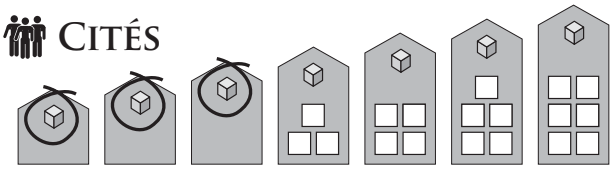
TOURS JOUÉS (MODE SOLO) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Roll Through the Ages

THE LATE BRONZE AGE

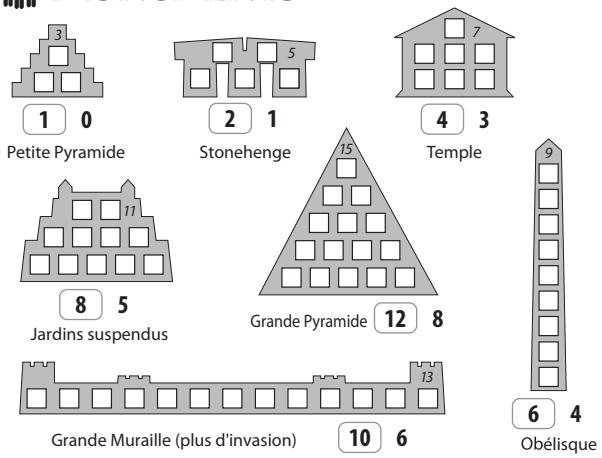
Cités



Développements

Coût		Nom	Pts	Effet
10	☐	Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10	☐	Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15	☐	Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15	☐	Carrière	3	+1 pierre si vous collectez de la pierre
20	☐	Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20	☐	Conservation	4	x 2 nourriture si –1 poterie avant les dés
20	☐	Finance	4	Les dés « pièces » valent 12 pièces
20	☐	Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25	☐	Navigation	5	Changez une ressource par bateau
25	☐	Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25	☐	Religion	7	La révolte affecte vos adversaires
30	☐	Greniers	6	Vendez une nourriture pour 6 pièces
30	☐	Maçonnerie	6	+ 1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	☐	Ingénierie	6	Remplacez une pierre par 3 ouvriers
40	☐	Commerce	8	1 point de bonus par ressource
60	☐	Architecture	8	2 points de bonus par monument
70	☐	Empire	10	1 point de bonus par cité

Monuments



Catastrophes

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Bateaux ☐☐☐☐☐

Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

Nom du joueur

Tour de jeu

1. **Lancer** les dés, puis récolter ressources et nourritures
2. **Nourrir** les cités et résoudre les catastrophes
3. **Construire** des cités, monuments, et/ou bateaux
4. **Commerce** de ressources et/ou 1 échange/bateau
5. **Acheter** 1 développement (et un seul)
6. **Défausser** les ressources au-delà de 6

Dés

- 3 unités de nourriture
- 1 Ressource
- 2 Ressources *et* 1 crâne
- 3 ouvriers
- 2 unités de nourriture ou 2 ouvriers
- 7 pièces

Ressources

- Bois
- Pierre
- Poterie
- Tissu
- Fer de lance

Catastrophes

Cause	*Fléau*	*Effet*
Pas de nourriture	Famine	**–1** pt *(par cité)*
☠	Aucun	Aucun
☠☠	Sécheresse	**–2** pts
☠☠☠	Peste	**–3** pts *(adversaires)*
☠☠☠☠	Invasion	**–4** pts*
☠☠☠☠☠ +	Révolte	Perte des ressources

**Avec la forge, vous envahissez et –1 Fer = –2pts de dégat*

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque :

- Tous les monuments ont été construits *ou*
- 1 joueur a achevé son 7ème développement

Score

	Développements
	+ Monuments
	+ Bonus
	= Sous total
	– Fléaux
	= Total

FH