

TOURS JOUÉS (MODE SOLO) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Roll Through the Ages

THE LATE BRONZE AGE

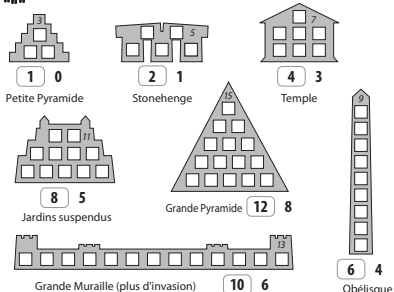
CITÉS



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

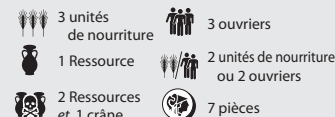
Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

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



RESSOURCES



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

TOURS JOUÉS (MODE SOLO) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Roll Through the Ages

THE LATE BRONZE AGE

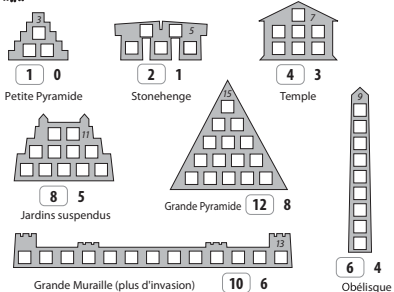
CITÉS



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

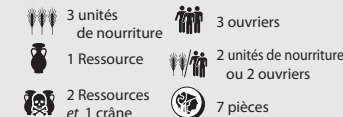
Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

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



RESSOURCES



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