

# TADMOR

— ◆ — PALMYRA: THE BRIDE OF THE DESERT — ◆ —



LIVRET DE RÈGLES

## CONTEXTE HISTORIQUE

Autrefois surnommée «La fiancée du désert», Palmyre (également connue sous le nom de Tadmor) était un arrêt vital pour les caravanes traversant le désert syrien.

Elle a été construite dans une oasis située à mi-chemin entre la mer Méditerranée à l'ouest et la rivière Euphrate à l'est, aidant ainsi à relier le monde occidental avec l'Orient. La ville a commencé à jouer un rôle plus important au III<sup>e</sup> siècle av. J.-C., au moment où la route qui la traverse est devenue l'une des principales routes de commerce est-ouest.

La langue parlée à Palmyre était l'araméen. Le Tarif de Palmyre est une célèbre inscription grecque et palmyrénienne datant du III<sup>e</sup> siècle de notre ère, la plus longue connue dans la version palmyrène de l'araméen, qui établit les prix des marchandises, des esclaves au parfum en passant par les huiles. C'est le produit de ce commerce qui a permis aux habitants de construire les grands temples de Palmyre tels que Bel, Baal Shamin, Allat et d'autres divinités orientales, sa longue rue à colonnade, son arche monumental et son théâtre.

Palmyre a été rattachée à la province romaine de Syrie sous le règne de Tibère (14-37 de notre ère). Elle a progressivement pris de l'importance en tant que route commerciale reliant la Perse, l'Inde, la Chine et l'Empire romain. En 129, Hadrien a visité la ville et a été tellement impressionné qu'il l'a déclarée ville libre et l'a renommée Palmyra Hadriana. En 217, l'empereur Caracalla a fait de Palmyre une colonie, ce qui signifiait une exemption de payer des impôts à l'empire. Les II<sup>e</sup> et III<sup>e</sup> siècles furent l'âge d'or de Palmyre, alors qu'elle prospérait grâce à son commerce étendu et son statut privilégié sous les Romains.

Le commerce de Palmyre commença à diminuer au début du III<sup>e</sup> siècle de notre ère, lorsque les Sassanides perses occupèrent l'embouchure du Tigre et de l'Euphrate et fermèrent la route des caravanes qui passait par Palmyre (227).

Les velléités de l'agressif Empire sassanide combinées à la faiblesse de l'Empire romain ont forcé le Conseil de Palmyre à élire Septimus Odénat comme seigneur de la ville. Odénat demeura fidèle à Rome, prit le titre de roi et mena l'armée palmyrène contre les Perses avant que ces derniers atteignent la rive est de l'Euphrate, leur infligeant une cuisante défaite. Pour ces réalisations, il reçut plusieurs titres exceptionnels par l'empereur: en 255, Odénat fut nommé gouverneur de la Syrie Phoenice, basé à Palmyre. Cinq ans plus tard, il fut nommé gouverneur de tout l'Orient.

En 266, Odénat et son fils aîné ont été assassinés. Le pouvoir fut légué à son deuxième fils, mais c'est la femme d'Odénat, Zénobie, qui était la réelle dirigeante. Certains croient que c'est elle qui aurait embauché l'assassin. L'ambitieuse Zénobie était à moitié grecque, moitié arabe (ou peut-être moitié juive) et prétendait être descendante de Cléopâtre. Elle était exceptionnellement jolie, intelligente et s'exprimait très bien en palmyrien, grec et égyptien. Sa cour était composée de philosophes, d'érudits et de théologues.

La reine Zénobie était une dirigeante efficace et ses armées conquièrent la majeure partie de l'Anatolie (Asie Mineure). Cependant, en réaction à la campagne de l'empereur romain Aurélien en 272, Zénobie déclara son fils empereur et s'attribua le titre d'impératrice, ce qui provoqua automatiquement la sécession de Palmyre envers Rome. Après de violents combats, la reine fut assiégée dans sa capitale et capturée par Aurélien. Elle fut envoyée à Rome, où elle défila enchaînée d'or, comme trophée de l'empereur Aurélien. Il y a deux histoires des derniers jours de Zénobie: dans l'une, elle aurait vécu confortablement à Rome dans une villa de l'empereur; dans l'autre, elle serait morte affamée ou empoisonnée.

Aurélien épargna la ville et y posta une garnison de 600 archers, dirigée par Sandarion, pour y maintenir la paix. En 273, Palmyre se révolta sous le commandement de Septime Apsaios, déclarant Antiochus (un parent de Zénobie) comme Auguste. Aurélien marcha de nouveau sur Palmyre, cette fois-ci la rasant entièrement et saisissant les monuments les plus précieux. Les bâtiments de Palmyre furent démolis, les habitants massacrés et le Temple de Bel pillé. Après ces événements, Palmyre fut réduit à un simple village et disparu assez largement des archives historiques durant les 300 années suivantes.

## CRÉDITS

*En mémoire de Khaled al-Asaad*

**Auteur:** Gianluca Piacentini

**Graphisme et mise en page:** Mario Barbati

**Relecture:** Dave Thorby

**Traduction française :** Claude Sirois et Vincent Jehl

**Tests et développement de Gotha:** Alessandro Lala, Davide De Martino, Lucio Abbate, Carlo Gualdi

**Autres testeurs:** Paolo Ciuccatosti, Ettore Iannelli, Mario Fazi, Sedar Marchetti, Pasquale Abbate

Tous les droits appartiennent à Gotha Games Ltd, Weston-super-Mare, UK

Si vous avez des commentaires, questions ou suggestions, écrivez-nous à:

**Gotha Games Ltd**

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

Où contactez-nous par courriel à [info@gothagames.co.uk](mailto:info@gothagames.co.uk)



## MARQUES ET MENTIONS LÉGALES

Sauf indication contraire, tous les éléments apparaissant sur nos jeux, y compris le texte, la conception du jeu, les graphiques, les logos, les icônes et les images, ainsi que leur sélection, leur assemblage et leur disposition, sont la propriété de Gotha Games et sont protégés par les lois internationales sur les droits d'auteur. Tous les autres matériaux protégés par des droits d'auteur sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Les images utilisées sur la couverture et les autres éléments du jeu sont - un tableau d'Herbert Gustave Schmalz intitulé «Queen Zenobia's Last Look upon Palmyra» - un tableau de Lexis-Auguste Delahogue intitulé «La grande caravane». Tous les droits relatifs à ces tableaux sont conservés par les héritiers légaux des auteurs.

Licône Flèches de Lorc est créé sous la licence non transposée Creative Commons Attribution 3.0. Pour consulter une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez une lettre à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Toute référence à des marques de commerce tiers (qu'elles soient directes ou indirectes) est uniquement à des fins éducatives et ne saurait être une appropriation de celles-ci.

# MATÉRIEL



1 Plateau de jeu



4 Plateaux personnels



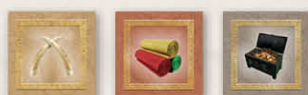
1 Livret de règles



1 Bloc de fiches de scores



48 Tuiles d'améliorations  
(18 Ère I, 18 Ère II et 12 Ère III)



36 Tuiles marchandises rares



7 Cartes bandits



8 Cartes tour



16 Cartes temple



26 Cartes mission du roi



4 Aides de jeu



20 Chameaux  
(en 4 couleurs)



16 Bateaux  
(en 4 couleurs)



4 Marqueurs de points de prestige (en 4 couleurs)



1 Pion premier joueur



1 Pion marqueur de tour



20 Cubes tour



20 Bois



20 Pierres



20 Marbres



20 Or

## PRINCIPE DU JEU

Les joueurs incarnent de riches marchands basés à Palmyre. Leur pouvoir et leur prestige vont s'accroître à mesure de l'agrandissement de leur réseau commercial ainsi que leur contribution grandissante à la vie politique et religieuse de la ville.

Dans le jeu, le succès d'un marchand est mesuré en points de prestige (PP). Le marchand gagnant est celui qui aura marqué le plus de PP à la fin de la partie.

## PLATEAU CENTRAL

Le plateau central présente une partie de la Syrie moderne, de l'Irak et de la Turquie et est divisé en sept régions. Chaque région dispose d'un certain nombre d'actions disponibles pour les joueurs. Le plateau comprend aussi une piste de tours, une piste de score et un certain nombre d'emplacements pour les tuiles d'amélioration.

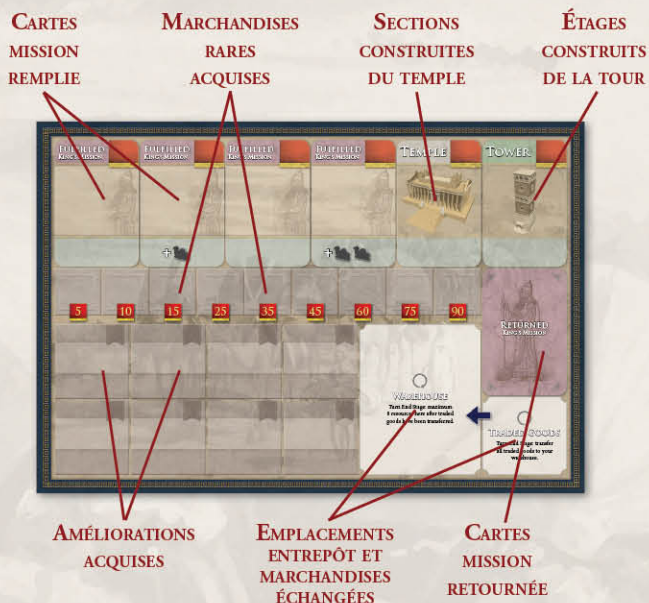
La partie dure 9 tours répartis en 3 ères de 3 tours chacune (Ère I en jaune, Ère II en vert et Ère III en marron).



## PLATEAU PERSONNEL

Les plateaux personnels sont utilisés pour ranger, en un seul endroit, vos ressources, marchandises rares, cartes temple, missions du roi et cartes tour, vous permettant ainsi de garder un œil sur votre score possible. Dans le cas où vous auriez acquis plus d'éléments que le plateau peut en accueillir, il suffit de mettre ces éléments à côté de celui-ci.

L'entrepôt est l'endroit où vous gardez toutes vos ressources. L'emplacement des marchandises échangées est l'endroit où vous placez toutes les ressources reçues à la suite d'échanges effectués au marché de la ville via des tuiles d'amélioration ou des cartes mission du roi.



## CHAMEAUX ET BATEAUX

Les chameaux et les bateaux sont placés sur le plateau par les joueurs pour réaliser des actions. Les emplacements ronds sont réservés aux chameaux, les rectangulaires aux bateaux.



Chaque joueur commence avec 3 chameaux et 2 bateaux, mais d'autres pourront être ajoutés de pair avec le développement de leurs entreprises commerciales.

## RESSOURCES

Il existe quatre types de ressources dans le jeu (également appelées marchandises dans ce livret de règles): le bois et la pierre (marchandises de base), le marbre et l'or (marchandises supérieures). Les ressources sont des éléments clés du jeu et sont utilisées pour construire le temple et la tour ainsi que pour compléter les missions du roi, acquérir des marchandises rares ainsi que des améliorations. Sauf indication contraire, lorsque vous devez payer une ressource (ou marchandise), vous pouvez rendre dans la réserve générale une ressource de votre choix.



## TEMPLE

En construisant le temple, vous accumulerez des PP qui seront comptabilisés à la fin de la partie. Un temple est construit section par section dans cet ordre: les fondations, la colonnade, le toit et les statues. Plus vous construisez, plus vous obtiendrez de PP à la fin de la partie. Construire le temple constitue également une source possible de cartes mission du roi et de marchandises rares gratuites supplémentaires.



## MISSIONS DU ROI

Chaque joueur commence la partie avec deux cartes mission du roi. D'autres cartes pourront être acquises durant la partie. Les cartes mission du roi ont plusieurs utilisés.

Une carte mission du roi peut être défaussée de votre main à tout moment en échange d'une ressource de votre choix.

Une mission du roi peut aussi être remplie en utilisant l'action mission du roi sur le plateau et en payant le coût indiqué en ressources. Une carte mission remplie est placée sur votre plateau personnel. Le nombre de PP indiqué sur la carte sera comptabilisé à la fin de la partie.

Pendant la partie, une carte mission remplie peut être retournée pour obtenir le bénéfice unique indiqué sur celle-ci. Lorsque cela se produit, retournez la carte mission du roi face cachée et placez-la dans l'emplacement des missions du roi retournées. À la fin de la partie, les missions du roi retournées compteront pour la moitié des PP indiqués.



## TOUR

Construire la tour est un élément important du jeu car cela permet de marquer des points à la fois pendant et à la fin de la partie.

Les joueurs commencent avec la carte tour 0 pour indiquer qu'ils n'ont pas encore construit d'étages. Lors de la construction de nouveaux étages, ils placent un cube tour sur la carte pour chaque étage construit. Le coût de construction est indiqué sur la carte et dépend de l'action qui est utilisée parmi les deux actions disponibles sur le plateau.

Lorsque la tour atteint 5 étages, le joueur retourne sa carte tour du côté 5 étages, puis continue à ajouter des cubes sur

la carte jusqu'à atteindre la carte de 10 étages et ainsi de suite.

Il n'y a pas de limite au nombre d'étages qu'une tour peut compter, bien qu'il soit rare de dépasser 20 étages.



LA HAUTEUR DE LA TOUR EST DÉTERMINÉE PAR LA VALEUR DE LA CARTE...  
 ...PLUS LES CUBES TOUR PLACÉS DANS CES EMPLACEMENTS  
 LE COÛT DE CONSTRUCTION EST INDiqué ICI, ET EST FONCTION DE L'ACTION UTILISÉE

### MARCHANDISES RARES

Il existe neuf types de marchandises rares, leur disponibilité variant selon les régions : Mer du Sud (tuiles grises comprenant bouteilles en verre, encens et myrrhe provenant de l'Égypte et de l'Empire romain), la région Nord de la vallée de l'Euphrate (tuiles jaunes comprenant jade, ivoire et porcelaine provenant d'Anatolie) et de la région Sud de la vallée de l'Euphrate (tuiles rouges comprenant soie, parfum et huiles provenant du golfe Persique). Les marchandises rares ne sont pas considérées comme des ressources et ne sont pas stockées dans l'entrepôt.



### AMÉLIORATIONS

Les améliorations comprennent des compétences commerciales et diplomatiques, des technologies, de l'influence politique et d'autres éléments qui améliorent la capacité des actions à votre disposition pendant la partie.

Au départ, seules les améliorations de l'Ère I sont disponibles sur le plateau. Après les trois premiers tours de jeu, toutes les améliorations non acquises de l'Ère I sont remplacées par des améliorations de l'Ère II. Plus tard, toutes les améliorations restantes de l'Ère II sont remplacées par celles de l'Ère III.

PHASE DURANT LAQUELLE L'AMÉLIORATION EST EFFECTIVE

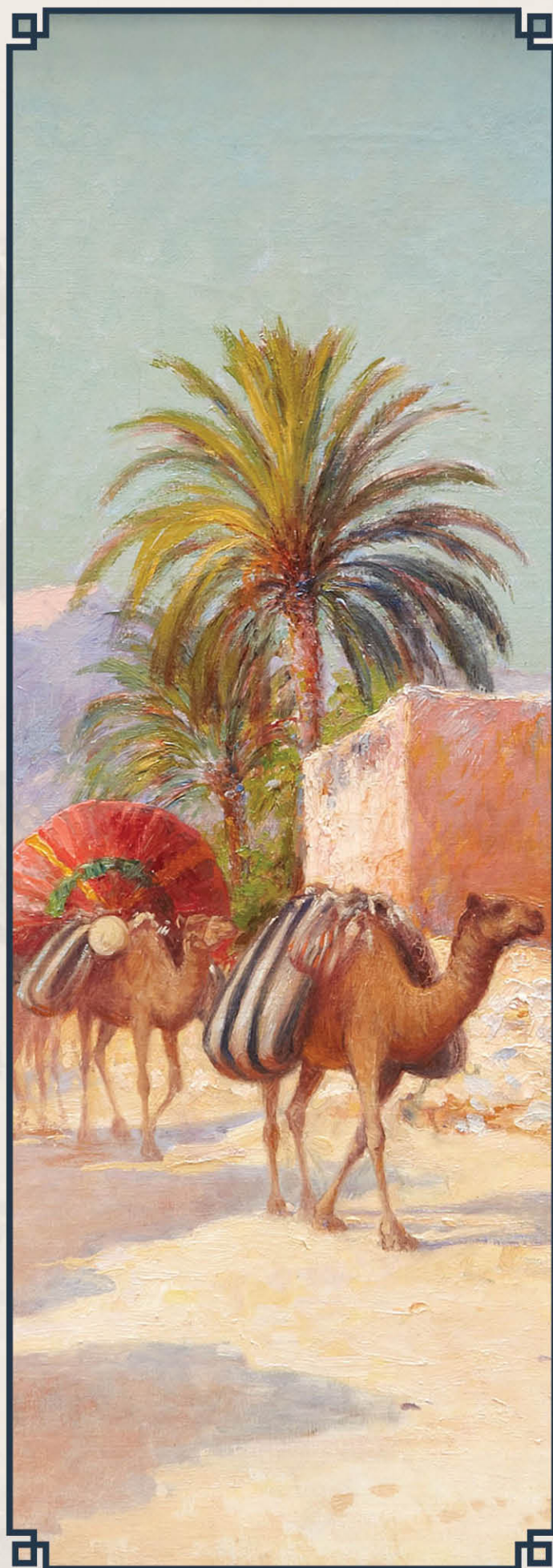
IDENTIFIANT DE L'AMÉLIORATION

ÈRE DE L'AMÉLIORATION

ÈRE I AMÉLIORATIONS

ÈRE II AMÉLIORATIONS

ÈRE III AMÉLIORATIONS





## MISE EN PLACE

- Dépliez le plateau de jeu. Utilisez le côté adapté soit pour une partie à 3 ou 4 joueurs, soit pour une partie à 2 joueurs.
- Formez 4 piles de cartes temple en mettant dans chaque pile, à partir du dessus, les cartes fondations, colonnade, toit et statues.
- Placez les 7 cartes bandits face cachée à l'endroit correspondant sur le plateau.

- Triez les marchandises rares par couleur et enlevez 2 marchandises rares de chaque type pour une partie à 2 joueurs ou 1 marchandise rare de chaque type pour une partie à 3 joueurs. Ensuite, placez les marchandises rares en trois piles par couleur. Mélangez et placez chaque pile face visible dans leurs zones correspondantes sur le plateau. Chaque pile devrait contenir

Dans une partie à 2 joueurs: 6 marchandises rares, 2 de chaque type

Dans une partie à 3 joueurs: 9 marchandises rares, 3 de chaque type

Dans une partie à 4 joueurs: 12 marchandises rares, 4 de chaque type

- Sélectionnez le premier joueur de façon aléatoire et donnez-lui le pion premier joueur.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend 3 chameaux et 2 bateaux de cette couleur avec un plateau personnel et une carte tour de niveau 0.
- Chaque joueur reçoit au départ 2 bois, 2 pierres, 1 marbre et 1 or. Certains joueurs reçoivent les

marchandises supplémentaires suivantes (dans le sens horaire par rapport au premier joueur, NdT):

- 2<sup>ème</sup> joueur: 1 bois ou 1 pierre de plus
- 3<sup>ème</sup> joueur: 1 marbre ou 1 or de plus
- 4<sup>ème</sup> joueur: 1 bois ou 1 pierre de plus et 1 marbre ou 1 or de plus

Toutes les marchandises sont placées sur le plateau personnel du joueur dans son entrepôt.

- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit l'une des quatre améliorations de départ disponible de l'ère I. Les améliorations de départ restantes sont rangées dans la boîte.
- Mélangez maintenant les tuiles d'amélioration restantes de l'Ère I et placez, de façon aléatoire, le nombre requis de tuiles face visible dans leurs emplacements réservés sur le plateau. Dans une partie à 2 joueurs: 6 emplacements sont utilisés, dans une partie à 3 joueurs: 8 emplacements, dans une partie à 4 joueurs: 10 emplacements. Toutes les améliorations restantes de l'Ère 1 sont retournées dans la boîte.
- Mélangez les cartes mission du roi et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Placez la pioche de cartes restantes face cachée dans l'emplacement correspondant sur le plateau.
- Chaque joueur place son marqueur de PP sur l'emplacement 10 de la piste de points de prestige.
- Placez le marqueur de tour sur l'emplacement 1 de la piste de tours.

Vous êtes maintenant prêts à entamer le premier tour du jeu.

**Note:** Pour les joueurs expérimentés, nous recommandons le changement suivant dans la mise en place. À l'étape 8, en commençant par le dernier joueur puis l'avant dernier et ainsi de suite jusqu'au premier joueur, chacun peut prendre une tuile d'amélioration de l'ère I de son choix sans se limiter aux 4 améliorations dédiées au début de partie. Mélangez ensuite les tuiles restantes avant d'en piocher ensuite la quantité requise pour les placer face visible sur le plateau de jeu (cela peut inclure des tuiles dédiées au début de partie). Cette variante dans la mise en place induit une plus grande variété dans le positionnement initial des joueurs.

## TOUR DE JEU

Chaque tour est composé de ces 4 étapes:

 **PLACEMENT**

 **BANDITS**

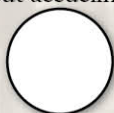
 **RÉSOLUTION**

 **FIN DU TOUR**

Chaque joueur reçoit une aide de jeu qui résume le tour de jeu.

### **PLACEMENT**

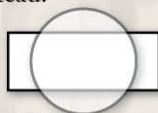
En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit placer **un** chameau ou **un** bateau sur un emplacement d'action disponible du plateau (note: Pour la suite de cette règle, les chameaux et les bateaux pourront être appelés pions). Les emplacements ronds ne peuvent accueillir que des chameaux, les emplacements rectangulaires que des bateaux. Certains emplacements peuvent accueillir l'un ou l'autre, ils sont dans ce cas à la fois rectangulaires et ronds. Dans tous les cas, chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul chameau ou bateau.



UN EMPLACEMENT  
ROND N'ACCEPTE QU'UN  
CHAMEAU



UN EMPLACEMENT  
RECTANGULAIRE  
N'ACCEPTE QU'UN BATEAU



UN EMPLACEMENT ROND/  
RECTANGULAIRE ACCEPTE SOIT  
UN CHAMEAU OU UN BATEAU

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de pions à poser sur le plateau. Si un joueur n'a plus de pion (bateau ou chameau) à poser, il saute son tour tant qu'un autre joueur dispose encore de pions à poser.

**Note importante:** Vous ne réalisez pas tout de suite l'action associée à l'emplacement lorsque vous placez votre pion. Les actions seront résolues pendant l'étape de résolution. Les actions des bandits sont résolues pendant l'étape des bandits.

## **BANDITS**

Tous les chameaux et bateaux se trouvant dans la région affectée retournent immédiatement dans la réserve de leur propriétaire respectif (sauf s'ils disposent d'une protection spéciale).


La carte bandit est ensuite déplacée sur l'emplacement **région attaquée** (à côté de la pioche). S'il y a déjà une carte bandit jouée lors d'un précédent tour, remettez-la dans la pioche des cartes bandits juste avant de placer l'actuelle.

Pour terminer, le joueur qui possède un chameau sur l'emplacement des bandits, reprend son pion et choisit secrètement une des cartes bandits de la pioche et la place face cachée devant lui. La carte bandit actuellement en jeu ne peut pas être choisie.

Si aucun joueur n'a placé de chameau sur l'emplacement des bandits, il n'y aura donc pas de bandits lors du prochain tour. Les bandits n'apparaissent que lorsqu'un joueur s'est placé sur l'emplacement associé, ils arriveront alors lors du prochain tour.

## **RÉSOLUTION**

Vous pouvez maintenant résoudre toutes les autres actions. Immédiatement après avoir résolu une action, reprenez votre pion associé.

Comme expliqué plus tard, les actions avec le symbole  peuvent être résolues à n'importe quel moment pendant l'étape de résolution. Les autres actions sont résolues dans cet ordre :

1. Actions d'améliorations
2. Actions de construction
3. Actions de royaume

**Note:** En accord avec les autres joueurs, vous pouvez résoudre la plupart des actions simultanément pendant l'étape de résolution. En cas de désaccord, suivez l'ordre indiqué ci-dessus. L'essentiel des actions pouvant être résolues en parallèle, cela permet de réduire le temps d'attente entre les tours. Vous pouvez par exemple construire une section de votre temple sans attendre qu'un autre joueur ne construise des étages de sa tour.

## **ACTIONS D'AMÉLIORATIONS**

Les joueurs résolvent les 4 actions d'améliorations suivant l'ordre des emplacements du plateau. En commençant par le 1er emplacement, un joueur peut dépenser des ressources pour acquérir une amélioration parmi celles disponibles sur le plateau. Son coût dépend de l'ère en cours (1 ressource pour l'ère I, 2 ressources pour l'ère II et 3 ressources pour l'ère III).

Un joueur qui s'est placé sur plusieurs emplacements dédiés aux améliorations peut en acquérir autant que de pions qu'il a joués. Dans tous les cas, il faut respecter l'ordre de résolution.

## ✂ ACTIONS DE CONSTRUCTION

Les joueurs résolvent les actions de construction du temple, de construction de la tour, des missions du roi et d'acquisition des marchandises rares. Résolez les actions dans l'ordre du tour en cas de conflits sur l'ordre de résolution des actions.



**Tour** – Il y a deux emplacements pour cette action. Sur l'un vous pouvez construire plusieurs étages d'une tour en dépensant du bois et de la pierre pour chaque étage construit. Sur l'autre, vous pouvez construire une série de deux étages en dépensant du bois et du marbre. Le coût exact de construction dépend dans la hauteur de la tour. Plus celle-ci sera haute, plus il sera élevé. Lorsque vous construisez une série de deux étages, vous ne payez que le coût correspondant à l'étage inférieur de cette série.

*Exemple: Pour construire le 9<sup>ème</sup>, 10<sup>ème</sup> et 11<sup>ème</sup> étage de votre tour en utilisant l'action de construire des étages, il vous en coûtera un total de 7 pierres (2 pour le 9<sup>ème</sup>, 2 pour le 10<sup>ème</sup>, 3 pour le 11<sup>ème</sup>).*

*Exemple: Pour construire le 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> étage de votre tour en utilisant l'action de construire une série de deux étages, il vous en coûtera 1 bois et 2 marbres.*



**Traître** – Cette action permet au joueur de détruire des étages d'une tour d'un joueur adverse **qui possède une tour de même hauteur ou plus grande** que la sienne. Le nombre d'étages détruits dépend de l'ère en cours (aucun pendant l'Ère I, un étage pendant l'Ère II, deux étages pendant l'Ère III).



**Temple** - Cette action permet de construire **une seule** section du temple en payant le coût indiqué en ressources et en remplaçant votre carte temple actuelle (si présente) de votre plateau avec celle de la section suivante. La carte remplacée retourne dans la réserve générale. Un temple est composé de quatre sections qui doivent être construites dans le bon ordre: les fondations, la colonnade, le toit puis les statues. Après avoir terminé la construction d'un temple, vous pouvez en construire un nouveau. Il existe deux actions de construction de temple sur le plateau central. Celle à Palmyre permet en plus de récupérer une carte mission du roi. Ce n'est pas le cas à Ebla.



**Marchandises rares** - Payez la quantité et le type de ressources indiqués et prenez la marchandise rare du dessus de la pile. Acquérir une marchandise rare grise en Mer du Sud coûte 3 or, une jaune dans le Nord de la vallée de l'Euphrate coûte 5 pierres et une rouge dans le Sud de la vallée de l'Euphrate coûte 5 bois.



**Missions du roi** - En posant un chameau sur l'emplacement des missions du roi, un joueur peut soit:

- Piocher une nouvelle carte mission du roi dans sa main ou;
- Remplir une mission de sa main en dépensant les ressources adéquates.

## 🏰 ACTIONS DE ROYAUME

Résolvez automatiquement les deux actions prestige de la tour et collecteur d'impôts (peu importe la région éventuellement attaquée par les bandits). Il n'est pas nécessaire de placer un pion sur ces emplacements.



**Prestige de la tour** - Le joueur possédant la tour la plus haute reçoit les points de prestige (PP) octroyés par les améliorations suivantes : I16, I17, I35, I36 (à condition qu'il en possède une ou plusieurs). En cas d'égalité, personne ne marque de PP.



**Collecteur d'impôts** - Le collecteur d'impôts réclame un paiement en or durant les ères II et III. Tous les joueurs ayant placé un pion sur l'emplacement du collecteur d'impôts sont dispensés de paiement. Les autres joueurs doivent payer le montant correspondant en or ou perdre des points de prestige correspondants.



**Approvisionnement** - Il s'agit du seul emplacement du plateau où vous pouvez placer soit un chameau ou un bateau. Marquez autant de points de prestige (PP) que la différence entre votre hauteur de tour et la plus petite actuellement en jeu (comparez le nombre d'étages). Si vous possédez la tour la plus petite, ne marquez aucun PP.

*Exemple: Le joueur A possède une tour de 15 étages, le joueur B une tour de 11 étages et le joueur C une tour de 7 étages. Le joueur B s'est placé sur l'action d'approvisionnement, il va donc marquer 4 PP (11 - 7 = 4)*



**Premier joueur** - Prenez le marqueur du premier joueur et recevez une marchandise de base de votre choix.



### À TOUT MOMENT

Les actions suivantes peuvent être résolues à tout moment pendant l'étape de résolution.



**Prendre des ressources** - Prenez autant de ressources du type correspondant à l'ère en cours et mettez-les dans votre entrepôt. Les ressources se situent majoritairement à l'Est et l'Ouest du plateau (Mer du Nord, Mer du Sud et dans l'Euphrates) et sont plus facilement récupérées par des bateaux que par des chameaux.



**Marchés** - Il y a deux emplacements marché de la ville disponibles sur le plateau. À Palmyre, vous pouvez échanger autant de fois que vous le souhaitez pendant l'étape de résolution de votre tour :

- 1 marchandise de base (bois ou pierre) contre 1 marchandise supérieure (marbre ou or) ;
- 1 marchandise supérieure (marbre ou or) contre 2 marchandises de base (bois ou pierre dans n'importe quelle combinaison) ;
- À Ebla, vous pouvez échanger autant de fois que vous le souhaitez pendant l'étape de résolution de votre tour:



- 1 marchandise de base (bois ou pierre) contre 1 marchandise supérieure (marbre ou or)

À Ebla, vous ne pouvez donc pas échanger des marchandises supérieures (marbre ou or) contre des marchandises de base.



**Caravane** – Vous pouvez ajouter un chameau dans votre réserve uniquement si vous respectez les conditions suivantes:

- Pour le 4<sup>ème</sup> chameau, avoir une tour d'au moins 5 étages ou avoir rempli 2 missions du roi.
- Pour le 5<sup>ème</sup> chameau, avoir une tour d'au moins 10 étages ou avoir rempli 4 missions du roi, ou encore avoir une tour d'au moins 5 étages et avoir rempli 2 missions du roi.

Les cartes mission du roi comptabilisées peuvent être face visible devant vous (après avoir été réalisées) ou retournées face cachée sur le plateau (NdT: si vous décidez de réclamer la faveur associée, comme expliqué plus tard).



**Chantier naval** – Vous pouvez ajouter un bateau dans votre réserve uniquement si vous respectez les conditions suivantes:

- Pour le 3<sup>ème</sup> bateau, avoir un ensemble de 3 marchandises rares de couleurs différentes (1 grise, 1 jaune, 1 rouge).
- Pour le 4<sup>ème</sup> chameau, avoir deux ensembles de 3 marchandises rares de couleurs différentes (2 grises, 2 jaunes, 2 rouges).

Dans ce cas, seule la couleur des marchandises rares compte.



**Cadeaux diplomatiques** – Marquez autant de PP qu'indiqué sur le plateau. Le nombre de PP gagné dépend de l'ère en cours.

## FIN DU TOUR

Déplacez toutes vos marchandises de votre zone des marchandises échangées vers votre entrepôt.

**Tous les joueurs défaussent leurs ressources excédentaires de sorte à en avoir un maximum de 8.**

Avancez le marqueur de tour d'une case supplémentaire sur la piste de tour.

Au début d'une nouvelle ère, chaque joueur marque 2 PP pour chaque étage de sa tour.

Puis, les améliorations restantes sur le plateau central sont défaussées et de nouvelles sont piochées (6 dans une partie à 2 joueurs, 8 dans une partie à 3 joueurs, 10 dans une partie à 4 joueurs). Les améliorations restantes ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.

## PRÉCISIONS

### MARCHÉS

Lorsque vous échangez des ressources en utilisant le marché de la ville ou en échangeant des améliorations, prenez les ressources à échanger dans votre entrepôt contre d'autres ressources. Vous pouvez échanger autant de ressources que vous le souhaitez pendant l'étape de

résolution. Reprenez votre chameau de l'emplacement marché de la ville uniquement après avoir fini vos échanges.

**Exemple:** *Lorsque vous utilisez l'action marché de la ville, vous pouvez échanger des pierres contre du marbre afin de construire votre tour pendant la phase de construction et ensuite échanger du bois contre de l'or afin de payer le collecteur d'impôts pendant la phase de royaume.*

Les marchandises que vous recevez en échange sont immédiatement utilisables, mais elles ne peuvent plus être échangées à nouveau pendant le même tour. Utilisez l'emplacement des marchandises échangées de votre plateau personnel afin de différencier les marchandises pouvant être encore échangées de celles qui ne peuvent plus l'être. À la fin de votre tour, vous pourrez déplacer les marchandises de votre emplacement des marchandises échangées vers votre entrepôt.

Lorsque vous devez payer un coût en ressources, vous pouvez indifféremment, et dans n'importe quelle combinaison, utiliser des ressources dans votre entrepôt ou dans votre emplacement des marchandises échangées.

**Exemple:** *Vous ne pouvez pas utiliser le marché de la ville pour échanger 1 marbre contre 2 bois et tout de suite l'utiliser à nouveau pour échanger le bois tout juste obtenu contre 2 marbres. Les 2 bois obtenus sont placés dans votre emplacement des marchandises échangées et ne sont pas disponibles pour un nouvel échange. Ils sont par contre disponibles pour payer un coût en ressources.*

Lorsque vous échangez une marchandise supérieure contre deux marchandises de base, vous pouvez choisir deux marchandises du même type ou de types différents.

**Exemple:** *Échangez 1 or contre 1 pierre et 1 bois ou contre 2 pierres.*

Vous ne pouvez jamais échanger une marchandise de base pour une autre marchandise de base ou une marchandise supérieure pour une autre marchandise supérieure.

**Exemple:** *Vous ne pouvez pas échanger un or contre un marbre.*

### MISSIONS DU ROI

Défausser une carte mission du roi de votre main en échange d'une ressource est également considéré comme une action d'échange. Vous pouvez donc le faire à n'importe quel moment de votre tour pendant l'étape de résolution. La ressource ainsi obtenue est placée dans votre emplacement des marchandises échangées et peut être utilisée pour un paiement, mais pas pour un autre échange pendant ce tour.

**Exemple:** *Vous ne pouvez pas défausser une carte mission du roi contre 1 or et ensuite échanger cet or au marché de la ville contre 2 pierres. L'or obtenu ira dans votre emplacement des marchandises échangées.*

Les cartes mission du roi qui sont réalisées sont placées face visible sur votre plateau. Elles représentent une faveur royale. Durant l'étape de résolution, vous pouvez réclamer la faveur indiquée sur la carte en déplaçant celle-ci de son emplacement sur votre plateau vers l'emplacement des missions du roi retournées face cachée. Les cartes ainsi retournées et remises sur le plateau rapporteront la moitié des points à la fin du jeu.

## TEMPLE

Le premier joueur qui termine la construction d'un temple reçoit immédiatement deux marchandises rares. Le second joueur à terminer la construction d'un temple reçoit une marchandise rare.

Ces marchandises rares sont prises sur le dessus des piles correspondantes sur le plateau, elles ne peuvent pas être choisies. Les deux marchandises rares peuvent être prises depuis la même pile ou de deux piles différentes.

Dans le cas où plusieurs joueurs terminent leur temple en même temps, la phase de construction doit être résolue dans l'ordre du tour. Il en est de même pour la prise de marchandises rares.

**Exemple:** *Le joueur rouge vient de terminer les statues de son temple, il est le premier à compléter un temple et choisit donc une tuile soie au sommet de la pile rouge des marchandises rares, puis une tuile porcelaine au sommet de la pile jaune. Le joueur Vert est placé sur l'emplacement des marchandises rares et espérait pouvoir récupérer la tuile porcelaine mais il ne pourra maintenant qu'espérer récupérer la tuile en-dessous.*

Notez qu'une nouvelle section d'un temple vient toujours remplacer l'ancienne qui est alors retournée dans la réserve générale.

**Exemple:** *vous venez de construire le toit du temple qui remplace la carte colonnade (de valeur 13 PP) qui est alors remplacée dans la réserve générale. La valeur totale de votre temple vient maintenant d'augmenter de 13 PP à 25 PP.*

## AMÉLIORATIONS

Appliquez les effets des améliorations dès leur acquisition.

**Exemple :** *Vous venez d'acquérir une amélioration qui augmente la quantité de bois que vous pouvez obtenir avec un bateau (I10). Si vous disposez d'un bateau dans la Mer du Nord sur un emplacement de bois, vous recevrez un bois de plus lors de la résolution de l'action.*

Les améliorations relatives à l'étape des bandits ne prendront effet qu'au prochain tour, lors de la prochaine étape des bandits.

**Exemple:** *Vous venez d'acquérir l'amélioration I26. Au prochain tour, vous recevrez 1 or et 1 PP si vous êtes le joueur qui révélera la carte bandits.*

Lorsque vous payez un coût en ressources, celles-ci sont retournées dans la réserve générale. Lorsque vous devez détruire un étage de votre tour, chaque cube est également retourné dans la réserve générale et la carte tour est échangée si nécessaire.

Lorsque vous payez un coût en PP, ils sont déduits en déplaçant votre marqueur de PP en arrière sur la piste correspondante. Si votre score devient négatif, notez-le sur une feuille.

La quantité de chameaux, bateaux ainsi que tout ce qui est


sur votre plateau personnel doit être visible des autres joueurs pendant toute la durée de la partie.

Les ressources et les cubes tour sont supposés être en quantité illimitée. Si vous deviez en manquer, utilisez une feuille de papier pour les noter. Tous les autres éléments sont en nombre limité.

Les cartes missions du roi sont défaussées sur une défausse séparée sur le plateau central. Si la pioche des cartes mission du roi venait à être vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

## PARTIE À DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, utilisez le dos du plateau central. Celui qui représente le moins d'emplacements d'actions et six emplacements pour les améliorations.

Retirez du jeu les cartes d'améliorations indiquées par le symbole  dans leur dos: I7, I12, I13, I15, I17, I22, I25, I26, I31, I32, I36, I45, I46, I48

Le reste des règles est inchangé.

## FIN DU JEU

Le jeu s'arrête à la fin du 3<sup>ème</sup> tour de l'Ère III.

Le décompte final de chaque joueur s'obtient par l'addition suivante en plus des PP marqués pendant la partie:

- 2 PP pour chaque étage de sa tour
- Les PP pour chaque carte mission du roi **face visible**
- La moitié des PP pour chaque carte mission du roi **face cachée**
- Les PP indiqués par vos temples
- Les PP indiqués par le tableau ci-dessous pour chaque combinaison de marchandises rares
- Les PP indiqués par les cartes améliorations de l'Ère III

Il existe 9 types de marchandises rares. Chaque combinaison doit être composée de marchandises rares différentes. La quantité de PP gagnée est indiquée ci-dessous:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
march- andise	march- andises	march- andises	march- andises	march- andises	march- andises	march- andises	march- andises	march- andises
5 PP	10 PP	15 PP	25 PP	35 PP	45 PP	60 PP	75 PP	90 PP

**Exemple:** *Vous disposez de 6 marchandises rares au total, 5 sont différentes (ce qui vous rapporte 35 PP) et l'autre est en double (et vous rapporte donc 5 PP). Votre score sera donc de 40 PP au total pour les marchandises rares.*

Le gagnant est le joueur comptabilisant le plus de points de prestige (PP). En cas d'égalité, le joueur avec le plus de marchandises rares l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

# CONSEILS STRATÉGIQUES

## AXES DE DÉVELOPPEMENT

La tour procure des PP significatifs pendant le déroulement de la partie. Cependant, les coûts de construction augmentent au fur et à mesure des étages construits. De plus, vous risquez des attaques de vos adversaires.

Il est indispensable d'acquérir des marchandises rares pour obtenir plus de bateaux mais vous devez planifier avec attention vos achats pour obtenir les bonnes combinaisons de marchandises.

Les missions du roi sont très ambivalentes: elles rapportent des PP en fin de partie mais elles disposent également d'une faveur royale à usage unique qui peut s'avérer décisive pendant la partie.

Enfin, la construction du temple est une voie plus lente pour accumuler des PP mais elle peut s'avérer déterminante si vous arrivez à terminer sa construction.

## AMÉLIORATIONS

Les améliorations sont très efficaces pour accélérer le développement de votre entreprise commerciale. Il est presque impossible de construire une stratégie gagnante sans en avoir un bon nombre. Au fur et à mesure de vos parties, vous découvrirez les nombreuses synergies entre elles.

Certaines améliorations de l'Ère III peuvent vous apporter un supplément significatif de PP en fin de partie si vous remplissez les conditions requises.

## ÉCHANGES

Les échanges de ressources sont essentiels pour vous garantir une polyvalence ainsi qu'une optimisation de leur quantité.

Votre amélioration de départ vous permettra d'échanger une marchandise de base contre une supérieure. Pendant la partie, vous aurez besoin d'en échanger une plus grande quantité à l'aide d'améliorations supplémentaires ou encore en utilisant l'action du marché de la ville.

*Voici un exemple démontrant en quoi les échanges sont utiles: vous disposez de l'amélioration initiale vous permettant d'échanger des pierres contre de l'or à un rapport de 1 pour 1; plus tard vous acquérez l'amélioration permettant d'échanger de l'or contre du bois ou de la pierre à un rapport de 1 pour 2. Pendant un tour, vous récupérez 3 pierres avec votre bateau et les convertissez en 3 or. Au tour suivant, vous échangez les 3 or contre 6 pierres. Vous venez de doubler votre nombre de pierres. Intéressant, n'est-ce pas?*

## BANDITS

Il est souvent intéressant de placer vos pions dans la même région que là où le joueur ayant choisi l'action bandits au tour précédent placera les siens. À moins qu'il vous tende un piège, il y a de fortes chances qu'il n'attaquera pas les régions où se trouvent ses chameaux et bateaux.

La région indiquée par la carte se trouvant sur l'emplacement **région attaquée** sera toujours protégée des attaques car elle ne peut pas être choisie par le joueur ayant choisi l'action bandits. En d'autres termes, une région ne peut jamais être attaquée deux fois de suite. Ainsi, il y a toujours au moins une région protégée.

# EXEMPLE COMPLET D'UN TOUR DE JEU



Il s'agit d'une partie à 2 joueurs.

Voici le plateau personnel du joueur **bleu**.

Avant de démarrer la partie, il reçoit l'amélioration **A** permettant l'échange de pierres contre de l'or.

Lors de son 1<sup>er</sup> tour, **bleu** acquiert une marchandise rare grise **B** et remplit une mission du roi **C**.

Il lui reste 1 marbre et 2 bois **D** et 1 mission du roi **E**.



Voici le plateau personnel du joueur **rouge**.

Avant de démarrer la partie, il reçoit l'amélioration **F** permettant l'échange de bois contre du marbre.

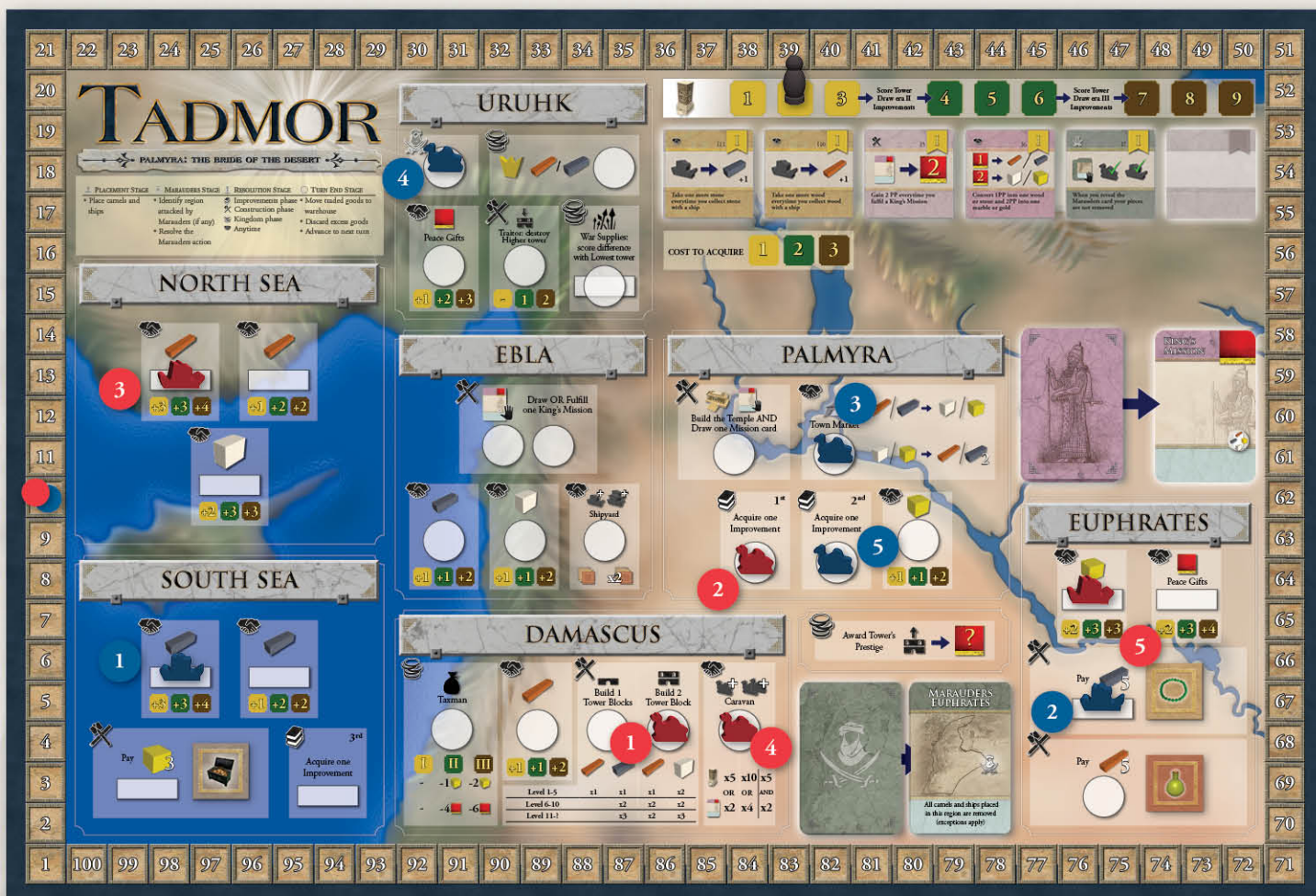
Lors de son 1<sup>er</sup> tour, **rouge** construit 3 étages de sa tour **G** et acquiert une amélioration **H** lui permettant d'obtenir gratuitement les étages de sa tour qui seront multiples de 5.

Il lui reste 1 or et 2 bois **I** et 2 missions du roi **J**.

**Rouge** est le premier à se placer en **K** et choisit la carte bandits **L**.

**Rouge** et **bleu** sont maintenant prêts à entamer le deuxième tour.

*Note: pour faciliter l'explication du fonctionnement des bandits, nous supposerons que les bandits ont attaqué la région de l'Euphrate lors du premier tour. Dans une vraie partie, les bandits ne peuvent pas attaquer lors du premier tour (aucun joueur ne peut révéler une carte bandits qu'il aurait choisi lors d'un tour antérieur)*



## ÉTAPE DE PLACEMENT

**1** En commençant par **rouge**, les joueurs placent leurs pions (un à la fois) chacun à leur tour tant qu'ils leur restent des pions à placer. **Rouge** place un chameau sur l'emplacement de l'action construire une série de deux étages dans la région de *Damascus*. Il a tout intérêt à choisir cette action pour profiter des avantages de son amélioration concernant sa tour. Souvenez-vous que **rouge** sait où les bandits attaqueront.

**1** **Bleu** suit une autre stratégie en se concentrant sur les missions du roi et les marchandises rares. Il commence par placer un bateau dans la Mer du Sud afin de collecter des pierres. Il dispose de l'amélioration lui permettant de convertir les pierres en or, c'est donc un bon choix.

**2** **Rouge** place un chameau sur l'action d'acquérir une amélioration. Il sera le premier à choisir une amélioration ce tour-ci.

**2** À partir de ce moment, **bleu** sait que la région de l'Euphrate est protégée (la carte bandits de cette région est sur l'emplacement *région attaquée*) et que les régions de Damascus et Palmyre sont probablement protégées (**rouge** a placé ses pions dans ces régions). Il place ainsi un bateau dans la région de l'Euphrate pour récupérer une marchandise rare.

**3** **Rouge** place un bateau dans la Mer du Nord pour récupérer du bois. Il en aura besoin pour construire sa tour. De plus, son amélioration de départ lui permet de convertir du bois en marbre.

**3** **Bleu** suspecte une possible attaque des bandits dans la Mer du Sud et ainsi se retrouver sans pierre. Il place un chameau à l'emplacement du marché de la ville pour pouvoir effectuer des échanges si nécessaire.

**4** En étant maintenant certain de pouvoir récupérer du bois, **rouge** pourra construire sa tour. Il place un chameau à l'emplacement de la caravane pour obtenir un chameau supplémentaire lorsqu'il construira le 5<sup>ème</sup> étage de sa tour.

**4** **Bleu** décide de se placer sur l'action des bandits afin de pouvoir embêter rouge au prochain tour.

**5** **Rouge** place son dernier pion pour récupérer de l'or dans la région de l'Euphrate.

**5** Enfin, **bleu** place son chameau sur l'emplacement permettant d'acquérir une amélioration. L'étape de **placement** est maintenant terminée.

## ÉTAPE DES BANDITS

**Rouge** dévoile sa carte bandits qui représente la Mer du Sud. Le bateau bleu est retiré et rendu à la réserve de son propriétaire. La carte bandits de la Mer du Sud est placée sur l'emplacement de la *région attaquée* et la carte bandits représentant la région de l'Euphrate est remise dans la pioche des cartes bandits.

**4** **Bleu** peut maintenant prendre la pioche des cartes bandits et choisir une carte qu'il dévoilera au prochain tour. Il ne peut pas choisir la carte bandits de la Mer du Sud qui est la région actuellement attaquée (cette carte ne se trouve pas dans la pioche mais sur le plateau).

## ÉTAPE DE RÉOLUTION

Les joueurs résolvent leurs actions en parallèle. Un déroulement possible serait:

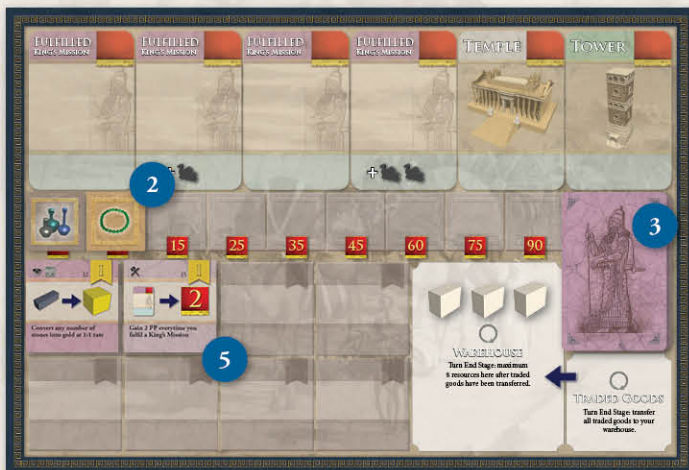
	Rouge	Bleu
<b>5 Rouge</b> récupère 2 or et marque une pause car il veut acheter une amélioration avant de récupérer du bois.	2 3	
<b>2 Rouge</b> dépense 1 bois pour acheter l'amélioration I10 qui procure un bois supplémentaire lors de la récupération de bois avec un bateau.	1 3	
<b>3 Rouge</b> récupère 4 bois	5 3	
<b>5 Bleu</b> dépense 1 bois pour acheter l'amélioration I5 qui procure 2PP pour chaque mission du roi complétée.		1 1
<b>3 Bleu</b> utilise l'action de marché de la ville pour convertir 1 bois en marbre et 1 marbre en 2 pierres. Il retourne ensuite sa carte mission du roi <b>K16</b> pour récupérer 3 pierres et 2 marbres.		2 1 5 3
<b>2 Bleu</b> acquiert maintenant la marchandise rare jaune en payant 5 pierres.		3
<b>1 Rouge</b> a une autre action à effectuer. Il utilise son amélioration permettant la conversion de 2 bois en 2 marbres, puis paye 1 bois et 2 marbres pour construire le 4 <sup>ème</sup> et 6 <sup>ème</sup> étage de sa tour (grâce à son amélioration I14 le 5 <sup>ème</sup> étage est gratuit, comme tout multiple de 5).	2 3	
<b>4 Rouge</b> effectue maintenant l'action de la caravane et récupère un chameau supplémentaire.		

Aucun joueur n'a choisi d'actions se réalisant pendant la phase de royaume. Comme personne ne dispose d'améliorations concernant le prestige de la tour, celui-ci n'est pas attribué. Le collecteur d'impôt n'exige aucun impôt pendant l'Ère I. L'étape de résolution est maintenant terminée

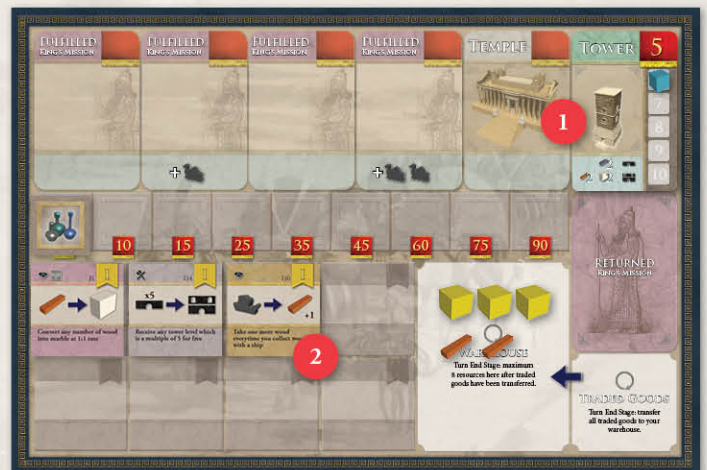
## ÉTAPE DE FIN DE TOUR

**Bleu** déplace maintenant son marbre non échangeable dans son entrepôt. Personne n'a plus de 8 ressources dans son entrepôt, il n'y a donc rien à défausser.

Le marqueur de tour est déplacé sur le troisième tour du jeu.



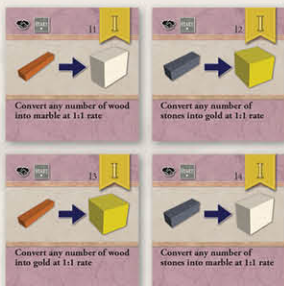
Voici le plateau personnel du joueur bleu à la fin du tour 2.



Voici le plateau personnel du joueur rouge à la fin du tour 2.

# ANNEXE – LISTE DES AMÉLIORATIONS ET DES MISSIONS

## AMÉLIORATIONS DISPONIBLES AU DÉBUT DE LA PARTIE

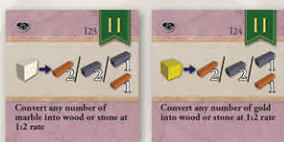


**11, 12, 13, 14** - Vous pouvez échanger du bois ou de la pierre pour du marbre ou de l'or; tel qu'indiqué. Comme pour le marché de la ville, vous pouvez effectuer autant d'échanges que vous voulez, mais les marchandises reçues ne sont pas disponibles pour un nouvel échange durant le tour où elles ont été obtenues.

## AUTRES AMÉLIORATIONS DE COMMERCE



**16** - Chaque tour, vous pouvez échanger des PP pour obtenir au maximum une marchandise de base et une marchandise supérieure. Ces marchandises ne sont pas disponibles pour un nouvel échange durant le tour où elles ont été obtenues.



**123, 124** - Vous pouvez échanger de l'or ou du marbre pour du bois ou de la pierre, tel qu'indiqué. Comme pour le marché de la ville, vous pouvez effectuer autant d'échanges que vous voulez, mais les marchandises reçues ne sont pas disponibles pour un nouvel échange durant le tour où elles ont été obtenues.

## AMÉLIORATIONS QUI FOURNISSENT D'AVANTAGE DE RESSOURCES



**110, 111, 112, 113, 129, 130, 131, 132** - Chaque fois que vous collectez ce type de ressource avec un bateau, vous obtenez une ressource de plus de ce type. Tous les bonus sont cumulatifs.

## AMÉLIORATIONS RELATIVES À LA TOUR



**118** - Vous pouvez construire la tour sans dépenser de bois (mais vous devez payer les autres ressources requises).

**Exemple:** vous construisez le 7<sup>ème</sup> et le 8<sup>ème</sup> étage en utilisant l'action de construire une série de deux étages au coût de 2 bois et 2 marbres, vous ne payez que les 2 marbres.



**114, 115** - Vous construisez n'importe quel étage multiple de 5 gratuitement.

**Exemple:** Votre tour a 3 étages. Vous utilisez l'action de construire des étages et dépensez 1 bois et 1 pierre pour construire le 4<sup>ème</sup> étage, vous construisez le 5<sup>ème</sup> étage gratuitement puis, vous payez 2 pierres pour construire le 6<sup>ème</sup>.

**Exemple:** Votre tour a 8 étages, vous utilisez l'action de construire une série de deux étages et dépensez 2 pierres et 2 marbres pour construire les étages 9 et 11, l'étage 10 est gratuit.

**Exemple:** Votre tour a 16 étages et un adversaire utilise l'action traître pour détruire 2 étages, ce qui amène votre tour à 14 étages. Vous ajoutez alors immédiatement l'étage 15 gratuitement.



**116, 117, 135, 136** - Si vous avez la plus haute tour durant la phase de royaume, vous marquez le nombre de PP indiqué. Tous les bonus sont cumulatifs.

## AMÉLIORATIONS RELATIVES AUX MISSIONS DU ROI



**15, 119** - Vous recevez le nombre indiqué de points de prestige chaque fois que vous remplissez une mission du roi. Tous les bonus sont cumulatifs.



**120** - Vous dépensez deux ressources de moins pour compléter une mission du roi.

## AMÉLIORATIONS RELATIVES AUX MARCHANDISES RARES



**18, 127** - Vous recevez le nombre indiqué de points de prestige chaque fois que vous obtenez des marchandises rares en utilisant une action sur le plateau. Lorsque vous recevez une marchandise rare gratuitement par le biais du temple ou d'une mission du roi, vous recevez seulement 1 point de prestige. Tous les bonus sont cumulatifs.



**19** - Une fois par tour, lorsqu'un de vos pions est sur l'action d'obtenir des marchandises rares, vous pouvez compléter cette action en payant 4 PP au lieu de payer des ressources. Vous ne pouvez pas réduire vos PP sous zéro.



**128** - Vous payez deux ressources de moins pour acquérir une marchandise rare.



**143** - Chaque fois que vous obtenez une marchandise rare, vous pouvez choisir laquelle vous voulez acheter dans la pile correspondante. Après avoir acquis la tuile, mélanger les tuiles pour créer une nouvelle pile.

## AMÉLIORATIONS RELATIVES AUX BANDITS



**17** - Si vous révélez la carte bandits durant le tour, vos pions qui sont dans la région attaquée par les bandits demeurent sur le plateau.



**I25** - Si vous révélez la carte bandits durant le tour, vous marquez 3 points de prestige si au moins un pion appartenant à un adversaire est retiré de la région attaquée.



**I26** - Si vous révélez la carte bandit durant le tour, vous recevez 1 or et 1 point de prestige.



**I45** - Vos pions sont immunisés contre les bandits, c'est-à-dire qu'ils demeurent sur le plateau s'ils sont situés dans la région attaquée par les bandits.

## AMÉLIORATIONS RELATIVES AUX ACTIONS PRIVÉES

Une action privée est seulement réalisable par le joueur qui possède la tuile amélioration correspondante. Ces actions ne sont pas affectées par les bandits. Les actions privées sont immédiatement disponibles après leur acquisition. Comme indiqué sur le côté gauche de la tuile d'amélioration, vous déplacez le chameau et bateau utilisé pour acquérir cette amélioration du plateau vers la tuile. Durant la phase de placement suivante, vous pouvez réactiver l'action privée en plaçant un de vos pions sur la tuile d'amélioration plutôt que sur le plateau central. Durant l'étape de résolution, le joueur enlève de la tuile le chameau ou le bateau utilisé pour réaliser l'action correspondante.



**I21, I22** - Vous pouvez échanger des ressources comme dans le marché de la ville. Vous pouvez faire autant de transactions que vous le souhaitez et les marchandises que vous recevez en échange ne sont plus échangeables dans le tour en cours. Retirez le pion de la tuile d'amélioration une fois que vos échanges sont complétés.



**I37** - Vous pouvez effectuer l'action du temple pour construire une partie du temple et gagner 3 points de prestige.

Un joueur peut effectuer l'action de construire le temple sur le plateau et sur sa tuile d'amélioration durant le même tour, ce qui lui permettra de construire deux parties de son temple. L'action privée ne fournit pas de carte mission du roi.



**I47** - Vous pouvez effectuer une des actions disponibles pendant la phase de construction (construire la tour, acquérir une marchandise rare, piocher ou remplir une mission du roi, construire le temple ou être le traître). Vous décidez de l'action à effectuer à tout moment pendant la phase de construction (cela pourrait être la même action que vous avez déjà effectuée sur le plateau).

**Exemple:** Durant l'ère III, vous avez pris l'action traître sur le plateau et décidez aussi d'effectuer la même action en utilisant votre action privée - vous détruisez 4 étages de la tour d'un de vos adversaires ou 2 étages de la tour de deux adversaires différents.



**I48** - Vous pouvez effectuer l'une des actions disponibles pendant la phase de royaume (collecteur d'impôt, approvisionnement, premier joueur). Vous effectuez l'action choisie à n'importe quel moment pendant la phase de royaume (elle doit être différente de celles que vous auriez pu réaliser en vous plaçant sur le plateau central). Si un autre joueur a choisi l'action premier joueur sur le plateau, ces actions sont résolues en fonction de l'ordre du tour.

**Exemple:** Vous avez choisi l'action approvisionnement sur le plateau, vous ne pouvez plus reprendre l'action approvisionnement en utilisant votre tuile d'action privée.

**Exemple:** Votre adversaire a pris l'action premier joueur sur le plateau et vous voulez dupliquer cette action avec votre tuile d'action privée. Comme il est avant vous dans l'ordre de jeu, il prend le pion premier joueur et une marchandise de base, puis vous prenez le pion premier joueur et une marchandise de base.

## AMÉLIORATIONS DE FIN DE PARTIE



**I38, I39, I40, I41, I42** - Vous marquez 12 points de prestige si vous remplissez les conditions indiquées. Les égalités ne donnent pas de points.



**Exemple:** avec l'amélioration I41, si vous avez terminé un temple et qu'un autre joueur a fait de même, vous ne marquez aucun point.



Rappelez-vous que le score des missions du roi est obtenu par la valeur totale des points indiqués sur les missions remplies faces visibles plus la moitié des points des missions remplies faces retournées.

## AMÉLIORATIONS DIVERSES



**I33** - Vous pouvez entreposer 12 ressources au lieu de 8 dans votre entrepôt à la fin du tour.



**I34** - Lorsque vous construisez une section du temple, vous dépensez trois ressources de moins.



**I44** - Lorsque vous effectuez une action de cadeaux diplomatiques, vous obtenez le double du nombre de points de prestige.

**Exemple:** C'est l'ère III et vous occupez les deux emplacements de cadeaux diplomatiques avec vos pions, vous obtenez 14 points.



**I46** - Vous êtes protégé contre le collecteur d'impôts, c'est-à-dire que vous n'avez pas à payer 1 or durant l'ère II and 2 or durant l'ère III.

# MISSIONS DU ROI



**K1, K2** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase de construction pour récupérer immédiatement une marchandise rare sur le plateau. Le joueur prend une des piles, prend la marchandise rare qui l'intéresse, mélange la pile et la replace sur le plateau. Rappelez-vous qu'en cas de conflit entre deux joueurs sur qui devrait obtenir la marchandise rare en premier, l'ordre du tour prime.



**K3, K4** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase de construction pour obtenir la prochaine section du temple. Si vous avez déjà un temple achevé, vous pouvez obtenir les fondations d'un nouveau temple.



**K5, K6** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée à n'importe quel moment pour obtenir un bateau supplémentaire. Notez que si vous utilisez cette carte pour obtenir votre troisième bateau, vous aurez toujours besoin de 2 ensembles de marchandises rares de couleur différentes pour obtenir votre quatrième bateau.



**K7, K8** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase de construction pour construire immédiatement le nombre d'étages indiqué.



**K9, K10** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant l'étape des bandits, après que la carte des bandits ait été révélée, pour changer la région attaquée par les bandits. Vous choisissez par la suite une autre région parmi les cartes disponibles dans la pioche des bandits et placez celle-ci sur l'emplacement de région attaquée.



**K11, K12** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée à tout moment pour obtenir un chameau supplémentaire. Notez que si vous utilisez cette mission pour obtenir votre 4<sup>ème</sup> chameau, vous aurez toujours besoin de satisfaire les conditions requises pour obtenir votre 5<sup>ème</sup> chameau.



**K13** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée à n'importe quel moment pendant la phase de résolution pour utiliser l'action du marché de la ville comme si vous aviez placé un de vos pions sur l'action.



**K14** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant l'étape des bandits, après que la carte bandits ait été révélée et que des pions ont été retirés dans la région attaquée, pour échanger un de vos chameaux ou bateaux avec un de vos adversaires. Les pions échangés doivent être du même type, c'est-à-dire un chameau pour un chameau ou un bateau pour un bateau.



**K15** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase d'améliorations pour obtenir, sans frais, deux améliorations parmi celles disponibles sur le plateau. Cette action est effectuée après que tous les joueurs (y compris vous-même) aient acquis leurs améliorations conformément à l'ordre indiqué sur le plateau.



**K16, K17, K18** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant l'étape de résolution pour recevoir cinq ressources de n'importe quel type. Ces ressources ne sont pas échangeables.



**K19** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase de construction pour obtenir les fondations d'un nouveau temple. Ce temple peut être construit en même temps qu'un autre que vous avez déjà en construction (si c'est le cas). Rappelez-vous que normalement, vous devez compléter un temple avant de pouvoir en construire un nouveau.



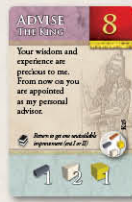
**K20** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase de construction pour détruire immédiatement trois étages de la tour d'un de vos adversaires. Rappelez-vous qu'en cas de conflit entre deux joueurs pour savoir qui doit construire ou détruire une tour, c'est l'ordre du tour qui le détermine.



**K21, K22** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase de construction pour piocher deux nouvelles cartes mission du roi. Rappelez-vous qu'en cas de conflit entre deux joueurs sur qui doit piocher ses cartes en premier, c'est l'ordre du tour qui le détermine.



**K23, K24** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant l'étape placement pour vous permettre de placer jusqu'à trois de vos pions sur le plateau au lieu d'un seul.



**K25, K26** - Une fois remplie, cette mission peut être retournée pendant la phase d'améliorations pour obtenir l'une des améliorations de l'ère I ou II qui ne sont pas disponibles actuellement sur le tableau. Si la partie est à l'ère I, vous pouvez choisir une amélioration de l'ère I parmi celles qui n'ont pas été choisies au départ. Si la partie est à l'ère II ou III, vous pouvez choisir une amélioration de l'ère I ou de l'ère II parmi celles qui n'ont pas été choisies.