes Pouvoir dans les Zones de défausse avant de le poser sur la carte.

- Les Civilisations possédant le niv. 9/ **Navigation** peuvent s'étendre sur n'importe **quel territoire**.
- L'Amérique et la Russie **ne sont pas** adjacentes.
- L'Amérique Centrale et l'Amérique du Sud sont adjacentes par le détroit de Panama. L'Océanie et l'Indochine sont adjacentes puisqu'elles partagent une frontière.



**Échanges** : une Civilisation peut échanger avec une civilisation adjacente qui possède un niveau supérieur en Technologie. Le joueur qui utilise l'action Échanges gagne 1 niveau de Technologie.

Avec l'action basique, la Civilisation adjacente qui partage sa Technologie reçoit 2 PV. Avec l'action avancée, (nécessite niv. 9/ Navigation), elle ne reçoit que 1 PV à la place.

- Une Civilisation ayant la technologie **Navigation** peut échanger avec **n'importe quelle** autre civilisation.
- Les Civilisations qui partagent un territoire sont considérées comme adjacentes.



**Raid** : attaquer ses voisins. Une Civilisation peut lancer un raid sur un territoire adjacent qui possède un niveau Militaire inférieur. Notez que deux Civilisations partageant un même territoire sont considérées comme adjacentes et peuvent donc lancer une attaque l'une contre l'autre.

L'attaquant reprend 1 cube Pouvoir de sa couleur dans une des Zones de défausse et gagne 1 PV.

L'action avancée (nécessite niv.10/ Poudre à canon) permet au joueur attaquant de reprendre 2 cubes Pouvoir et de gagner 2 PV.

- S'il n'y a **pas de Civilisations adjacentes** avec un niveau militaire inférieur, l'action du Raid n'a **aucun effet**.
- Si le joueur ne peut pas récupérer tous ses cubes Pouvoir, les PV de l'action sont quand même remportés.



*Exemple : la Civilisation de Léa (bleu) est située en Afrique. Elle peut lancer un raid sur la Civilisation en Amérique du Sud car elle possède la technologie Navigation. Le niveau Militaire de Léa est plus élevé que son adversaire, elle récupère 1 cube Pouvoir et remporte 1 PV.*



**Guerre** : permet de déclarer la guerre à une civilisation partageant le même territoire. L'action Guerre n'est disponible que si le niveau de Technologie de la Civilisation attaquante est au moins

de 2 (Agriculture).

La Civilisation avec le plus haut niveau militaire remporte la guerre et 2 PV. Le perdant retire son **cube Pouvoir** du territoire conquis et le place dans une des Zones de défausse. Dans l'action Guerre avancée (nécessite niv. 14/ Énergie Nucléaire), le vainqueur remporte 4 PV.

- Une fois qu'une carte Guerre a été jouée, la guerre doit être menée même si le joueur attaquant ne peut pas gagner.
- Dans le cas d'un niveau Militaire identique pour les deux Civilisations, l'action Guerre n'a aucun effet.
- Un joueur ne peut jamais perdre son dernier territoire. Si un joueur perd une guerre et qu'il ne possède plus qu'un seul cube sur la carte, son opposant remporte les PV mais le cube n'est pas retiré du territoire.
- Si plus d'une Civilisation ont un cube Pouvoir sur un même territoire, l'attaquant décide qui sera attaqué.
- Faute de civilisation à attaquer la guerre n'est pas résolue.



*Exemple : Léa (bleu) et Lucas (rouge) se partagent le même territoire. Lucas a un niveau Militaire de 8 et Léa de 7. Léa joue une action Militaire avancée, alors que Lucas joue une action Guerre. Dans l'ordre du tour, Léa précède Lucas : Léa atteint donc le niveau 9 en Militaire avant que la guerre jouée par Lucas soit déclenchée. Puisque le niveau de Léa est désormais supérieur à celui de Lucas, ce dernier perd la guerre et son territoire tandis que Léa remporte 4 PV.*



**Tourisme** : permet d'attirer les touristes pour visiter ses Merveilles. L'action Tourisme est uniquement disponible si la Civilisation a atteint au moins un niveau de 12 en Technologie (Industrie). Le joueur jouant cette action gagne 1 PV pour chaque groupe de 4 Merveilles qu'il possède. L'action avancée (nécessite niv.15/ Internet) permet de gagner 1 PV par groupe de 3 Merveilles.



**Révolution** : marque le dernier tour d'Actions du Tour en cours. Un joueur **ne peut poser** l'action Révolution (ou un Conseiller avec l'effet Révolution) s'il ne possède pas **au moins 3 cartes** dans sa colonne de défausse **au début** de sa phase d'action. Un joueur qui pose une Révolution reprend la dernière carte posée de sa colonne de défausse  (généralement la carte Révolution elle-même) et une carte de son choix .

*Exemple : pendant ce tour d'Actions, la défausse de Lucas contient 2 cartes et il peut jouer 3 cartes Action par tour. Cependant, il ne peut poser sa carte Révolution car au début de son tour de jeu, sa colonne de défausse ne contient encore que 2 cartes.*

À la fin d'un tour d'Actions où une carte Révolution ou plus ont été jouées, le marqueur Tour est déplacé d'une section sur le Cercle du Temps et on déclenche la fin du Tour.

# EXEMPLE DE TOUR

Le jeu démarre avec 3 joueurs. La civilisation d'**Anna** est dans le Moyen-Orient, **Léa** en Chine et **Lucas** en Amérique du Nord. L'ordre de tour de jeu initial est : Anna, Léa et Lucas.



Les joueurs choisissent simultanément une carte Action. **Anna** joue l'action Technologie, **Léa** l'action Militaire et **Lucas** l'Expansion. Les actions sont résolues dans l'ordre du tour.



**Anna** utilise 1 cube Pouvoir et gagne un niveau de Technologie. **Léa** utilise 1 cube Pouvoir et gagne un niveau Militaire.

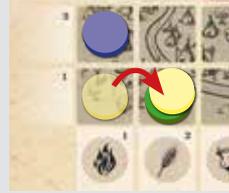


**Lucas** place 1 cube Pouvoir sur la carte, étendant sa Civilisation en Amérique Centrale.

La prochaine phase d'Actions commence. **Anna** joue l'Expansion, **Léa** le Raid, et **Lucas** l'action Technologie.



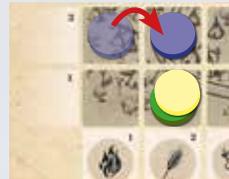
**Anna** étend sa civilisation jusqu'en Chine. **Léa** lance un raid contre **Anna** (dont le niveau militaire est inférieur) : elle gagne 1 PV et récupère 1 cube Pouvoir.



**Lucas** découvre l'Agriculture en défaussant 1 cube Pouvoir.

À la fin du deuxième tour d'Actions, **Anna** n'a pas de cube Pouvoir devant elle et 2 dans les Zones de défausse ; **Léa** a 2 cubes devant elle et 1 cube dans les Zones de défausse ; **Lucas** n'a aucun cube mais 2 sont dans les Zones de défausse.

Le troisième tour d'Actions débute. **Anna** et **Lucas** jouent l'Exploitation et récupèrent 2 cubes chacun.



**Léa** joue l'action Échanges avec **Anna** et découvre l'agriculture; **Anna** gagne 2 PV.

Au quatrième tour d'Actions, **Anna** joue l'action Art, **Léa** la Technologie et **Lucas** la Révolution.

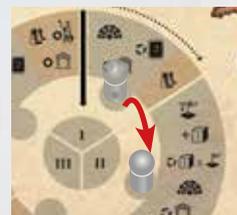
**Anna** défausse 1 cube Pouvoir et choisit une Merveille parmi la rangée de cartes disponibles. La Merveille est placée devant elle.



**Léa** utilise 1 cube Pouvoir et découvre l'Élevage.

**Lucas** déclenche la Révolution et reprend la dernière carte de sa pile de défausse (carte Révolution) plus une autre carte de son choix.

Le premier Tour est terminé.



Les actions de fin de Tour sont résolues : tous les joueurs reprennent 2 cartes, s'attribuent le bonus liés à leur Gouvernement et réactivent leurs Merveilles. L'ordre du tour est mis à jour. Le marqueur de Tour est déplacé sur la prochaine section.

Au début du second Tour, la colonne de défausse d'**Anna** contient les cartes Exploitation et Art, celle de **Léa** les cartes Échanges et Technologie alors que celle de **Lucas** est vide.

# FIN DE TOUR

À la fin de chaque Tour, chaque action symbolisée dans le segment en cours du Cercle du Temps est réalisée. Les symboles dans la zone grise indiquent les actions que chaque joueur réalise pour lui-même. Les symboles présents dans la zone marron indiquent les actions qui touchent l'ensemble du jeu

Toutes les actions dans les zones grises sont résolues avant celles dans les zones marron. Dans chaque zone grise, l'action « Ajouter les cubes Pouvoir » doit être résolue la première. Les autres actions peuvent être résolues dans n'importe quel ordre. Dans la zone marron, l'action « Ordre du tour » doit être résolue en premier.

 **Ajouter des cubes Pouvoir :** Chaque joueur ajoute 1 cube Pouvoir à sa couleur de la réserve générale vers une des Zones de défausse du plateau de jeu.

 **Bonus des territoires :** Chaque Civilisation remporte les PV indiqués sur les jetons des territoires qu'elle occupe seule. Les jetons Territoire restent sur le plateau.

 **Récupérer des cartes :** Chaque joueur récupère les deux premières cartes (les plus anciennes) de leur colonne de défausse.

 **Réactiver des Merveilles :** Chaque joueur peut réactiver toutes ses cartes Merveilles (en les remettant dans le sens initial).

 **Récupérer des cubes Pouvoir :** Chaque joueur récupère des Zones de défausse un nombre de cubes Pouvoir équivalent au nombre de territoires que sa Civilisation occupe.

 **Bonus de gouvernement :** Chaque joueur remporte le bonus correspondant au type de gouvernement de sa Civilisation (indiqué par sa position sur le Tableau de développement).

Type de gouvernement	Bonus de gouvernement
Clans	Récupérer 1 Cube Pouvoir
Nomades	Gagner 1 PV
Cité État	Gagner 2 PV
Empire	Gagner 3 PV
Mercantilisme	Gagner 4 PV
Temps des Lumières	Gagner 5 PV
Consumérisme	Gagner 5 PV et récupérer 1 cube Pouvoir
Utopie	Gagner 7 PV
Barbares	Gagner 3 PV et récupérer 1 cube Pouvoir



**Ordre du tour :** Un nouvel ordre du tour est déterminé. Le joueur avec le moins de PV est le nouveau premier joueur, les joueurs suivants sont déterminés par ordre croissant de PV (le joueur avec le plus de PV sera donc le dernier à jouer). En cas d'égalité, le joueur ayant joué en dernier au Tour précédent est prioritaire.  
*Exemple : l'ordre du tour est Lucas, Léa et Anna. À la fin du tour, Anna a 26 PV, Léa et Lucas en ont 23. Le nouvel ordre du tour est Léa, Lucas et Anna. Léa précède Lucas puisqu'elle jouait après lui au tour précédent.*



**Renouveler les Merveilles :** Les cartes Merveilles non attribuées sont défaussées. Piocher et placer un nombre de Merveilles égal au nombre de joueurs + 2 pour former la nouvelle rangée de Merveilles. Les nouvelles cartes Merveilles correspondent aux Merveilles disponibles pour l'Ère du Tour prochain.

*Exemple : au second tour, les nouvelles Merveilles proviennent de la pile de l'Ère I. Au 4e tour (fin de l'Ère I), utiliser les cartes de l'Ère II et les cartes inutilisées de l'Ère I sont défaussées.*



**Bonus Leader :** Les leaders influent sur le développement des Civilisations. Chaque carte Leader possède deux objectifs. Si la Civilisation d'un joueur remplit l'un ou les deux objectif (s), elle remporte les PV correspondants. Qu'elle rapporte des PV ou non, chaque carte Leader jouée est retirée du jeu.

*Exemple : à la fin de l'Ère II, Lorenzo il Magnifico apporte 4 PV si la Civilisation a atteint le niveau 11 de Technologie (Navigation) et/ou 7 PV si la Civilisation possède 7 Merveilles ou plus.*



**Renouveler les Leaders :** De nouveaux Leaders sont attribués. Le premier joueur (selon l'ordre du tour en cours) pioche un nombre de cartes Leaders égal au nombre de joueurs +1 (pour une partie à 6 joueurs, seules 6 cartes sont piochées), en choisit une et passe les cartes restantes au joueur suivant, dans l'ordre du tour. Cette opération est renouvelée jusqu'à ce que chaque joueur ait un Leader. La carte non sélectionnée est défaussée. Chaque joueur place son Leader devant lui : ce dernier rapportera des PV au prochain décompte.

# ELEMENTS DU JEU

## PLATEAU

### CARTE

Les territoires sur la carte sont utilisés pour représenter l'expansion de chaque Civilisation.

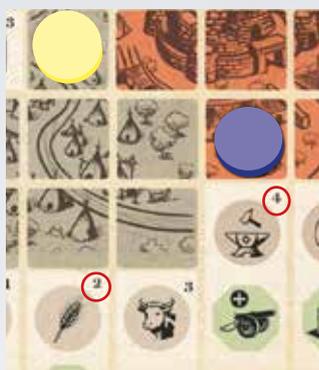
Une Civilisation est considérée comme **adjacente à une autre** si ces dernières partagent un même territoire ou si elles sont sur deux territoires adjacents. Si la Civilisation d'un joueur maîtrise la Navigation, tous les territoires de ses adversaires sont considérés comme adjacents aux siens. Attention, seules les Civilisations avec la Navigation ont cet avantage.

*Exemple : La Civilisation A en Amérique du Nord possède la Navigation. Elle est considérée comme adjacente à la Civilisation B en Afrique. Par contre, la Civilisation B n'ayant pas la Navigation, elle n'est pas adjacente à la civilisation A.*

### TABEAU DE DEVELOPPEMENT

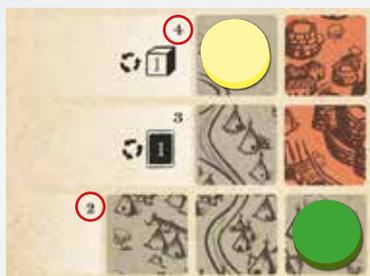
Le Tableau de développement est utilisé pour représenter à la fois le niveau **Technologie** (horizontal) et **Militaire** (vertical) d'une Civilisation.

**Niveau Technologie** : représente le développement technologique d'une civilisation. Chaque niveau comporte un symbole indiquant ce que ce niveau apporte.



*La Civilisation bleue est au niveau 4 en Technologie. Cela signifie que le Feu, l'Agriculture, l'Elevage et le Travail des métaux ont été découverts. La Civilisation jaune a simplement découvert le Feu et l'Agriculture.*

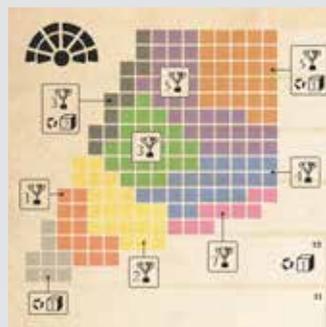
**Niveau Militaire** : représente le développement militaire d'une Civilisation.



*La Civilisation jaune a un niveau militaire de 4.*

*La Civilisation verte, un niveau de 2.*

**Type de gouvernement** : Chaque case du Tableau de développement est d'une certaine couleur : cette couleur correspond à un type de gouvernement qui apporte un bonus au joueur à la fin du Tour (voir tableau dans le coin supérieur gauche du plateau).



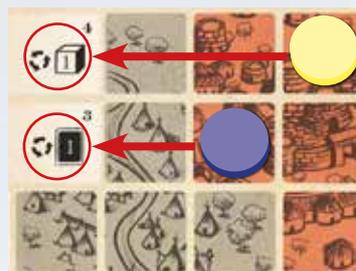
*Exemple : un joueur dans la zone verte du Tableau de développement gagne 3 PV à la fin du Tour.*

### BONUS DU TABLEAU DE DEVELOPPEMENT

Quand un nouveau niveau Militaire ou de Technologie est atteint, la Civilisation remporte un bonus. Les bonus à gagner sont les suivants :

#### Récupérer un cube Pouvoir ou une carte Action.

Respectivement, le joueur reprend 1 **cube des Zones de défausse** ou il reprend dans sa main la première carte (la plus ancienne) de sa colonne de défausse.

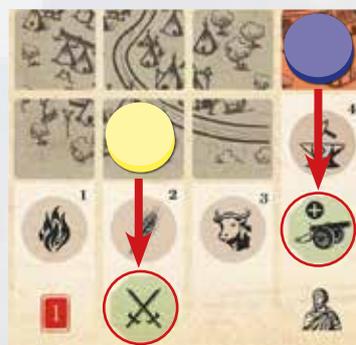


*Le joueur Jaune peut reprendre la première carte de sa colonne de défausse.*

*La Civilisation bleue peut reprendre 1 cube Pouvoir des Zones de défausse.*

#### Obtenir une nouvelle carte Action ou une Action avancée.

Certains niveaux de Technologie apportent soit une nouvelle carte Action (niveau 2/ Guerre, niveau 12/ Industrie) ou permettent d'utiliser l'action avancée d'une carte Action. Quand un joueur reçoit une nouvelle carte Action, il l'ajoute directement à sa main et pourra l'utiliser à son prochain tour d'Actions.



*Le joueur Jaune peut désormais jouer la carte Action Guerre, alors que le joueur Bleu peut jouer l'action avancée de la carte Action Militaire.*

**Un nouveau Conseiller.** Quand un joueur atteint les niveaux 4 (Travail des Métaux), 7 (Philosophie) et 13 (Médecine) il pioche un nouveau Conseiller dans sa pile de cartes.

Après avoir pioché une carte Conseiller, si la carte supérieure de la pile est face visible, mélanger cette pile et remplacez-la face cachée (voir Les cartes Conseiller p.9).



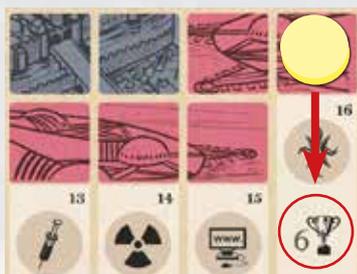
Le joueur jaune peut piocher une nouvelle carte Conseiller de sa pile.

**Nombre d'Actions.** Aux niveaux 5 (Roue) et 13 (Médecine) les joueurs gagnent une action supplémentaire. À partir du prochain tour d'Actions, ils pourront désormais poser 2 ou 3 cartes à chaque tour.



Le joueur Jaune peut réaliser 2 actions par tour.

**Points de victoire (PV).** Certaines avancées technologiques rapportent des Points de victoire quand elles sont découvertes.



Le joueur Jaune gagne 6 PV quand il découvre la Singularité (Technologie niveau 16).

## CUBES POUVOIR

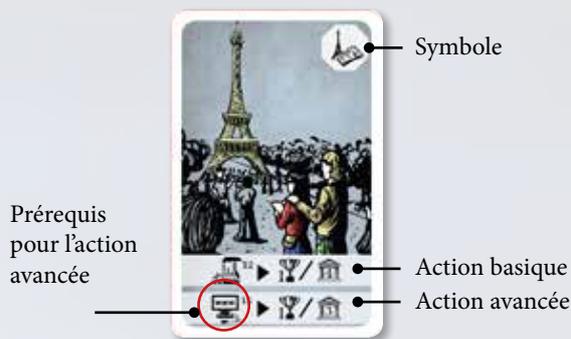
Chaque cube représente le pouvoir de la Civilisation, que cela soit en terme de ressources, de richesses et de population.

Les cubes devant un joueur représentent le pouvoir disponible pour réaliser ses différentes actions.

Les cubes présents dans les **Zones de défausse** représentent le pouvoir qui pourra être utilisé à nouveau par un joueur une fois qu'il les aura récupérés devant lui. Un cube Pouvoir représente une réduction notable des ressources disponibles pour un joueur.

## LES CARTES ACTION

Les cartes Action sont utilisées pour réaliser différentes actions durant le jeu. Chaque carte indique soit une, soit deux actions possibles : l'**action basique et avancée**. S'il n'y a qu'une action d'indiquée, elle est forcément considérée comme étant basique. Quand une carte est en cours de résolution, le joueur peut choisir de réaliser l'action basique ou l'action avancée, à condition qu'il possède le niveau de Technologie suffisant.

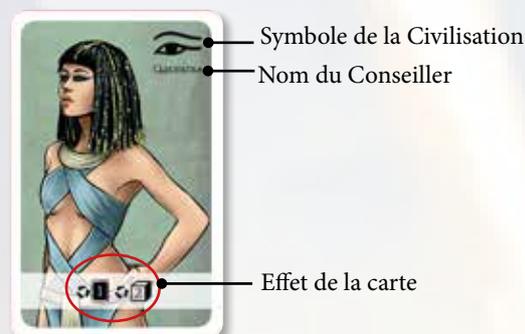


Exemple : avant de pouvoir réaliser l'action avancée du Tourisme, la Civilisation doit avoir acquis le niveau 15 en Technologie (Internet).

## LES CARTES CONSEILLER

Les Conseillers d'État permettent des **actions supplémentaires** spécifiques à chaque Civilisation. Chaque joueur commence avec 1 carte Conseiller en main : les autres cartes sont placées en pile devant lui faces cachées.

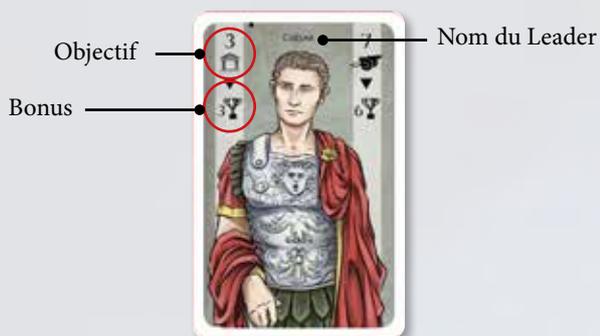
Quand un joueur découvre certaines technologies (Travail des métaux, Philosophie et Médecine), il ajoute 1 Conseiller de sa pile à sa main. A son tour, un joueur peut remplacer une carte Action pour un Conseiller pour bénéficier de son effet. Quand un Conseiller a été utilisé, il est placé face visible au dessous de la pile des Conseillers du joueur. Quand la première carte de la pile est face visible, alors le joueur mélange sa pile et la replace face cachée.



Exemple : la Conseillère de l'Égypte Cléopâtre permet de reprendre la plus ancienne carte de sa colonne de défausse et également de récupérer 2 cubes Pouvoir.

## LES CARTES LEADER

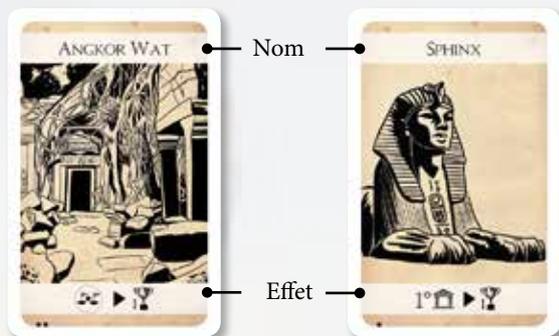
Chaque Leader représente un chef potentiel pour une Civilisation. Le Leader guide la Civilisation en lui donnant des objectifs et en **rapportant des PV** à condition que les objectifs soient atteints. L'Ère à laquelle un Leader est disponible est indiquée au dos de sa carte. Les cartes Leader rapportent des points à la fin d'une Ère et le joueur reçoit des PV pour l'un ou les deux objectifs atteint(s). Si aucun des objectifs n'est atteint, le Leader est défaussé sans aucun effet.



*Exemple : la carte Leader Caesar apporte 3PV si la Civilisation possède au moins 3 cartes Merveilles et/ ou 6 PV si elle a atteint le niveau 7 en Militaire.*

## LES CARTES MERVEILLES

Les Merveilles sont construites en utilisant la carte Action Art et apporte un bonus si les conditions indiquées sont remplies. Une fois construite, une Merveille peut être activée en la tournant de 90°. Une carte Merveille déjà retournée ne peut plus être activée avant d'avoir retrouvé sa position initiale. Il n'y a pas de limite au nombre de Merveilles que l'on peut posséder et activer lors de ses actions. Certaines Merveilles sont activées dès qu'une carte Action a été jouée, même si elle n'a pas été résolue avec succès. Certaines Merveilles peuvent être activées uniquement si le joueur possède la majorité dans certains domaines : en cas d'égalité, la carte ne peut être activée. Certaines Merveilles sont activées par la destruction d'autres Merveilles.



*Exemple : Angkor Wat demande d'utiliser une carte Expansion pour rapporter 1 PV. Le Sphinx demande la majorité dans le nombre de Merveilles construites, et permet au joueur de remporter 1 PV.*

## LES JETONS TERRITOIRE



Les jetons Territoire donnent des PV à la Civilisation qui occupe seule un territoire au milieu et à la fin d'une Ère.

Les jetons Territoire comportent chacun un nombre correspondant aux PV qu'il rapporte et un numéro. Il s'agit du **numéro de territoire** (utilisé avec les Civbots). **Bonus de fin de Tour** Un bonus est remporté au milieu et à la fin de chaque Ère si la Civilisation est la seule à occuper le territoire (seul son cube Pouvoir y est présent).

## LES CIVBOTS

Les Civbots sont des Civilisations entièrement gérées par le jeu. Les Civbots sont utilisées dans la version Solo et peuvent également être intégrées à une partie comprenant moins de 6 joueurs. Elles sont vivement recommandées pour une partie à 2 joueurs. La Civbot est gérée par les cartes Civbots : chaque carte indique la ou les actions réalisées par la Civbot à ce tour.

### MISE EN PLACE

Le nombre de départ de Civbots est de 6 moins le nombre de joueurs mais il est possible de jouer avec moins.

*Exemple : pour une partie à 2 joueurs, ajouter 4 Civbots.* Placer sur le Tableau de développement les marqueurs des Civbots sur la position de départ (Militaire et Technologie niveau 1).

Chaque Civbot démarre avec 1 cube Pouvoir sur la carte. Placer les cubes sur des territoires libres en démarrant par le nombre le plus élevé (numéro indiqué sur le jeton Territoire).

*Exemple : Supposons que les numéros des jetons Territoire les plus élevés soient 16, 14 et 13. Pour une partie à 4 joueurs, les Civbots vont démarrer sur les territoires 16 et 14. Si le territoire 14 est déjà occupé, les Civbots démarreront sur les territoires 16 et 13.*

Placer les marqueurs PV de chaque Civbot sur la piste des PV : chacune remporte les PV pour le territoire occupé en début de partie.

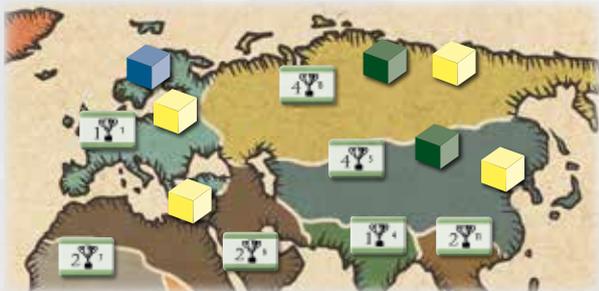
Pour chaque Civbot, les joueurs choisissent un niveau de difficulté (Chef, Noble ou Roi) et placent un cube Pouvoir sur le niveau de difficulté de la carte pour le notifier.

### TOUR DE JEU DES CIVBOT

Les Civbots jouent à la fin de chaque tour d'Actions, après que tous les joueurs aient résolu leurs actions. Les Civbots agissent dans l'ordre de leur niveau, le plus élevé jouant en premier. Si deux Civbots sont du même niveau, suivre l'ordre des cubes sur la carte Civbot de la gauche vers la droite. Piocher un nombre de cartes Civbot selon le niveau de difficulté choisi (Chef : 3 ; Noble : 4 et Roi : 5) et résoudre les actions immédiatement.

Une fois que toutes les actions d'une Civbot ont été résolues, toutes les cartes sont mélangées ensemble et le procédé est renouvelé jusqu'à ce que chaque Civbot ait accompli ses actions.

- Avec l'**action Technologie**, la Civbot gagne un niveau de Technologie et 1 PV. Si le nouveau niveau atteint rapporte un bonus, la Civbot ne le remporte pas. Si une Civbot a moins de 16 en Technologie mais qu'elle ne peut plus progresser sur le Tableau de développement, alors elle gagne 1 niveau de Militaire à la place. Une fois le niveau 16 atteint, la Civbot gagne 2 PV pour chaque augmentation.
- Avec l'**action Militaire**, la Civbot remporte un niveau Militaire. Si le nouveau niveau atteint rapporte un bonus, la Civbot ne le remporte pas. Si une Civbot a moins de 16 en Militaire mais qu'elle ne peut plus progresser sur le Tableau de développement, alors elle gagne 1 niveau de Technologie à la place. Une fois le niveau 16 atteint, la Civbot gagne 2 PV pour chaque augmentation.
- L'**action Art** est réalisée en prenant la carte Merveilles la plus à droite parmi celles de la rangée Merveilles et en la défaussant. La Merveille ainsi défaussée rapporte 1 PV à la Civbot. Si aucune Merveille n'est disponible, cette action n'est pas réalisée.
- L'**action Guerre** est déclenchée uniquement si la Civbot peut la remporter. La guerre est déclarée contre la Civilisation (joueur ou Civbot) qui possède le plus de PV parmi celles qui peuvent être battues. En cas d'égalité, la Civbot attaque la Civilisation joueur dans l'ordre du tour. Si plus d'un territoire du même ennemi peuvent être attaqués, la Civbot attaque le territoire ayant le plus grand nombre (voir jeton Territoire). La Civbot remporte 2 PV (ou 4PV si elle a atteint le niveau 14/ Énergie Nucléaire). Important : les Civbots sont également soumises aux règles des territoires adjacents et de la Navigation (action Guerre et Expansion).



*Exemple : Léa (bleu, 35 PV) et Lucas (jaune, 29 PV) jouent avec une Civbot (vert). Les niveaux Militaire sont : Léa 2, Lucas 3, Civbot 5. La Civbot fait son action Guerre. Léa a plus de PV que Lucas mais ne partage pas de territoire avec la Civbot donc cette dernière attaque Lucas. Sur les deux territoires que Lucas partagent avec la Civbot, c'est la Russie qui est attaquée car elle porte le plus grand nombre.*

- L'**action Expansion** est réalisée vers le territoire adjacent disponible ayant le plus haut nombre. Un territoire est considéré comme disponible s'il est inoccupé ou si la Civilisation qui l'occupe a un niveau Militaire inférieur à la Civbot. S'il n'y a plus de territoires disponibles adjacents, la Civbot s'étend vers le territoire adjacent avec le plus haut nombre. Si la Civbot n'a pas de cube Pouvoir disponible, l'action ne peut être réalisée. La Civbot remporte des PV à chaque fois qu'un joueur utilise l'**action Échanges** avec elle.



À la fin de chaque Tour, les Civbots gagnent des PV pour les bonus de **Gouvernement** et de **Territoire**, comme les joueurs. Les objectifs des Leaders non atteints par les joueurs sont attribués aux Civbots : le total est divisé, arrondi à l'inférieur, entre toutes les Civbots ; le maximum attribué à une Civbot à la fin de chaque Ère est respectivement de 9, 11 et 13.

Contrairement aux joueurs, le dernier territoire d'une Civbot peut être attaqué et détruit, dans ce cas, elle est éliminée.

La présence des Civbots **n'est pas** prise en considération lors des calculs de majorité demandés sur certaines cartes Merveilles.

*Exemple : Léa possède la Porte d'Ishtar (Ishtar Gate) et un niveau militaire de 6. Anna et Lucas ont un niveau militaire de 5 et la Civbot un niveau de 7 : Léa peut quand même activer sa Merveille et remporter les PV.*

## JEU SOLO

Le jeu solo se déroule contre 5 Civbots. Le but du jeu est de survivre et de marquer un maximum de PV. Ne pas utiliser les cartes Leader. Retirer toutes les Merveilles qui donnent un bonus au joueur ayant la majorité dans un domaine (celle avec ce symbole **1°** dans son coût d'activation) Contrairement au jeu de base, le joueur peut perdre le dernier cube Pouvoir sur un territoire suite à une guerre perdue contre une Civbot. Si cela se produit, le joueur est éliminé et perd la partie.

À la fin de la troisième Ère le jeu se termine : le joueur gagne la partie s'il possède plus de PV que les Civbots.

## VARIANTE

### LES EVENEMENTS

Les cartes Événements représentent des événements importants survenus dans l'histoire du Monde. La pile de cartes Événements est mélangée et placée face visible. Au début de la partie et au début de chaque nouveau Tour, une nouvelle carte est révélée. L'événement décrit est actif durant le Tour. Les événements peuvent être déclenchés par une action spécifique ou par une simple action. La plupart des Conseillers ne déclenchent pas d'événement puisqu'ils n'ont pas de symbole Action.

L'effet des Événements doit être pris en compte avant la résolution des actions des joueurs : si un joueur ne remplit pas la condition de l'événement en cours, alors son action n'a pas d'effet. Les PV négatifs sont autorisés. Les Événements affectent également les Civbots si possible, c'est-à-dire si le déclencheur est une action lancée par la Civbot et si l'effet modifie les PV, les Merveilles, les niveaux de Technologie et Militaire.



*Exemple : Vesuvius Eruption (éruption du Vésuve) oblige tous les joueurs (y compris les Civbots) à perdre 2 PV pour chaque action effectuée.*



*Exemple : L'événement en cours est Little Ice Age (La Petite Ère glaciaire) et Léa ne possède pas de cube Pouvoir. Elle ne peut pas jouer d'action Échanges puisqu'elle doit dépenser 1 cube Pouvoir pour la réaliser.*

## REGLES AVANCEES

Lors de la mise en place, chaque joueur choisit ses Leaders pour chaque Ère. Séparer les cartes Leaders en 3 piles, une pour chaque Ère. Piocher, faces cachées, un nombre de cartes Leader égal au nombre de joueurs +1 (à 6 joueurs, piocher 6 cartes). En suivant l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte Leader. Puis, en suivant le sens inverse de l'ordre du tour, les joueurs choisissent une 2<sup>ème</sup> carte Leader et de nouveau, en reprenant l'ordre du tour en choisissent une 3<sup>ème</sup>. Les joueurs peuvent uniquement choisir un Leader pour chaque Ère : les cartes non sélectionnées sont défaussées. Les Leaders de l'Ère I sont placés face visible tandis que les autres restent secrets. Enfin, en suivant le sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur place un cube Pouvoir (des 3 restants) sur un territoire libre de la carte. Au début de la partie, chaque joueur choisit un Conseiller de sa pile et le place face visible au dessous de cette pile. Pendant la partie, lorsque le joueur doit piocher un Conseiller, il peut prendre n'importe quelle carte face cachée de sa pile. Quand toutes les cartes de la pile sont faces visibles, retourner simplement la pile.

**Auteur :** Marco Pranzo

**Illustrations :** Miguel Coimbra et Marina Fischetti

**Développement :** Michele Quondam

**Traduction française :** Gigamic



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 07-2014

**giochix.it**

© 2014 Inmedia Srl  
Inmedia Srl, Piazza S.M.  
Consolatrice 12, 00159 Roma, Italy  
[www.giochix.it](http://www.giochix.it)

Adaptation et distribution  
pour la France et Belgique :



BP 30 - F 62930  
Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



Récupérer les X plus anciennes cartes de sa colonne de défausse



Récupérer les X plus récentes cartes de sa colonne de défausse



Récupérer 1 carte de votre choix dans la colonne de défausse



Récupérer X de ses cubes Pouvoir des Zones de défausse



Ajouter 1 cube Pouvoir à sa couleur de la réserve générale vers une Zone de défausse



Déplacer X cubes Pouvoir disponibles vers une Zone de défausse



Supprimer définitivement X cubes Pouvoir parmi ses cubes disponibles



Rempporter X points de Victoire



Vous pouvez jouer jusqu'à X cartes Action à chaque tour



Rempporter X niveau Militaire



Rempporter X niveau de Technologie



Réactiver toutes ses cartes Merveilles



Réactiver X de ses cartes Merveilles



Défausser les cartes Merveilles non attribuées et former une nouvelle rangée de Merveilles



Pivoter X de vos cartes Merveilles sans les activer



Supprimer définitivement X de vos cartes Merveilles (pivotées ou non)



Prendre X Merveilles de la rangée de Merveilles



Attribuer les bonus de Gouvernement



Modifier l'ordre du tour en fonction des PV



Procédure de début et fin de tour



Marquer les bonus des cartes Leaders



Défausser les cartes Leaders, attribuer de nouveaux Leaders



Marquer les bonus de Territoires



Piocher une carte Conseiller dans la pile de conseiller de sa civilisation



L'activation d'une carte Action



Avoir le plus de Merveilles



Avoir le plus de Territoires



Avoir le plus de niveaux Militaire



Avoir le plus de niveaux de Technologie



Si la condition/action de gauche est respectée/réalisée, alors l'effet à droite peut être effectué



Les deux joueurs doivent être sur le même territoire



Les deux joueurs doivent être sur un même territoire ou être adjacents



L'effet à l'intérieur du cercle est appliqué à l'adversaire

# FAQ

## MERVEILLES DE LA PREMIERE ÈRE

**Sphinx** : si cette civilisation a le plus de Merveilles, elle remporte 1 PV. En cas d'égalité, cette carte ne peut être activée.

**Ziggurat** : défausser un cube Pouvoir de votre réserve personnelle dans la Zone de défausse et marquer 1 PV.

**Persepolis** : après avoir effectué une action Militaire, récupérer un cube de la Zone de défausse. Le ou les cube(s) nécessaires pour réaliser l'action doivent être dépensés.

## MERVEILLES DE LA SECONDE ÈRE

**Forbidden City (Cité Interdite)** : après avoir effectué une action Militaire (basique ou avancée), marquer 1 PV.

**Petra** : perdre 1 PV pour récupérer 2 cubes depuis la Zone de défausse.

**Colosseum** : récupérer la plus ancienne carte de la colonne de défausse en pivotant 2 autres Merveilles (sans activer leurs effets).

**Machu Picchu** : réactiver une Merveille déjà utilisée en pivotant une autre Merveille (sans activer son effet). La Merveille ainsi récupérée peut être utilisée immédiatement.

## MERVEILLES DE LA TROISIEME ÈRE

**Pentagon** : supprimer 1 cube Pouvoir disponible pour gagner 1 niveau Militaire (sans dépenser de cube supplémentaire). Cela ne compte pas pour une action.

**Royal Observatory** : supprimer 2 autres cartes Merveilles pour gagner 1 niveau Militaire (sans dépenser de cube supplémentaire). Cela ne compte pas pour une action.

**Versailles** : supprimer 1 cube Pouvoir disponible pour réaliser une action basique d'Expansion. Cela compte comme une action d'Expansion normale et permet d'activer instantanément la Statue de la Liberté (Statue of Liberty).

Note : toutes les Merveilles nécessitent d'être activées pour profiter de leurs effets.

## ÉVÉNEMENTS

**Thermopilis** : chaque joueur doit utiliser 1 carte Action/Conseiller supplémentaire sans en jouer l'effet. Si un joueur utilise sa dernière carte Action, la Révolution a automatiquement lieu.