

# ROLL THROUGH the AGES

THE BRONZE AGE

Joueurs : 1-4

Age : à partir de 8 ans

Durée : 30-45 minutes

## Règle du jeu

### But du jeu

Marquez le plus de points possibles en devenant la plus avancée et la plus prestigieuse des civilisations. Pour cela, il vous faudra bâtir des cités, ériger des monuments et vous développer, tout en évitant que des catastrophes ne s'abattent sur votre peuple.

### Matériel :

- 4 plateaux perforés
- 24 marqueurs (4 marqueurs pour chacune des 6 couleurs)
- 7 dés
- 1 bloc de feuilles de score
- 2 annexes - Compléments de règles
- Cette règle du jeu

### Préparation

Chaque joueur prend une feuille de score, un plateau perforé, 6 marqueurs (1 de chaque couleur), et un crayon (non fourni).

Chacun des joueurs place son marqueur nourriture sur 3 (dans la rangée « nourriture » située au bas du plateau perforé) et les 5 autres marqueurs sur la valeur 0 des autres rangées.

Choisissez le joueur qui commencera la partie, de la manière que vous voulez (pierre-feuille-ciseau, etc.) et donnez-lui 3 dés. En tant que premier joueur, il doit dessiner une étoile sur sa feuille de score (cela servira en fin de partie pour déterminer qui jouera le dernier tour).

### Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches. Lors de chaque manche, tous les joueurs effectuent un tour de jeu. Lorsque tous les joueurs ont achevé leur tour de jeu, la manche se termine et la suivante commence. Lors de

son tour de jeu, le joueur peut effectuer toutes les Actions suivantes, si cela est possible (et/ou imposé par le jet de dés) :

- 1- Lancer les dés, puis collecter ressources et nourriture
- 2- Nourrir les cités et résoudre les effets des catastrophes
- 3- Construire des cités et/ou des monuments
- 4- Acheter un développement (et uniquement un seul)
- 5- Se défausser des ressources en trop (au-delà de 6), et passer les dés.

## 1- Lancer les dés, puis collecter des ressources et de la nourriture

Pour chaque cité que vous possédez, lancez 1 dé (les joueurs commencent la partie avec 3 Cités). Mettez de côté tous les dés indiquant un crâne. Vous pouvez alors garder ou relancer chacun des dés restants. Après ce second lancer, mettez de nouveau de côté les dés indiquant un crâne (en les ajoutant aux crânes obtenus lors du premier lancer). Vous pouvez enfin relancer une troisième fois les dés restants (y compris ceux conservés après le premier jet), pourvu qu'ils n'aient pas de crânes. Après ce troisième lancer, vous devez garder le résultat donné par tous vos dés. Pour plus de détails, consultez dans l'annexe la Table 1 – Résultats des Dés.



### Collecter des ressources

Pour chaque symbole « ressource » présent sur les dés, vous collectez 1 ressource. Vous allez devoir ajouter ces ressources une à une sur votre plateau perforé (à celles que vous pourriez déjà avoir). La première ressource est ajoutée sur la première rangée (Bois) en déplaçant le marqueur d'un cran vers la droite. Si vous avez collecté une seconde ressource, elle sera ajoutée sur la rangée située au dessus (Pierre), et ainsi de suite pour les ressources supplémentaires (Poterie, Vêtement), jusqu'à atteindre la rangée supérieure (Fers de Lance). Si vous avez collecté plus de 5 ressources lors de ce tour, la 6ème ressource obtenue est à nouveau 1 Bois, et ainsi de suite en remontant à nouveau de rangée en rangée.

Si une rangée est pleine (marqueur à droite), vous ne pouvez plus stocker la ressource correspondante. Si vous obtenez une nouvelle ressource de ce type, elle sera cependant considérée comme gagnée (le symbole « ressource » concerné est décompté) mais elle ne pourra pas être utilisée.

Lors de chaque phase de collecte, commencez toujours par ajouter la première ressource sur la rangée du bas (le Bois), puis ajoutez les ressources une à une sur les autres rangées, toujours de bas en haut comme expliqué ci-dessus.



### Collecter de la nourriture

Avancez votre marqueur « nourriture » d'une position vers la droite pour chaque symbole de nourriture présent sur un dé. Remarque : pour le dé  vous devez choisir entre deux unités de nourriture ou 2 ouvriers.

Si un joueur n'a plus de place pour stocker de la nourriture, la nourriture collectée en trop est perdue.

## 2- Nourrir les cités et résoudre les effets des catastrophes

### Nourrir les cités

Chaque cité (chaque dé lancé) nécessite 1 unité de nourriture. Vous devez donc déplacer le marqueur nourriture d'un cran vers la gauche pour chaque cité que vous dirigez. Si vous n'avez pas assez de nourriture, chaque cité que vous n'avez pu nourrir souffre alors de famine, et cela vous coûtera 1 point comme indiqué ci-dessous.

## Comptabiliser les points perdus

En bas à gauche de votre feuille de score, cochez une case Catastrophe pour chaque famine ainsi constatée. Ces points seront ôtés de votre score à la fin de la partie.

## Résoudre les effets des catastrophes



Une Catastrophe survient lorsque vous obtenez plus d'1 crâne à l'issue de votre jet de dés. Reportez-vous à la

Table 2 de l'annexe pour connaître les effets des différentes Catastrophes, et appliquez-les. Pour chaque point perdu, cochez une case dans la section Catastrophe au bas de votre feuille de score.

## 3- Construire des cités et/ou des monuments



Pour chaque symbole « ouvrier » obtenu sur les dés, cochez une case près d'une cité ou d'un monument. Lorsque vous avez coché toutes les cases d'une cité, vous l'avez construite (entourez alors l'icône « dé » situé au-dessus de cette cité). Vous commencerez alors vos prochains tours de jeu avec un dé supplémentaire. Vous pouvez construire jusqu'à 4 nouvelles cités (pour un total de 7 cités), ce qui vous donnera alors un maximum de 7 dés à chaque tour de jeu.

Si vous êtes le premier joueur à avoir coché toutes les cases d'un monument donné, vous le construisez immédiatement. Sous le monument se trouvent inscrits deux chiffres : entourez celui qui est le plus élevé (par exemple, entourez le chiffre 12 si vous êtes le premier à construire la Grande Pyramide). Indiquez ensuite aux autres joueurs qu'ils doivent rayer ce même chiffre sur leur feuille de score : tous les joueurs qui bâtiront par la suite ce monument entoureront le chiffre dont la valeur est la plus faible (dans le cas de la Grande Pyramide, 6 points). Ces points seront comptabilisés à la fin de la partie. Les monuments incomplets ne rapporteront aucun point.

## 4- Acheter un développement (et un seul)



A chacun de vos tours de jeu, vous pouvez acheter un développement (et un seul), en dépensant des pièces et des ressources jusqu'à égaliser ou dépasser le coût de ce développement (noté sur la feuille de score). Par exemple, vous pouvez développer l'Irrigation (coût 10) en utilisant 7 pièces et 3 bois.

Si vous choisissez de dépenser un type de ressource, vous l'utilisez à hauteur de la valeur inscrite sous le marqueur qui lui correspond. La totalité de cette ressource est alors dépensée, et vous déplacez le marqueur à l'extrême gauche de la rangée (0). Les excédents de ressources sont donc perdus.

Un joueur ne peut pas acheter un même développement plusieurs fois. Lorsque vous avez acheté un développement, cochez sa case et entourez le nombre de points qui lui correspond sur votre feuille de score. Ces points seront comptabilisés à la fin de la partie. Pour connaître les différents avantages procurés par les développements, consultez l'annexe (Table 3 – Développements).

## 5- Se défausser des ressources en trop (au-delà de 6), et passer les dés.

Vous ne pouvez pas conserver plus de 6 ressources dans votre stock. Vous avez mis en stock 1 ressource chaque fois que vous avez décalé vers la droite l'un de vos marqueurs. Si vous avez plus de 6 ressources en stock, défaussez les ressources en trop en déplaçant un ou plusieurs marqueurs vers la gauche. Par exemple, si vous avez 5 Bois et 2 Pierres (soit un total de 7 ressources), vous devez vous séparer de 1 ressource. Vous pouvez choisir d'abandonner 1 Bois ou 1 Pierre, en déplaçant le marqueur correspondant d'une position sur la gauche. Ce n'est qu'à la fin de votre tour que vous devez vous séparer de ces ressources en trop. Passez ensuite les dés au joueur situé à votre gauche.

## Fin de la Partie

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour de jeu :

- un joueur a acheté son 5ème développement
- ou chaque monument a été construit au moins une fois (par 1 ou plusieurs joueurs)

On continue alors de jouer afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours de jeu. Ainsi le dernier à jouer sera celui placé à la droite du joueur qui a débuté la partie (celui qui avait dessiné une étoile sur sa feuille de score).

Les joueurs calculent alors leur score final. On ajoute les points correspondants aux développements achetés et aux monuments construits. Les joueurs ayant développé l'Architecture ajoutent 1 point pour chaque monument qu'ils ont construit durant la partie (soit un bonus de 0 à 7 points). Les joueurs qui ont développé l'Empire ajoutent 1 point pour chacune de leurs cités (soit un bonus de 3 à 7 points). Les joueurs soustraient enfin 1 point pour chaque case cochée dans la partie Catastrophes de leur feuille de score.

## Gagner la partie

Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui possède encore le plus grand nombre de ressources.

## Règle pour 3 joueurs

Les règles restent les mêmes, mais le monument « Jardins Suspendus » (nécessitant 11 ouvriers) ne peut pas être construit.

## Règle pour 2 joueurs

Les règles restent les mêmes, mais la Grande Pyramide (le monument nécessitant 15 ouvriers) et le Temple (7 ouvriers) ne peuvent pas être construits.

## Règle pour une partie solo

Les règles restent les mêmes, avec les changements suivants :

- La partie se limite à 10 tours de jeu. L'objectif est d'atteindre le plus haut score
- Tous les monuments sont accessibles
- La Peste vous touche désormais (jusqu'à ce que vous ayez Médecine)
- La Religion vous protège des effets de la Révolte
- Contrairement à une partie classique, vous êtes ici autorisés à relancer les dés avec un crâne.

## Variante : La phase de Commerce

Pour ajouter de l'interaction entre les joueurs, vous pouvez utiliser les règles suivantes :

- Après avoir nourri vos cités et subi les effets des catastrophes, et avant de lancer la construction des cités ou des monuments, chaque joueur peut échanger des ressources et de la nourriture avec ses adversaires.
- Lors de cette phase de Commerce, le joueur actif (et lui seul) peut décider d'échanger des ressources et/ou de la nourriture avec un adversaire. Les échanges sont libres, il suffit que les deux joueurs se mettent d'accord. Le joueur actif peut par exemple échanger 3 Bois et 2 Pierres avec un premier joueur, puis échanger 3 Pierres et 2 Poteries avec un autre joueur. Les joueurs dont ce n'est pas le tour de jeu ne peuvent pas faire des échanges entre eux. Un joueur ne peut pas posséder plus de ressources que ne le permet son plateau.

**Il y a plus !** Venez découvrir de nouvelles variantes sur notre site  
<http://rollthroughtheages.com>

Traduction française: Jean-Baptiste Ramond

© 2008 Matt Leacock. © 2009 QWG Games • [www.qwggames.nl](http://www.qwggames.nl)



# ROLL THROUGH THE AGES

## Annexe – Compléments de règles

**Table 1 – Résultat des dés**

Le résultat des dés est définitif au terme du 3ème lancer.

Résultat	Collecte	Effets	Etape
	3 unités de nourriture	Ajoutez 3 unités de nourriture sur votre plateau de score.	Etape 1
	1 ressource	Vaut 1 ressource. Ajoutez les ressources une à une sur les différentes rangées de votre plateau de score (1 ressource = 1 bois, 2 = 1 bois + 1 pierre, 3 = 1 bois + 1 pierre + 1 poterie, etc.)	Etape 1
	2 ressources et 1 crâne	Vaut 2 ressources et 1 crâne. Si vous obtenez 2 crânes ou plus à l'issue de votre lancer, vous pouvez être touchés par une catastrophe (voir Table 2 – Effets des Catastrophes). Les crânes ne sont pas accumulés d'une manche à l'autre.	Etapes 1 et 2
	3 ouvriers	Cochez 3 cases sur les cités et/ou les monuments de votre choix.	Etape 3
	2 unités de nourriture ou 2 ouvriers	Ajoutez 2 unités de nourriture à votre plateau de score ou cochez 2 cases pour construire des cités et/ou des monuments.	Etape 1 ou 3
	7 pièces	Vaut 7 pièces, utilisées pour l'achat d'un développement. Les pièces ne peuvent pas être stockées d'une manche à l'autre.	Etape 4

**Table 2 – Effets des Catastrophes**

Les points perdus à cause des catastrophes sont notés au bas de votre feuille de score, en cochant les cases de la partie Catastrophes.

Cause	Catastrophes	Effet	Remarque
Manque de nourriture	Famine	Vous perdez 1 point par cité non nourrie	Chaque cité a besoin d'une unité de nourriture à chaque tour de jeu.
1 crâne	Aucun	Aucun effet	
2 crâne	Sécheresse	Vous perdez 2 points	Vous n'êtes pas affecté par la Sécheresse si vous avez développé l'Irrigation.
3 crâne	Peste	Vos adversaires perdent 3 points	Ils ne sont pas affectés par la Peste s'ils ont développé la Médecine.
4 crâne	Invasion	Vous perdez 4 points	Si vous avez construit la Grande Muraille vous n'êtes pas affecté.
5 Crânes et +	Révolte	Vous perdez toutes vos ressources (y compris celles collectées lors de ce même tour)	Si vous avez développé la Religion, ce sont vos adversaires qui perdent toutes leurs ressources (sauf s'ils sont protégés eux aussi par la Religion).

**Table 3- Développements**

Chaque développement obtenu modifie les règles de la façon suivante :

Coût	Points	Développement	Effet
10	2	Leadership	Après votre 3ème lancer, vous pouvez relancer le dé de votre choix, même s'il s'agit d'un dé avec un crâne. Le résultat obtenu est alors définitif.
10	2	Irrigation	Vous n'êtes plus affecté par la Sécheresse.
15	3	Agriculture	Vous collectez une unité de nourriture supplémentaire pour chaque dé « Nourriture » obtenu. Cela s'applique aussi avec le dé  si vous choisissez de collecter de la nourriture plutôt que de recruter des ouvriers.
15	3	Carrière	Vous obtenez une pierre supplémentaire chaque fois que vous collectez de la pierre lors de votre tour de jeu.
15	3	Médecine	Vous n'êtes plus affecté par la Peste.
20	4	Finance	Les dés  vous rapportent désormais 12 pièces au lieu de 7. L'argent non utilisé ne peut être conservé d'une manche à l'autre.
20	4	Caravanes	A la fin de votre tour, vous n'êtes plus obligé de vous défausser des ressources excédentaires. Vous pouvez donc désormais conserver plus de 6 ressources.
20	6	Religion	Si votre lancer de dés déclenche une Révolte (5 crânes et +), ce sont désormais vos adversaires qui perdent toutes leurs ressources (sauf s'ils sont eux aussi protégés par la Religion).
30	6	Grenier	Avant d'acheter un développement, vous pouvez vendre de la nourriture : chaque unité de Nourriture vendue (et donc dépensée) vous rapporte 4 pièces. Les pièces ne peuvent pas être conservées d'une manche à l'autre.
30	6	Maçonnerie	Vous obtenez un ouvrier supplémentaire pour chaque dé « ouvrier » obtenu. Cela s'applique aussi avec le dé  si vous choisissez de recruter des ouvriers.
40	6	Ingénierie	Lors de l'étape 3, vous pouvez dépenser de la pierre pour vous aider à construire vos cités et vos monuments : chaque pierre que vous choisissez de dépenser vous permet d'effectuer le travail de 3 ouvriers, et donc de cocher 3 cases d'une cité et/ou d'un monument.
50	8	Architecture	A la fin de la partie, vous marquez 1 point de bonus pour chaque monument.
60	8	Empire	A la fin de la partie, vous marquez 1 point de bonus pour chaque cité que vous dirigez.

# ROLL THROUGH the AGES

## THE LATE BRONZE AGE

- 2-4 joueurs
- Âge : à partir de 10 ans
- 60 minutes

*The Late Bronze Age* (Le Bronze final ou Le Bronze tardif) ajoute quatre nouveaux développements et de nouvelles conditions de fin de partie à *Roll Through the Ages : Bronze Age* pour les joueurs qui désirent des parties plus longues et plus complexes.

### Commerce

Le Commerce est une phase standard dans *The Late Bronze Age*. Les joueurs échangent des *Ressources* et de la *Nourriture* en suivant les règles proposées dans la variante du jeu de base, excepté que cette phase se produit désormais après la *Construction de cités, de monuments et/ou de bateaux*, conformément aux indications de la feuille de marque. Bien entendu, la phase de *Commerce* est facultative et les joueurs ne sont pas tenus de la réaliser s'ils ne le souhaitent pas.

### Fin de la Partie

Dans *The Late Bronze Age*, tous les monuments peuvent être construits, indépendamment du nombre de joueurs. La partie s'achève à la fin du tour au cours duquel 7 *Développements* auront été achetés par l'un des joueurs ou que tous les *Monuments* auront été collectivement construits.

### Nouveaux développements

#### Conservation (coût : 20 – points : 3)

Avant de lancer les dés, retirez une *Poterie* et doublez votre quantité de *Nourriture* actuelle (jusqu'à 15 *Nourritures* maximum). Exemple : vous commencez votre tour avec 1 *Poterie* et 6 *Nourritures* ; avant de jeter les dés, enlevez une poterie pour faire passer votre *Nourriture* à 12.

#### Forge (coût : 25 – points : 5)

Si les dés 1111 vous apportent une *Invasion*, au lieu de perdre 4 points de *Catastrophe*, vous envahissez tous vos adversaires, en leur faisant perdre 4 points chacun. Vous pouvez faire perdre deux points supplémentaires à l'ensemble de vos adversaires pour chaque *Fer de Lance* que vous retirerez de votre plateau. Les joueurs ayant construit la *Grande Muraille* ne sont pas touchés par ces *Invasions*.

#### Navigation (coût : 25 – points : 5)

Pour chaque combinaison de *Bois* et de *Tissu* que vous retirerez lors de la *Construction de cités, de monuments et/ou de bateaux*, vous pouvez construire un *Bateau* (le *Bois* est utilisé pour la coque et le *Tissu* pour la voile). Vous n'avez pas besoin d'ouvriers pour cela. Inscrivez les bateaux que vous aurez construits sur votre *Feuille de score*. À chaque tour, pour chaque bateau que vous possédez, vous pourrez échanger n'importe laquelle de vos ressources en une ressource d'un autre type au cours de la phase de *Commerce*. Par exemple, si vous possédez deux bateaux, vous pouvez transformer 1 *Pierre* et 1 *Bois* en 2 *Fers de Lance* (tous les échanges réalisés à l'aide de la *Navigation* ont lieu avec la *Banque*, pas avec les autres joueurs).

#### Commerce (coût : 40 – points : 8 + 1 de bonus par Ressource)

À la fin de la Partie, vous marquez 1 point de bonus pour chaque *Ressource* encore présente sur votre plateau. Les joueurs possédant une *Caravane* pourront marquer plus de 6 points.

### Autres modifications

Les aménagements suivants ont été apportés aux *Développements* et aux *Monuments* existants pour maintenir l'équilibre du jeu, compte tenu des nouvelles règles ci-dessus. Ces changements ne visent que la version *The Late Bronze Age* et ne concernent pas le jeu de base. Ils sont résumés dans la *Feuille de score*. Les voici, pour information :

**Médecine** : coût : 20 – 4 points dans cette version (coût : 15 – 3 points dans le *Jeu de base*).

**Religion** : coût : 25 – 7 points dans cette version (coût : 20 – 5 points dans le *Jeu de base*).

**Greniers** : la *Nourriture* peut être vendue pour 6 *Pièces*, rendant intéressante la combinaison avec *Conservation* (contre 1 *Nourriture* pour 4 *Pièces* dans le *Jeu de base*).

**Architecture** : coût : 60 – 2 points par *Monument* dans cette version (contre coût : 50 – 1 point par *Monument* dans le *Jeu de base*).

**Empire** : coût : 70 (contre coût : 60 dans le *Jeu de base*). Les joueurs concernés continuent à marquer 1 point de bonus pour chacune de leurs *Cités* en fin de Partie.

**Monuments** : si vous construisez un grand *Monument* en deuxième, troisième ou quatrième, vous remporterez un ou deux points de plus que dans le *Jeu de base*, ce qui rend la *Construction* plus attractive.

### Remerciements particuliers

Un grand merci à Tom Lehmann pour ses encouragements et son aide à la réalisation de cette variante. Merci également à David Cortright et Matt Crawford pour leurs tests du jeu et leurs suggestions.