

7 Ages[®] : 6000 ans d'Histoire de l'Humanité

© 1997 ~2004, Australian Design Group

GUIDE DU JOUEUR

Glossaire

Actif— Les unités qui appartiennent à l'empire qui fait l'action.

Action de vote— Les actions sont converties en action *vote* pour les empires avec une religion expérimentant l'hérésie (voir la description de l'artefact hérésie).

Action sans empire— Le marqueur d'action supplémentaire n'est placé sur aucun empire. Ceci n'est autorisé que lorsqu'un joueur à un nombre d'empires en jeu inférieur au nombre maximum d'empires autorisés.

Afrique— L'Afrique est une zone.

Âges sombres— Les espaces assombris sur la piste de progrès sont les espaces d'âges sombres. A moins d'avoir un scientifique, les empires se trouvant dans ces espaces n'avancent pas gratuitement à la fin d'un tour. Ils ne peuvent quitter un espace d'âge sombre que par l'intermédiaire d'un événement ou d'une action *commerce et progrès*.

Amériques— Les Amériques sont une zone. Cette zone est composée de sous-zones qui sont l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud.

Amérique du Nord— L'Amérique du Nord est une sous-zone des Amériques.

Amérique du Sud— l'Amérique du Sud est une sous-zone des Amériques.

Asie— L'Asie est une zone. Elle est composée des sous-zones d'Australasie, de Chine, de l'Inde, de l'Asie du Nord Est et de l'Asie du Sud Est.

Asie du Nord Est— L'Asie du Nord Est est une sous-zone de l'Asie.

Asie du Sud Est— l'Asie du Sud Est est une sous-zone de l'Asie.

Australasie— L'Australasie est une sous-zone de l'Asie.

Barbare— Un empire barbare n'est pas autorisé à construire des villes, ses unités n'ont pas de coût de maintenance et peuvent être construites pour la moitié du coût normale pendant la production.

Capitale— La première ville d'un empire non barbare. Elle est traitée comme les autres villes, sauf si il y a une indication particulière dans les règles.

Chefs— Les chefs sont anonymes ou célèbres. Ils ont un ou plusieurs codes sur leurs pions qui identifient des capacités particulières.

Lorsqu'un chef meurt ou est destitué, remettez un chef anonyme dans la tasse des chefs, et retirez du jeu un chef célèbre.

Chine— La Chine est une sous-zone de l'Asie.

Contrôle— Un empire contrôle toutes les régions occupées par une ou plusieurs de ses unités.

Doubler— voir 'modificateurs'.

Empire— Il y a 110 empires différents dans ce jeu, un par carte. Il peut y avoir jusqu'à 15 empires en jeu en même temps.

Empire Barbare— Un empire qui n'est pas autorisé à construire de ville pendant l'époque où il se trouve.

Epoque— Il y a 7 époques, chacune sur 7 espaces (ou niveaux de progrès), allant de 4000 avant Jésus Christ (ou avant notre ère si vous préférez) à nos jours.

Europe— L'Europe est une zone. Elle est contient les zones d'Angleterre et d'Italie.

Force désorganisée— Une force est désorganisée lorsqu'elle a été entièrement engagée pendant une *résolution de conflit*.

Gouvernement— Un empire peut créer un nouveau type de gouvernement en jouant la carte comme un artefact. Les autres empires à portée peuvent ensuite adopter ce type de gouvernement pendant une action *civilisation*. Les types de gouvernement sont capitalisme, démocratie, féodalisme et socialisme.

Grande-Bretagne— La Grande Bretagne est une sous-zone de l'Europe.

Inde— L'Inde est une sous-zone de l'Asie.

Invasion— Entrer dans une région terrestre à partir d'une région maritime (ex : entrer en Allemagne à partir de la mer du Nord est une invasion, y entrer par les Pays Bas n'en est pas une).

Italie— L'Italie est une sous-zone de l'Europe.

Libérer— Prendre le contrôle d'une région d'un autre empire pendant la résolution d'un conflit.

Modificateurs— Tous les modificateurs sont cumulatifs. Si vous devez faire plus d'une addition, soustraction, multiplicateur et réduction, alors commencez par additionner, puis soustrayez, puis multipliez, puis divisez. Quand vous réduisez un chiffre de moitié, arrondissez toujours à l'entier supérieur le plus proche (0.5 est arrondi au supérieur) *après toutes les réductions de moitié*.

Niveau de Progrès— Chaque espace de la piste de progrès est un niveau de progrès. L'espace occupé par un empire détermine son niveau de progrès.

Passer— Certains événements et artefacts convertissent une action en une action *passer*. L'empire ne fait rien pendant ce tour.

Pile de cartes— La pile de carte est composée de 110 cartes, chacune représentant un empire, un artefact et un événement. Chaque carte a aussi une certaine valeur (entre 0 et 7) dans une case colorée, elle est utilisée pour résoudre l'issue des événements, des conflits, etc.

Au cours de la partie, la pile doit être face cachée. Les cartes défaussées vont dans la pile de défausse, qui reste face visible. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile, mélangez la pile de défausse et retournez la face cachée pour former la nouvelle pile de tirage.

Si plusieurs personnes veulent jouer une carte en même temps, c'est le joueur avec le marqueur de tour qui joue en premier. Ensuite c'est le joueur qui se trouve à sa gauche, etc.

Pile de défausse— La pile des cartes jouées.

Pion— Il y a deux tailles de pions— les unités sont sur des pions de 1,6 x 1,6 cm, les chefs et les marqueurs sont sur des pions 1,2 x 1,2 cm.

Piste de gloire— Elle se trouve sur la carte. Elle est utilisée pour indiquer votre total de gloire et l'argent économisé par les empires.

Piste de progrès— La piste de progrès de la carte est utilisée pour indiquer le niveau de progrès de chaque empire en jeu. L'époque où se trouve un empire est déterminée par la ligne où se trouve son marqueur sur la piste de progrès.

Points de gloire— Ils reflètent comment vous vous débrouillez. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 points de gloire. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de gloire à la fin de la partie.

Un empire rapporte des points de gloire pendant la *récolte de gloire* (voir la section 'gloire' de la carte de l'empire). Certains empires rapportent aussi des points de gloire lorsqu'ils remplissent certaines conditions. De telles conditions de gloire instantanée sont indiquées dans la case de la section 'gloire' de la carte de l'empire.

Portée— Un empire est à portée de votre empire si le plus petit nombre de régions entre eux (en comptant la région la plus proche de l'autre empire, mais pas celle du votre) est inférieur ou égal à l'époque où se trouve votre empire. Vous ne pouvez pas compter à travers les océans avant que votre empire ne soit à l'époque 4 ou plus. Un empire ne peut pas compter *à travers* les régions d'un autre empire à moins qu'il ne bénéficie de la radio, ou si l'autre empire vous en donne la permission. L'autre empire peut demander des cartes et/ou de l'argent en échange de sa permission, que vous devez donner immédiatement si vous acceptez l'offre.

Comme les empires peuvent être à différentes époques, il est possible qu'un empire soit à portée d'un autre, mais que la réciproque ne soit pas vraie.

Réduire de moitié— Voir 'modificateurs'.

Région— La carte est découpée en régions. Les régions sont terrestres, maritimes ou océaniques.

Région côtière— Une région terrestre adjacente à une zone maritime ou océanique.

Région(s) de départ— La (ou les) régions où un empire qui vient d'être créé place ses unités.

Région désorganisée— Les régions désorganisées sont les régions *terrestres* contenant un marqueur de désorganisation. Les régions désorganisées ne rapportent généralement pas de revenu et ne sont pas comptées dans le total de régions pour la récolte de gloire. Vous ne pouvez pas placer un marqueur de désorganisation dans une région qui en comporte déjà un ni dans une région maritime ou océanique. Retirez le marqueur de désorganisation dès que la région est vacante.

Région maritime— Les unités terrestres ne peuvent pas entrer dans les régions maritimes (sauf par transport naval).

Région neutre— Une région ne contenant aucune unité.

Région océanique— Les unités terrestres ne peuvent pas entrer dans les régions océaniques (sauf par transport naval) ou en galère (à moins que les règles spéciales de l'empire ne l'autorise expressément).

Religion— Un empire peut créer une nouvelle religion en jouant la carte comme un artefact. Les autres empires à portée peuvent ensuite adopter cette religion pendant une action *civilisation*. Les religions sont Bouddhisme, Christianisme, Confucianisme, Hindouisme et Islamisme.

Réserve de force— Les unités qu'un empire peut construire. Il y a généralement moins de pions dans la réserve de force d'un empire que dans son set de pions parce que généralement un empire n'est pas suffisamment évolué pour construire toutes les unités.

Set de pions— Le total des unités disponibles pour un empire particulier (toutes de la même couleur). Chaque set de pions est différent. Les joueurs devraient choisir le set correspondant le mieux à l'empire créé.

Sous-zone— Voir 'zone'.

Tirer une carte— Prendre une carte dans la pile de tirage.

Unité— Ce sont les gros pions. Elles représentent les forces aériennes, navales et terrestres d'un empire.

Unités terrestres— Les unités d'infanterie, de cavalerie et de projectiles.

Vacant— Une région est laissée vacante par un empire lorsqu'il ne laisse plus une seule unité dans cette région.

Valeur commerciale— Chaque empire a une valeur commerciale d'indiquée sur sa carte (ex : Rome est à +1). Elle peut différer d'une époque à l'autre et être modifiée par les événements et les artefacts.

Zones— Les zones sont des ensembles de régions délimitées par des épaisses lignes de frontières bleues. Elles composent généralement un continent (ex : Europe). Certaines zones sont des sous-zones de zones plus grandes (ex: la Grande Bretagne est une sous-zone de l'Europe).

Une zone comprend les îles reliées par une flèche de traversée au continent. La zone à laquelle appartient chaque autre île est indiquée entre crochets après le nom de l'île.

Une zone comprend toutes les régions maritimes et océaniques adjacentes à une région terrestre de cette zone. Donc, une région maritime ou océanique peut appartenir à plusieurs zones (ex : la Méditerranée Est appartient à l'Afrique, à l'Asie et à l'Europe).

Types de Chefs

Administrateur (Ad)— Pendant la *production*, un empire peut construire n'importe quel nombre d'unités dans la région d'un administrateur. Il réduit également le coût de toutes ces nouvelles unités de 1, sauf pour l'infanterie. Si l'administrateur est dans sa capitale, alors le coût de l'infanterie est aussi réduit de 1.

Artiste (Ar)— Pendant la *civilisation*, les artefacts peuvent être construits dans une région contenant un artiste, même si elle contient déjà un artefact.

Vous gagnez 1 point de gloire à chaque fois qu'un artefact est placé à portée de n'importe lequel de vos artistes. Si vous avez plus d'un artiste, vous obtenez 1 point de gloire par artiste à portée de l'artefact.

Pendant la *récolte de gloire*, vous doublez le nombre d'artefacts dans une région contenant un artiste et un empire augmente la gloire gagnée par les artefacts de un (ex : Le Zimbabwe rapporterait 1 point de gloire si il a le plus d'artefact, tandis que les Mandchous en rapporteraient 3).

Bâtisseur (Bu)— Un empire avec un bâtisseur peut construire ou améliorer une ville supplémentaire dans la région du bâtisseur à chaque action *civilisation*. Ce ne peut pas être une ville qui a été construite ou améliorée pendant la même action. Ils peuvent construire ou améliorer 1 époque plus tôt que ce qui est normalement autorisé (ex : une région contenant un bâtisseur Mongol cessera d'être barbare et pourra améliorer une ville du niveau 3 au niveau 5 dans l'époque 3).

Les villes dans la région d'un bâtisseur ne sont jamais réduites, que ce soit à cause d'un événement ou parce que l'armée du bâtisseur vient juste de capturer la ville.

Explorateur (Ex)— La portée d'un empire est doublée lorsque vous comptez à partir d'une région contenant un explorateur.

Toutes les unités qui sont empilées avec un explorateur pendant toute la durée d'une action *manœuvre* gagnent 1 point de mouvement supplémentaire. Chaque région *neutre* traversée par des unités empilées avec un explorateur coûte 1 point de mouvement.

Si des unités se déplacent avec un explorateur, vous n'avez pas besoin de laisser des unités dans la (ou les) régions *traversées* par l'explorateur. Vous devez toujours laisser une unité dans une région où l'explorateur commence son mouvement.

Philosophe (Ph)— Si un empire avec un philosophe est à égalité avec un autre empire pour gagner des points de gloire, alors l'empire avec le philosophe est prioritaire par rapport à l'autre empire (tant que l'autre empire n'a pas de philosophe).

Populiste (Po)— A la fin d'une *manœuvre*, un empire avec un chef populiste peut retirer la désorganisation dans la région du populiste.

Pendant la *production*, doublez la valeur de toute ville se trouvant dans la région d'un populiste, et ajoutez 1 à la valeur de chaque ville adjacente (non désorganisée) contrôlée par cet empire.

Religieux (Re)— Pendant la *destinée*, un empire avec un chef religieux pause ses cartes défaussées *en bas* de la pile de défausse et peut tirer chaque nouvelle carte normalement de la pile de tirage, ou du haut de la pile de défausse.

Ils peuvent toujours retirer l'hérésie de la religion de leur empire pendant n'importe quelle action *civilisation* ; et leur empire est immunisé à la guerre sainte.

Scientifique (Sc)— Un empire avec un scientifique peut jouer 2 cartes pendant toute action *commerce et progrès* dans laquelle il est impliqué. Lorsque les cartes sont révélées, vous choisissez celle à utiliser. Remettez l'autre carte dans votre main.

Les âges sombres n'ont aucun effet sur l'empire d'un scientifique.

Stratège (St)— Lorsqu'un empire a fini ses mouvements et résolu tous ses conflits pendant une action *manœuvre* (c'est à dire aussi après tous les mouvements multiple autorisés par certaines règles spéciales, artefacts et événements), toutes les unités empilées avec un stratège peuvent bouger et résoudre un conflit une nouvelle fois. Elles ne peuvent se déplacer que si elles restent empilées avec le stratège tout au long du mouvement.

Tacticien (Ta)— Un empire avec un tacticien peut défausser la première carte qu'il tire lors de la résolution d'un conflit dans la région de ce chef et tirer une carte de remplacement (qu'il doit garder).

Si vous *engagez* un tacticien dans un round de résolution de conflit, les unités (et les chefs) engagés par l'empire ne sont pas perdus en cas d'égalité pour le round.

Pendant une résolution de conflit, si un empire a un tacticien présent, il peut retraiter si *n'importe quel* camp à pris un marqueur de désorganisation.

Artefacts

Atterrissage sur la lune

Epoques : 7 (mais seulement si l'empire a satellites et informatique).

Effet : Un empire avec l'atterrissage sur la lune gagne 1 point de gloire à chaque fois qu'il fait une action *civilisation*. Il gagne 7 points de gloire à la fin de la partie (en plus des 7 points pour dépasser la 7^e époque ou des 7 points pour avoir internet).

Bouddhisme

Epoques : 2-7 (mais seulement si l'Inde est à portée de l'empire et qu'il n'a pas de religion).

Effet : L'empire adopte la religion bouddhiste. Placez un artefact Bouddhisme sur sa carte.

Pouvoir : Vous placez un marqueur de désorganisation dans n'importe quelle région d'un empire qui prend le contrôle d'au moins une région de votre empire bouddhiste pendant une action *manœuvre*. Avant chaque action qu'il entreprend, un empire bouddhiste peut retirer un marqueur de désorganisation d'une région sous son contrôle.

Pénalité : Aucune.

Capitalisme

Epoques : 5-7 (mais uniquement sur un empire qui n'a pas de gouvernement et qui a la révolution industrielle).

Effet : L'empire adopte le capitalisme. Placez un artefact capitalisme sur sa carte.

Pouvoir : Les empires capitalistes peuvent jouer 2 cartes pendant leurs propres actions de *commerce et progrès* (pas si un autre empire commerce avec eux). Lorsque les cartes sont révélées, vous choisissez celle à utiliser et remettez l'autre dans votre main. Si vous avez aussi un scientifique, vous pouvez jouer la seconde carte en la prenant dans la pile de tirage, puis décider de celle à utiliser et remettre l'autre dans votre main.

Ils rapportent 1 point de gloire *immédiatement* si ils gagnent un échange commercial. Si l'échange a eu lieu pendant *leur propre* action commerce et progrès, ils gagnent aussi 1 argent pour chaque point de différence entre le vainqueur et le perdant. Ils peuvent prendre de l'argent de l'empire qui a perdu l'échange commercial ou de la banque (mais pas des deux en même temps). Ils doublent le montant pris à un autre empire capitaliste (mais pas de la banque).

Pénalité : Aucune.

Christianisme

Epoques : 2-7 (mais uniquement si la Palestine (M5) est à portée de l'empire et qu'il n'a pas de religion).

Effet : L'empire adopte la religion chrétienne. Placez un marqueur de désorganisation dans sa capitale et un artefact christianisme sur sa carte.

Pouvoir : Juste avant de faire une action, votre empire chrétien peut 'convertir' une région terrestre neutre adjacente en y déplaçant une unité terrestre adjacente (elle ne peut pas laisser vacante une région qu'elle ne peut pas normalement laisser vacante). OU il peut étendre le conflit religieux en plaçant un marqueur de désorganisation dans une région terrestre adjacente contrôlée par un empire non chrétien.

Pénalité : Placez un marqueur de désorganisation dans la capitale d'un empire chrétien lorsqu'il perd le contrôle d'une région fertile. Si il y a déjà une désorganisation dans la capitale, placez le marqueur dans toute autre ville contrôlée par cet empire.

Colosse

Epoques : 1-2.

Effet : L'empire augmente sa portée de +1.

Confucianisme

Epoques : 2-7 (mais uniquement sur un empire qui contrôle une région terrestre Chinoise ou d'Asie du Sud Est et si il n'a pas de religion).

Effet : L'empire adopte le confucianisme comme religion. Placez un artefact confucianisme sur sa carte.

Pouvoir : Un empire confucianiste évite chaque marqueur de désorganisation qu'il devrait placer dans une de ses régions si il tire une carte avec une valeur supérieure ou égale à l'époque où se trouve l'empire.

Un empire qui prend le contrôle d'une région terrestre d'un empire confucianiste peut se convertir au confucianisme immédiatement, mais, si il ne le fait pas (par exemple si il est déjà confucianiste), placez un marqueur de désorganisation dans la région).

Pénalité : Réduisez la valeur commerciale d'un empire confucianiste de 1.

Croisade (voir Pape)

Démocratie

Epoques : 2-7 (mais uniquement sur un empire qui n'a pas de gouvernement).

Effet : L'empire adopte la démocratie. Placez un artefact démocratie sur sa carte.

Pouvoir : Les empires démocratiques réduisent de moitié le coût total de leurs unités pendant une action *production* si ils perdent le contrôle d'une région en faveur de l'empire d'un autre joueur au cours de ce tour ou du tour précédent.

Les actions *joker* n'empêchent pas les empires démocratiques d'avancer gratuitement à la fin du tour.

Pénalité : Un empire démocratique perd 1 point de gloire *immédiatement* à chaque fois qu'il prend le contrôle d'une région *terrestre* d'un autre empire (à moins que l'autre empire n'ait déplacé une unité dans une des régions terrestres ou maritimes de l'empire démocratique au cours de ce tour ou du tour précédent).

Féodalisme

Epoques : 3-7 (mais uniquement sur un empire qui n'a pas de gouvernement ni la renaissance).

Effet : L'empire adopte le féodalisme. Placez un artefact féodalisme sur sa carte.

Défaussez l'artefact féodalisme dès que l'empire acquiert la renaissance.

Pouvoir : Pendant une action *production*, un empire féodal :
?÷ ne paie pas de maintenance pour ses unités ; et
?> réduit le coût des unités de *cavalerie* et *d'infanterie* qu'il construit de 1.

Pénalité : Un empire féodal :

?* réduit de moitié son revenu pendant une action *production* (ceci *n'est pas* cumulatif avec le fait d'être un empire barbare) ; et

? réduit de 1 le nombre de niveaux de progrès lorsqu'il gagne un échange commercial.

Forum

Epoques : Toutes.

Effet : Un empire avec un forum peut convertir n'importe quelle action en une action *passer* lorsqu'il retourne un marqueur d'action. Placez un marqueur '+1 go' sur la carte de l'empire. Un empire ne fait rien lorsqu'il *passé*.

Un empire peut utiliser un marqueur '+1 go' pour faire une seconde action lorsqu'il peut faire une action (sauf une action *passer* ou *vote*). La seconde action doit être différente de la première et doit se dérouler juste après la première action, même si cela se déroule en dehors de la séquence d'action normale. Un empire ne peut utiliser qu'un seul marqueur '+1 go' par tour.

Un empire perd tous les marqueurs '+1 go' qu'il a accumulé lorsqu'il perd son forum.

Grande bibliothèque

Epoques : 2-3.

Effet : Augmente la valeur commerciale d'un empire ayant la grande bibliothèque de +1.

Grande pyramide

Epoques : 1-3.

Effet : Vous ne pouvez pas placer de marqueur de désorganisation dans une région contenant la grande pyramide ainsi que dans toutes les régions adjacentes.

Grande muraille

Epoques : 2-4 (mais pas sur un empire barbare).

Effet : La région contenant la grande muraille, et toutes les régions terrestres adjacentes contrôlées par cet empire sont traitées comme si elles avaient un fort. Les marqueurs de forts qui s'y trouvent déjà ne rapportent pas de bénéfices supplémentaires.

Guerre mondiale

Epoques : 7 (ou n'importe laquelle si l'empire a la révolution industrielle) mais pas si les Nations Unies sont sur la carte.

Effet : Placez l'artefact guerre mondiale dans le même espace que l'empire cible sur la piste de progrès.

Si l'artefact guerre mondiale est sur la piste de progrès :

? tous les empires qui font une action *production* réduisent de moitié le coût des nouvelles unités qu'ils construisent et peuvent placer un nombre illimité d'unités par région.

?÷ tous les empires qui font une action *manœuvre* peuvent à nouveau bouger et résoudre des conflits après avoir résolu les conflits de leur premier mouvement. Les unités empilées avec un chef stratégique peuvent se déplacer et résoudre des conflits une troisième fois.

?* les empires ne peuvent jamais avancer de plus d'un niveau de progrès si ils gagnent un *échange commercial* ; et

?r les empires *n'ont pas* le progrès gratuit à la fin du tour, qu'ils soient ou non dans un espace d'âge sombre.

Retirez l'artefact guerre mondiale lorsqu'un empire entre dans n'importe quelle époque supérieure à celle de l'artefact ou lorsque les Nations Unies sont jouées.

Lorsque l'artefact guerre mondiale est retiré, chaque empire (sauf l'empire qui a permis de retirer l'artefact en entrant dans une époque supérieure) gagne 1 point de gloire pour chaque région fertile sous son contrôle.

Hérésie

Epoques : Toutes (mais seulement sur un empire avec un artefact religion sur sa carte).

Effet : Placez l'artefact hérésie sur la carte de l'empire cible. Si un empire a un artefact hérésie, toute action entreprise par *tout* empire ayant adopté cette religion est convertie en une action *vote* dès que le marqueur d'action est retourné.

Pendant une action *vote*, tirez une carte. La valeur de la carte est le nombre de niveaux de progrès perdus par ces empires. C'est l'empire qui fait l'action *vote* qui propose comment seront distribuées les pertes de niveaux.

Chaque empire qui perd des niveaux obtient un vote par niveau perdu. Si il y a 0 niveaux à perdre, seul l'empire actif vote. Si la majorité des votes soutiennent la proposition, les niveaux de progrès sont perdus et l'artefact hérésie est défaussé. Si le vote échoue, l'hérésie reste en place.

Hindouisme

Epoques : Toutes (mais seulement sur un empire contrôlant une région terrestre Indienne et si il n'a pas de religion).

Effet : L'empire adopte la religion hindouiste. Placez un artefact hindouisme sur sa carte.

Pouvoir : Un empire hindou ignorent les effets négatifs de toutes les autres religions.

Si un empire hindou reçoit 1 point de gloire ou moins pendant la *récolte de gloire*, augmentez sa gloire de 1.

Pénalité : Si un empire hindou reçoit 5 points de gloire ou plus pendant la *récolte de gloire*, diminuez sa gloire de 1.

Imprimerie

Epoques : 4-7 (mais seulement si l'empire cible a la renaissance).

Effet : Les empires avec l'imprimerie gagnent un niveau de progrès supplémentaire à chaque *échange commercial* gagné contre un empire plus avancé si l'artefact guerre mondiale n'est pas en jeu.

Informatique

Epoques : 6-7 (mais uniquement si l'empire cible a la radio).

Effet : Pendant *commerce et progrès*, les empires qui ont l'informatique peuvent choisir de prendre une carte de la pile de tirage à la place d'une carte de leur main.

Internet

Epoques : 7 (mais uniquement si l'empire a informatique).

Effet : L'empire gagne 7 points de gloire, L'histoire est terminée. La partie est terminée.

Islam

Epoques : 3-7 (mais seulement si Médine (N6) est à portée de l'empire et que l'empire n'a pas de religion).

Effet : L'empire adopte la religion islamiste. Placez un artefact islam sur sa carte. Donnez à cet empire un marqueur d'élite.

Pouvoir : Un empire islamiste gagne immédiatement 1 point de gloire à chaque fois qu'il prend le contrôle d'une région *terrestre* à un empire non islamiste.

Pénalité : Un empire islamiste perd immédiatement 1 point de gloire à chaque fois qu'il prend le contrôle d'une région *terrestre* à un autre empire islamiste.

Jardins suspendus

Epoques : 1-2.

Effet : Un empire avec les jardins suspendus gagne 2 points de gloire pendant l'étape *récolte de gloire* à la fin du tour si il a la valeur de ville la plus élevée, et 1 point de gloire si il est second dans cette catégorie.

Jihad

Epoques : 1-5 (mais seulement sur un empire islamiste).

Effet : Placez l'artefact jihad dans une région terrestre adjacente à l'empire cible sous le contrôle d'un empire non islamiste. Retirez l'artefact *immédiatement* lorsque cette région passe sous le contrôle d'un empire islamiste.

Un empire islamiste sans la renaissance qui fait une action autre que *manœuvre* perd 3 points de gloire si l'artefact jihad est sur la carte. Il ne perd pas de points de gloire si il fait 2 actions et que l'une d'entre elles est *manœuvre*.

Si l'artefact jihad est sur la carte, toutes les unités islamistes dans cette région et chaque région adjacente ajoutent +1 à leurs valeurs de ligne de front et de soutien.

Loi juste

Epoques : Toutes (mais seulement sur un empire avec un chef).

Effet : Lorsque cette carte est jouée, retirez tous les marqueurs de désorganisation dans les régions contrôlées par l'empire.

Les événements suivants ne peuvent pas être joués sur un empire avec loi juste :

- ?> révolte
- ?? guerre civile
- ?â effondrement d'empire
- ?† empire fragmenté
- ?* nouvelle dynastie
- ?Î rébellion

Retirez l'artefact dès que l'empire n'a plus de chefs sur la carte.

Nations Unies

Epoques : Toutes (mais seulement si la guerre mondiale est sur la piste de progrès).

Effet : Retirez le marqueur de guerre mondiale de la piste de progrès.

Tout empire qui déplace une unité dans une région contrôlée par un autre empire ou qui joue une nouvelle dynastie, une révolte, une guerre civile, un effondrement d'empire ou un empire fragmenté peut être censuré immédiatement par un vote *unanime* de tous les autres joueurs, mais seulement si le contrôleur des Nations Unies demande un vote.

Un joueur peut accepter la censure, auquel cas, les unités en mouvement terminent leur mouvement dans la région qu'ils viennent de quitter et les cartes événements n'ont aucun effet (mais sont toujours défaussées). Un joueur qui n'accepte pas la censure perd 1 point de gloire.

Oracle

Epoques : 1-2.

Effet : Un empire avec l'oracle peut examiner les cartes *d'un* autre joueur juste avant qu'il ne commence son action si ce joueur a un empire se trouvant à une distance de deux fois la portée normale de l'oracle. Si la capitale de cet empire est désorganisée, le joueur avec l'oracle peut garder une des cartes de l'autre joueur.

Pape

Epoques : 1-5 (mais seulement dans les états papaux si ils sont en jeu, ou dans un empire chrétien).

Effet : Si la carte est jouée sur les états papaux, ils adoptent automatiquement le christianisme (comme pour une action *civilisation*).

Lorsqu'un empire chrétien vote pour une proposition de fin d'hérésie, le pape obtient tous les votes. Les empires chrétiens qui doivent perdre des niveaux de progrès à cause du résultat peuvent choisir de défausser leur artefact christianisme et placer un marqueur de désorganisation dans chaque région contenant une ville, auquel cas, l'artefact hérésie reste en jeu.

Pendant une action *civilisation*, le pape peut lancer une croisade si la Palestine est contrôlée par un empire non chrétien. Placez l'artefact croisade en Palestine. Retirez l'artefact croisade *immédiatement* lorsque :

?1 La Palestine est contrôlée par un empire chrétien ; ou
?Ö L'artefact pape est défaussé.

Un empire chrétien sans la renaissance qui fait une action autre que *manœuvre* perd 3 points de gloire si l'artefact croisade se trouve sur la carte. Il ne perd pas de points de gloire si il fait 2 actions et que l'une d'entre elle est *manœuvre*. Si l'artefact croisade est en Palestine, toutes les unités chrétiennes dans cette région et dans les régions adjacentes ajoutent +1 à leurs valeurs de ligne de front et de soutien.

Phare de Pharos
Epoques : 1-2.

Effet : Placez l'artefact dans une région côtière de l'empire cible. Les navires dans cette région et les régions adjacentes ajoutent +1 à leurs valeurs de ligne de front et de soutien. Augmentez la valeur commerciale de cet empire de +1.

Possession concentrée
Epoques : toutes.

Effet : Placez l'artefact possession concentrée sur la carte de l'empire cible. Un empire avec possession concentrée augmente le coût de toutes les unités qu'il construit de +1. Il n'y a pas d'effet sur le coût des fortifications.

Défaussez cet artefact lorsque l'artefact révolution est joué sur cet empire, ou lorsqu'il entre dans un autre époque (en avançant ou en reculant).

Problème religieux
Epoques : Toutes (mais seulement si l'empire a une religion et n'a pas de chef religieux).
Effet : Placez l'artefact problème religieux (religious strife) sur la carte de l'empire cible. Il ne peut plus utiliser le pouvoir de sa religion (mais il applique toujours les pénalités).

Retirez l'artefact lorsque l'artefact révolution est joué sur l'empire, ou si sa religion vote en faveur de la résolution d'une hérésie, ou lorsque l'empire change d'époque (en avançant ou en reculant).

Radio
Epoques : 6-7 (mais seulement si l'empire cible a la révolution industrielle).

Effet : Les empires qui ont la radio :
?E peuvent compter les portées à travers les autres empires ;
?d peuvent utiliser les bénéfices des cartes de chefs tactiques et de retraite lors de résolution de conflits dans des régions adjacentes à la région du chef (bien qu'ils doivent toujours

être dans la région pour pouvoir être engagés dans un round de conflit).

Renaissance
Epoques : 4-7.

Effet : Placez l'artefact révolution sur la carte de l'empire cible.

Reculez le marqueur de progrès de cet empire de 4 niveaux, placez un marqueur de désorganisation dans la région de la capitale et retirez tout artefact de religion de sa carte.

Réduisez le coûts des unités d'infanterie de l'empire de 1 et augmentez le coût de ses unités aériennes et navales de 1.

Retirez l'artefact révolution de l'empire dès que cet empire :
?÷ adopte le socialisme ;
?> adopte n'importe quelle religion ; ou
?? change d'époque (en avançant ou en reculant).

Révolution
Epoques : N'importe laquelle (mais seulement sur un empire avec un marqueur de désorganisation dans une région qu'il contrôle).

Effet : Placez l'artefact révolution sur la carte de l'empire.

Reculez le marqueur de progrès de l'empire de 4 niveaux de progrès, placez un marqueur de désorganisation dans la région de sa capitale et retirez tout artefact religieux de sa carte d'empire.

Réduisez le coûts des unités d'infanterie de l'empire de 1 et augmenter le coût de ses unités aériennes et navales de 1.

Retirez l'artefact révolution dès que l'empire :
• adopte le socialisme ;
• adopte n'importe quelle religion ; ou
• quitte son époque (en avançant ou en reculant).

Révolution industrielle
Epoques : 6-7 (et 5 si l'empire cible à l'impression) et uniquement si l'empire a la renaissance.

Effet : Pendant la *production*, les empires avec la révolution industrielle *doublent* le revenu de toutes les villes qu'ils contrôlent.

Routes pavées
Epoques : 2-7.
Effet : Les empires avec les routes pavées peuvent entrer dans toutes les régions avec une ville de niveau 3, 5 ou 7 au coût d'1 seul point de mouvement, quel que soit le terrain dans cette région.

Satellites
Epoques : 7 (mais seulement si l'empire a la radio).

Effet : Un empire avec des satellites :
?@ traite tous les empires comme étant à sa portée ; et
?_ peut immédiatement avant d'entreprendre une action examiner les cartes *d'un* autre joueur au coût de 1 argent par carte examinée.

Socialisme

Epoques : 5-7 (mais seulement si l'empire n'a pas de gouvernement et si il a la révolution industrielle).

Effet : L'empire adopte le socialisme. Placez un artefact socialisme sur sa carte et un marqueur de désorganisation dans chaque ville qu'il contrôle (sauf dans les villes déjà désorganisées).

Pouvoir : Pendant la *production*, un empire socialiste réduit le coût des nouvelles unités de 1.

Les empires socialistes réduites les effets de toute religion qu'ils pourraient avoir (sauf pendant la *récolte de gloire*) et ignorent les effets de schisme, hérésie, jihad et croisade.

Suffrage universel

Epoques : 5-7 (mais seulement sur un empire capitaliste, démocratique ou socialiste qui a la renaissance).

Effet : Tous les empires capitalistes, démocratiques et socialistes qui ont la renaissance augmentent leur revenu de +1 par région sous leur contrôle.

Temple de Diana

Epoques : 1-2.

Effet : Un empire avec le temple de Diana reçoit le revenu normal des régions désorganisées à portée du temple, et comptent ces régions pour le calcul des points de gloire.

Traité de Paix

Epoques : Toutes.

Effet : Placez un artefact traité de paix dans n'importe quelle région de l'empire. Placez l'autre sur n'importe quel empire contrôlé par un autre joueur à portée du premier empire. Tant que les deux artefacts sont sur la carte, aucun empire ne peut déplacer d'unités dans une région contrôlée par l'autre.

Retirez les deux artefacts lorsqu'un des empires quitte son époque (en avançant ou en reculant), ou lorsqu'une des régions contenant l'artefact est occupée par un autre empire.

Voies ferrées

Epoques : 5-7 (mais seulement si l'empire cible a la révolution industrielle).

Effet : Les empires avec des voies ferrées :

?I augmentent leur portée de +1 ;

?à pendant une action *manœuvre* ils peuvent déplacer leurs unités n'importe où dans les régions sous leur contrôle au coût de 1 point de mouvement (en tout).

Notes pour les joueurs Par Harry Rowland

Et bien vous venez juste de finir la lecture des règles de 7 *ages*. Hmmmmmm, vous pourriez très bien vous dire : seulement une douzaine de pages de règles. Pas mal pour un jeu ADG, généralement c'est seulement la moitié de ce qu'il faut pour vous expliquer comment placer les cartes. Néanmoins, vous en avez quand même pour votre argent.

Derrière ces 12 pages de règles se cache un nombre importants de décisions.

Votre première décision est quelle carte jouer pour savoir qui joue en premier. Pour cela, vous devez vérifier les gammes d'époques de toutes vos cartes empires. Si vous ne couvrez pas toutes les époques, il peut être très important que vous soyez le premier joueur, comme ça vous serez sur de jouer un empire dans l'époque de départ de la partie.

Si vous couvrez toutes les époques, vous pouvez être plus circonspect. Evidemment, vous ne jouerez pas une carte qui réduira votre gamme d'époques. En pensant à tout ça, vous pouvez vous permettre de jouer n'importe quelle carte.

Si vous avez une bonne main, vous pouvez considérer le fait de jouer une carte '7' pour vous assurer que la partie comence dans une époque contenant le moins d'empires (le premier et le dernier) de façon à maximiser la déconvenue des autres joueurs.

Si vous ne voulez pas vous battre pour être le premier joueur, n'hésitez pas à jouer une de vos cartes les moins utiles.

Ensuite, vous devez décider des actions à jouer. Au premier tour, tout le monde ne peut jouer qu'une seule action. Si vous êtes le premier joueur, cela devrait toujours être une action créer un empire.

Vous pouvez aussi jouer créer un empire si vous couvrez toutes les époques. Sinon, vous pouvez jouer un joker de façon à choisir destinée si le premier empire est dans une époque que vous n'avez pas.

Chaque tour est important. Si vous ne pouvez pas créer un empire, pensez à défausser toutes vos cartes pendant votre action de destinée. Au plus, ne gardez qu'une seule carte. Par exemple, les chances de ne pas avoir un empire de l'époque 1 (ou une époque 1 conditionnelle) dans vos 7 cartes de départ ne sont que de 11,7%. Si vous défaussez toutes vos carte, cette probabilité tombe à 2,54%.

Lorsque vos empires sont créés, vous voudrez sûrement les améliorer au maximum dès que possible. Chaque empire vous permet de faire une ou plusieurs actions à chaque tour ce qui vous donne un énorme avantage très tôt en début de partie. De même, plus vous commencez tôt vos empires dédiés, plus tôt vous pourrez choisir les empires libres (particulièrement l'empire noir, l'élite des élites).

Pour le choix de l'empire de départ, vous devriez choisir celui qui à les plus grandes chances de vous rapporter le plus de gloire à chaque tour. C'est souvent l'empire avec la récolte de gloire maximum, mais pas toujours. Il est souvent préférable de choisir un empire avec un maximum inférieur, mais dans un endroit hors d'atteinte, avec peu de compétition.

Ceci fonctionne bien pour la plupart des actions, sauf le commerce et progrès, où plus vous avez de voisin, mieux c'est. Ceci peut être particulièrement important pour les empires qui ont besoin de commercer avec d'autres empires avant de pouvoir construire des navires ou avoir des chevaux.

C'est aussi une bonne idée d'avoir des empires à portée de soutien les uns des autres. De cette façon, l'un peut libérer du

territoire appartenant à un voisin hostile tandis que l'autre produit et ensuite inverser les rôles de façon à ne laisser aucun moment de répit à votre adversaire.

L'astuce est aussi de choisir des empires avec des objectifs qui s'excluent mutuellement. Si tous vos empires rapportent de la gloire pour être le plus avancé ou pour avoir le plus d'artefact alors ils se gêneront les uns les autres pour rapporter le maximum de gloire.

Ces priorités rendent chaque partie différente, et les conseils difficiles. Parfois il est préférable de se retenir de créer un nouvel empire et d'attendre que la fumée se dissipe et que sa région de départ soit vide (ou au moins pas trop peuplée).

Une fois créé, un empire prend son propre rythme et vous devez le suivre le plus tôt possible. Le jeu vous oblige à agir dans ce sens car vos empires sont tous l'un derrière l'autre lorsqu'ils entrent en jeu.

Donc, vous devriez manœuvrer avec un empire tout en commerçant avec le second, en civilisant avec un troisième, etc. Vous ne devriez pas vous retrouver en position d'avoir à utiliser votre joker pour faire la même action au cours d'un tour. Non seulement cela vous coûte de la gloire, mais cela vous laisse aussi dans la situation d'avoir à vouloir faire à nouveau la même action au tour suivant (ex : deux manœuvres suivies de deux productions).

Par contre, il peut arriver que vous ayez à faire la même action pendant un tour, surtout si deux de vos empires sont dans un âge sombre, dans ce cas vous devrez vous activer. Placez le vrai pion action (ex : commerce et progrès dans ce cas) sur l'empire que vous voulez faire agir et le joker sur l'autre. De cette façon vous aurez plus de flexibilité pour savoir quoi faire réellement avec cet empire.

Bien sur, si votre empire est dans un âge sombre, jouer un joker peut être la meilleure option. Du moment que vous ne le convertissiez pas en un échange commercial réussi, et ne preniez pas la même action d'un autre de vos empires, cela vous donnera de la flexibilité et ne vous coûtera rien du tout.

Quelle action choisir pour chaque situation, c'est là où le jeu devient très intéressant. Comme mentionné précédemment, chaque tour est important. Chaque action doit être choisie de façon à maximiser votre gloire pour ce tour, minimiser les joueurs en tête, ou, le nirvana du jeu, faire une action donnant ces deux effets.

A nouveau, avoir des empires avec différents objectifs de gloire facilite les choix, faire des actions de production pour les empires qui ont besoin d'être riches, faire des actions de civilisation pour ceux qui ont besoin de villes scintillantes et de jolis artefacts, faire des actions de commerce et progrès pour les empires ayant besoin d'être les plus évolués, et faire des actions de manœuvres pour ceux qui ont besoin du plus de régions possibles.

Bien sur, cela doit être tempéré en fonction de la situation. Si votre empire est très peu peuplé, vous pourriez avoir besoin de production. Et si il est très peuplé vous pourriez avoir besoin de manœuvrer.

Lorsqu'un de vos nouveaux empires expérimentent une naissance difficile contre des adversaires puissants, il est peut être temps d'essayer d'enrôler certains alliés contre ceux qui essaient de vous empêcher de vous faire une place au soleil. Les adversaires les plus puissants auront du mal à coopérer avec tous les joueurs essayant de lutter pour leur liberté.

Pour jouer les actions, cela est plutôt linéaire. En commerçant vous devriez choisir quelqu'un avec une valeur commerciale inférieure à la votre mais supérieur sur la piste de progrès. Ce genre de cas est plutôt rare et vous aurez le plus souvent à choisir entre quelqu'un supérieur sur la piste de progrès et quelqu'un avec une valeur commerciale inférieure. Il faut généralement préférer ce dernier cas car il est plus probable de gagner 2 niveaux de progrès que 3.

Psychologiquement, les joueurs avec une valeur commerciale élevée s'attendent à gagner et tendent à jouer des cartes avec une valeur élevée pour s'assurer du résultat. De même, les joueurs avec des valeurs commerciales faibles s'attendent à perdre et jouent des cartes faibles. Vous pouvez utiliser cette psychologie pour choisir un empire avec une valeur commerciale faible et jouer petit. Mais ne soyez pas prévisible. Si ils savent que vous jouez toujours petit, ils amélioreront leur jeu en fonction de ça.

Une autre possibilité est de choisir un joueur à portée avec seulement 1 ou 2 cartes. Généralement ces cartes seront de valeur élevée mais vous minimisez leur flexibilité et même si ils gagnent l'échange, vous vous retrouverez avec une carte très valable.

Pour les manœuvres, faites attention où vous mettez les pieds. La plupart des empires doivent laisser une unité derrière eux dans chaque région où ils entrent. Ces unités sont collées comme des mouches sur du papier tue-mouches et ne seront pas capable de vous aider quand quelqu'un d'autre s'approchera des frontières de votre empire. En dernier recours, vous devriez garder au moins une pile d'unités prête à réagir à toute situation qui pourrait se produire.

Pendant la résolution des conflits, vous avez tout un nouvel ensemble de décisions à prendre. Devez vous engager plus ou moins d'unités à chaque tour ? A nouveau, cela dépend de la situation. Si vous pouvez vous garantir un succès ou si vous avez un tacticien, vous pouvez engager beaucoup d'unités. Si le conflit est très équilibré, il pourrait être préférable d'adopter une stratégie d'attente pour voir ce qu'il va se passer et n'engager qu'une paire d'éclaireurs. Ce que vous ne voulez pas, c'est voir toutes vos forces désorganisées tandis que votre adversaire peut engager beaucoup de troupes fraîches.

Dès que vous êtes autorisé à retraiter, vous devez peser le pour et le contre des bénéfices de rester sur place ou de vous enfuir, surtout si vous avez un bon chef que vous ne voulez pas perdre.

Lorsqu'un de vos empires commence à rapporter moins de 3 points de gloire par tour, vous devez commencer à penser à le détruire. Ceci peut être retardé si il a des objectifs à long terme ou si il aide un autre de vos empires à rapporter de la gloire, mais l'une des erreurs les plus courantes de *7 Ages* est de garder trop longtemps un empire inutile.

Le jeu a été conçu de façon à ce que les empires les plus récents tendent à rapporter plus de gloire que les empires les plus anciens. Par exemple, si vos Shang atteignent tous leurs objectifs, ils ne rapporteront que 3 points de gloire par tour.

Bien sur, cela peut empêcher les empires de vos adversaires de leur rapporter de la gloire et vous devez évaluer le temps mort dont vous devrez souffrir en créant un nouvel empire (détruire et créer un empire, c'est un peu comme un arrêt au stand en formule 1), mais en général, plus tôt vous éliminez les inutiles, plus tôt votre nouvel empire pourra vous rapporter plus de gloire.

Lorsque vous essayez de ramener un joueur en tête dans le peloton, il est souvent mieux de cibler tous ses empires plutôt qu'un seul. Si vous rendez un empire non viable rapidement, cela vous minimisera l'arrêt au stand pour changer d'empire. Si vous réduisez équitablement tous les empires, cela maximisera le coût pour changer de monture et pourrait tenter le joueur de continuer avec des empires marginaux au lieu de les perdre et d'en créer d'autres.

Finalement, les règles optionnelles utilisées affectent énormément le cours d'une partie. Les options que nous utilisons tout le temps sont Technologie et Rédemption, tandis que nous utilisons les 5 autres selon nos goûts. La Rédemption minimise vos chances de ne pas avoir d'empire pour chaque époque, et la technologie rend très important l'empire que vous choisirez pour les actions de destinée.

Avec un jeu aussi riche que *7 Ages*, ces quelques astuces ne font qu'effleurer les myriades de possibilités qui existent. Par contre, elles devraient vous donner quelques idées sur l'importance des décisions et le chemin optimal à travers l'épaisseur de l'histoire dans votre route vers le triomphe.

Bonne chance et bon jeu. Puissent vos empires régner glorieusement pour longtemps.

Notes du Concepteur *Par Harry Rowland*

Jamais, du moins à ma connaissance, un jeu n'a été aussi facile à concevoir, si dur à développer, et les changements que nous avons finalement fait, étaient si évidents après coup.

Quand je suis revenu d'un match de hockey il y a 7 ans je ne pensais pas que ce jeu deviendrait mon opus majeur et prendrait des siècles à finir. Nous avions gagné 4-1 contre ANU (l'ennemi ancestral) et nous avions tous bien joué, donc je me sentais plutôt en forme lorsque je me suis assis pour définir les grandes lignes de *7 Ages* au dos d'un reçu de carte de crédit, en moins d'une heure.

J'ai encore ce reçu aujourd'hui et l'aspect général du jeu y est clairement visible ; une multitude d'empire chacun sur 1 carte, chaque empire ayant des capacités spéciales, une piste de progrès servant à comparer l'évolution, un menu d'actions plutôt qu'une séquence de jeu, etc.

Ensuite ce fut, comme ils disent, le mal est dans le détail. Dans ce cas, le détail avait plusieurs maux à bannir et le plus important d'entre eux était le temps mort entre les tours.

Le cœur du jeu est le menu d'actions. Vous ne suivez pas une séquence de jeu pour chacun de vos empires, mais vous choisissez une action pour chacun. Cette déconstruction de la séquence de jeu donne au joueur beaucoup de flexibilité, en permettant de multiples manœuvres, civilisation ou production, selon les choix. Cela rend aussi chaque tour très rapide car vous ne faites qu'une seule action par empire.

Par contre, le jeu tel qu'il était envisagé à la base, était orienté vers le joueur. Vous faisiez vos actions avec vos 3 empires, puis je faisais mes 3, puis le joueur suivant faisait ses 3, etc. Le problème avec ceci était que tout le monde avait l'impression que tous les autres étaient très lents et que vous étiez le seul joueur rapide de la partie.

De plus, lors d'une partie à 7 joueurs, vous deviez attendre que les 6 autres aient fini leur tour avant que ce ne soit à nouveau à vous. Une partie semblait donc infinie pendant que vous attendiez entre chaque tour.

La solution était évidente, mais il a fallu 6 ans pour la découvrir. Au lieu de faire un jeu orienté joueur (je joue, tu joues), géométriquement parlant, vous faites pivoter le jeu de 90 degrés sur son axe et vous obtenez un jeu orienté action.

Au lieu d'agir 1 tour sur 7, nous avons maintenant 3 actions sur 7 ce qui veut dire que nous passons la moitié du temps de jeu à faire des choses (en laissant le temps mort pour la diplomatie, les coups de poignard dans le dos, ou une tasse de thé, au choix). En plus, la plupart des actions peuvent être faites simultanément. Donc, au lieu de faire vos constructions, puis que les adversaires fassent les leurs, puis que ce soit à moi, tout cela en s'attendant à chaque fois, nous pouvons maintenant tous construire ensemble, ce qui augmente la vitesse de jeu de 100 à 200%.

A partir de là, tout le reste a pris naturellement sa place. Un système orienté action mène à utiliser des marqueurs d'action. Bien qu'ils ne soient pas strictement nécessaires, les marqueurs d'action ajoutent un élément de planification des actions à choisir car tous vos empires ne seront pas forcément en mesure d'agir lorsque ce sera leur tour.

Les marqueurs d'action mènent aux marqueurs de progrès cadencé en tant que nouveau sous système pour essayer de dépasser vos adversaires dans leurs tentatives d'évolution, tout en incluant l'attitude de chaque empire pour progresser.

Un système orienté action a aussi obligé que le menu des actions soit séquencé précisément. Dans un jeu orienté joueur, l'ordre des actions n'a pas d'importance, car vous choisissez ce que vous voulez lorsque c'était à vous de jouer.

Maintenant il est essentiel que les actions soient séquencées pour que leurs effets donnent une meilleure sensation de jeu. Donc, la destinée se produit avant la civilisation, ce qui vous permet de remplir votre main avant de jouer des cartes, mais cela peut potentiellement vous laisser à court de cartes jusqu'à la prochaine destinée.

De même, ces deux actions se produisent après la manœuvre de façon à vous assurer que la chance des cartes événements n'interfère pas avec la capacité d'un empire à s'étendre. La production se passe avant tout ça, donc chaque empire a la chance de récupérer des forces avant le prochain massacre

causé par les manœuvres de vos adversaires et les cartes événements.

Les autres changements décisifs concernaient l'incorporation du joker et la récolte de gloire en dehors de la séquence de jeu principale.

Au départ, la récolte de gloire était une des 7 actions que vous pouviez choisir. Ceci entraîna plusieurs problèmes. Personne ne savait quand la choisir parce que personne ne savait qui était en tête à tout moment. Comme cela coûtait une action de jeu, cela ajoutait encore le refus des joueurs pour choisir cette action.

Quand finalement elle était jouée, c'était seulement parce qu'un joueur voulait "voir ce qui allait se passer". Ce qui se produisait était qu'un joueur était constamment battu par une paire d'autres joueurs qui devait ensuite immédiatement choisir cette action pour son tour, ce qui faisait que un ou deux joueurs étaient toujours en tête avant que tout le monde n'ai pu agir.

Le pire problème était que cette action était rarement choisie, et le jeu sans orientation majeure. Les joueurs manœvraient, construisaient des villes, adoptaient des religions et des gouvernements. Des empires entiers se développaient et tombaient, et tout le monde était toujours à 0 en gloire.

La solution intermédiaire était que la récolte de gloire était automatiquement jouée après 3 rounds complets, si cela n'avait pas été choisi entre temps, mais c'était arbitraire, difficile à mémoriser, et signifiait que cela se produisait toujours après le même tour de joueur.

Le changement vers un système orienté action nous a permis de sortir la récolte de gloire du menu des actions et de la faire se produire à la fin de chaque tour (après que tout le monde ait agit).

Maintenant il y a un retour immédiat de ce que vous avez fait à chaque tour, et vous savez qui est devant, pourquoi il y est et comment l'empêcher d'y rester.

Ceci a fourni la focalisation et le sens de l'immédiateté dont le jeu avait désespérément besoin. Maintenant, chaque action est cruciale. A chaque tour, vous devez rechercher comment maximiser vos gains de gloire et minimiser ceux de vos adversaires. Si ce n'est pas pour ce tour-ci, alors vous devriez vous préparer pour le suivant.

Déplacer la récolte de gloire en dehors du menu des actions a laissé un trou dans les actions (on ne peut pas faire un jeu appelé 7 Ages avec seulement six actions après tout). Ceci a été admirablement comblé par l'inclusion de l'action de destinée.

Au départ, la destinée faisait partie de l'action civilisation mais vous étiez limité à jouer, défausser et tirer un maximum de 3 cartes. Ceci avait le malheureux effet secondaire de rendre difficile de refaire sa main quand elle puait comme un vieux poisson de 3 semaines, et il fallait plusieurs tours pour compléter toute votre main.

Séparer le fait de jouer, de se défausser et de tirer des cartes, mais en permettant de le faire un nombre de fois illimité rend l'action encore plus attirante que l'action civilisation seule

auparavant. Cela ajoute le bonus d'accélérer le jeu (la destinée étant l'action la plus rapide du jeu) et vous permet de changer votre main en une seule fois si vous en avez envie.

Le joker était la réponse à un autre problème, celui du manque de manœuvre perçu par certains joueurs (principalement les joueurs de jeux historiques).

Dans la plupart des jeux, chaque unité peut se déplacer à chaque tour. Mais dans 7 Ages un seul empire peut se déplacer à chaque tour (chacun de vos empire doit faire une action différente).

Ce manque de manœuvre a été remarqué assez tôt par beaucoup de joueurs, mais je ne l'ai pas perçu comme un problème pendant un certain temps. 7 Ages est un jeu historique, et la manœuvre n'en est qu'un élément, et pas forcément aussi important que la civilisation ou le commerce et progrès pour n'en nommer que deux.

Par contre, quand vous avez reçu suffisamment de retour de suffisamment de joueur, alors quelque chose doit être fait. Je pensais que peut être une seconde manœuvre était la chose à faire, mais Greg a trouvé la solution évidente, le joker. Maintenant vous pouvez faire deux actions comme vous l'entendez (y compris une manœuvre) mais cela a un coût (progrès et gloire). Cela vous donne aussi la flexibilité pour retarder une action d'un de vos empires jusqu'à cette action, mais à nouveau pour un certain coût (progrès).

Finalement, vous pouvez jouer un joker si vous n'êtes pas sur de pouvoir créer un empire pendant ce tour. Si le premier joueur choisit une époque ou vous pouvez jouer un empire, alors il devient un action créer un empire, sinon jouez le comme une destinée pour vider votre main rapidement et essayer de trouver un bon empire de départ. Ainsi vous ne gaspillez pas un tour.

Par contre, cette flexibilité supplémentaire mène à de curieux résultats. Tous les joueurs sont contents de l'avoir, mais ne l'utilisent que rarement (pas plus de quelques fois au cours d'une partie) à cause de son coût. Le joker est comme une barrière de sécurité. Nous n'en avons pas besoin, tant que nous savons qu'elle est là.

Les autres éléments du jeu ont aussi été évidents après coup. Au départ, il y avait des cartes pour les empires, des cartes d'événements et des cartes artefact, ce qui voulait dire que tout le monde se retrouvait avec rien d'utile à un moment ou à un autre. Maintenant chaque carte est en fait 3 cartes en 1, ce qui veut dire que chaque carte est toujours utile.

Un autre problème était les régions de départ. Nous étions tous un peu ignorant d'où se trouvaient les provinces comme Alamut, Pallava et Sanga et c'était pénible. A moins d'avoir une maîtrise d'histoire géographique, qu'aurions-nous pu faire ?

Nous avons pensé à mettre une petite carte sur chaque carte, mais non seulement cela aurait pris une éternité, mais les cartes sont déjà assez chargées et cela n'aurait pas été suffisamment clair pour trouver la région de départ dans tous les cas.

La solution suggérée par Ken fut de mettre des lettres et des chiffres sur la carte et d'imprimer les coordonnées de chaque

région de départ sur la carte. Avec seulement deux caractères (et une paire de crochets) chaque région pouvait être trouvée en un coup d'œil.

Finalement, aucune discussion sur la création du jeu ne serait complète sans quelques mots sur l'argument des "grands hommes (femmes)" contre les "forces de l'histoire", débat qui dure depuis quelques dizaines d'années.

Comme la plupart des choses viennent un peu des deux et que chaque camp a des arguments plausibles. Il semble clair que des choses comme la tolérance, la justice et l'égalité sont des forces inévitables qui peuvent être retardées mais pas arrêtées. De même, des individus comme Gengis Khan, Cléopâtre, Alexandre, Sun Tzu, la Reine Elizabeth, Mahomet, Bouddha Napoléon, Confucius et Jésus parmi tant d'autres ont eu un impact phénoménal que l'on peut encore voir aujourd'hui.

Pour en citer quelques uns, vous pouvez remonter la peur historique de l'invasion pour les Russes, la crainte de l'ouest des "hordes asiatiques" et la plupart de la division est/ouest parce qu'un jour Gengis s'est réveillé et a choisi de chevaucher vers l'ouest plutôt qu'à l'est.

Donc tout jeu essayant de modéliser l'histoire a besoin de prendre en compte ces deux points de vue conflictuels. Tous les grands hommes de l'histoire ont été inclus pour leur impact potentiellement décisif sur le monde. Mais en même temps, les artefacts changent au cours du temps de structures physiques (ex : jardins suspendus, grande muraille, grande bibliothèque, etc.) à des structures plus abstraites (ex: suffrage universel, guerre mondiale et internet) car la pensée du peuple évolue aussi.

J'ai essayé de faire de ce jeu un traitement non sexiste et non raciste de l'histoire du monde (du moins pour un homme blanc vivant dans une société matérialiste de l'ouest). Mais aucun jeu n'est sans valeurs, et il serait stupide de prétendre le contraire. J'ai mes propres valeurs et mes propres croyances conscientes et inconscientes, certaines d'entre elles se sont sans aucun doute glissées dans ce jeu.

Par contre, je considère *7 Ages* comme une base, et vous pouvez changer; effacer et/ou ajouter tout ce que vous voulez au jeu comme vous l'entendez, afin de rendre le jeu plus amusant et/ou plus précis historiquement, selon ce que vous préférez.

Pendant le développement, beaucoup de joueurs sont venus proposer des myriades de règles optionnelles, dont la plupart était nouvelles et amusantes. Dans l'esprit du jeu, nous n'en avons inclus que sept et nous vous laissons décider des autres (si il y en a) que vous aimeriez voir dans votre prochaine reconstitution de l'histoire du monde.

Avant de vous laisser, j'aimerais remercier tous ceux qui ont participé à ce projet. La liste complète de ces gens se trouve dans les crédits, mais j'aimerais particulièrement remercier Greg pour toute son aide sur la conception et le développement et la perspective de la carte (une vue d'oiseau à travers un œil de poisson) ; Mike pour sa pertinente histoire de tout ; Rob, Beth, Viv et Nadina pour tout leur travail de recherche pour les graphismes des pions, des cartes et des chefs ; Susie et le reste de ma famille qui souffre depuis longtemps en tolérant mes défauts ; et tous les testeurs,

particulièrement ceux du lundi soi, pour leur patience et leur persistance à travailler avec des versions du jeu qui n'étaient pas complètes et pleines de trous.

Grâce à leurs efforts prodigieux, *7 Ages* devait depuis 7 ans devenir l'un de mes jeux favori. J'espère qu'en jouant vous partagerez notre joie de la genèse de *7 Ages*.

FAQ

1. Créer un empire

Certains empires sont placés derrière l'empire le plus avancé. Cela signifie-t-il que mon empire doit commencer dans une époque antérieure à ce qui est indiqué sur la carte, et suis-je toujours autorisé à le placer ?

HR> Oui.

Ai-je raison de dire que dans une partie à plus de deux joueurs les joueurs les joueurs ne peuvent pas tous atteindre leur maximum d'empires en jeu en même temps ?

HR> Ils peuvent le faire dans une partie à 3 joueurs (5 empires chacun) et à 5 joueurs (3 empires chacun).

Cela signifie-t-il qu'ils doivent détruire l'empire de quelqu'un d'autre pour libérer un ensemble de pions ?

HR> Dans les parties à 4, 6 et 7 joueurs : oui.

Après avoir créé tous mes empires avec les pions choisis au départ, dois-je pour créer un nouvel empire prendre les couleurs claires et foncées d'un ensemble de pions libre ou seulement un des deux ?

HR> Seulement un des deux, au choix.

2. Production

3. Commerce et Progrès

Ai-je besoin de gagner un échange commercial pour lever la restriction sur la cavalerie et les navires ?

HR> Non.

Est-ce que 'gagner en cas d'égalité' est suffisant pour l'acquisition des éléphants ?

HR> Oui.

Si deux empires capitalistes choisissent chacun Commerce et Progrès, et qu'ils commercent ensemble, est-ce que celui qui a "engagé" l'action de commerce obtient les deux cartes de bénéfice pour être capitaliste et pas l'autre ?

HR> Oui.

4. Manœuvre

Par rapport au contrôle d'une région, une unité aérienne seule peut contrôler une région terrestre ou maritime. Elle ne peut contrôler une région maritime que si il y a un navire dans la même région ou une région adjacente. Lors d'un tour ultérieur,

l'unité aérienne peut quitter la région terrestre ou maritime, abandonnant ainsi le contrôle de la région.

Un navire seul peut contrôler une région côtière et/ou maritime. Lors d'un tour ultérieur, le navire peut quitter la région côtière et/ou maritime, abandonnant ainsi le contrôle de la région, mais un navire ne peut quitter une région côtière que si une autre unité terrestre ou navale est présente.

Une unité terrestre seule peut contrôler une région terrestre. Lors d'un tour ultérieur, l'unité terrestre ne peut quitter la région terrestre que si une autre unité terrestre ou navale occupe la région.

Est-ce correct ?

HR> Pile-poil.

Quel est le type exact de région pour le groupe d'îles blanches du Pacifique ? Je suppose que c'est un désert, mais il pourrait aussi être fertile.

HR> Si ce n'est ni de la montagne ni de la jungle, c'est un désert.

Les règles de manœuvres mentionnent que les flèches de traversée se trouvent dans deux régions côtières, mais toutes les flèches de traversée imprimées sur la carte sont au minimum légèrement d'un côté de la frontière. Est-ce qu'une flèche comme Labrador-Newfoundland est considérée comme étant dans les deux régions ?

HR> Oui.

Lors d'une invasion on place les navires dans des régions terrestres, est-ce que les navires se joignent au combat ? Et qu'en est-il si un navire bouge dans une région côtière sans unité terrestre ? Et qu'en est-il des navires en mer ?

HR> Oui dans tous les cas. Toutes les unités dans une région doivent résoudre un conflit contre toutes les unités d'un autre empire (même un des votre) dans la même région.

Lors d'un conflit, si aucun camp n'a de marqueur de désorganisation, est-ce qu'un camp peut retraire si l'autre camp est d'accord ?

HR> Non.

Si les deux camps engagent un tacticien dans un conflit et qu'il y a égalité, est-ce qu'aucun camp ne perd d'unités ?

HR> Correct.

Les Assyriens (carte 6) ont un pouvoir spécial : si il battent des unités ennemies, elle rejoint leur cause. Doit-on prendre ces nouvelles unités dans la réserve de force Assyrienne ?

HR> Oui.

Maintenant, les épéistes sont de l'infanterie, niveau de progrès 12, donc si l'Assyrie bat une unité de lanciers ennemis (infanterie, niveau de progrès 1) et qu'elle n'en a pas, est-ce qu'elle gagne une légion ?

HR> Non, vous ne pouvez assimiler l'unité que si vous l'avez dans votre réserve de force. Par contre, les Assyriens n'ont pas besoin d'être au niveau de progrès de l'unité assimilée pour la récupérer (appréciez les chars Assyriens).

Si je libère une région avec un marqueur de désorganisation, puis-je ensuite le retirer si il me reste suffisamment d'unités ?

HR> Oui.

Est-ce que les désorganisations causées par le conflit restent dans une région après la résolution du conflit ?

HR> Non, il y a deux types de désorganisations, la désorganisation de conflit et la désorganisation de région. Elles n'ont pas de lien entre elles. Lorsque vous avez terminé la résolution d'un conflit, retirez tous les marqueurs de désorganisation gagnés pendant la résolution du conflit (au lieu de les laisser sur la carte).

5. Destinée

6. Civilisation

Sommes-nous limités à un type d'action de civilisation. Peut-on améliorer des villes, changer de chefs, jouer quelques artefacts et retirer des désorganisations au cours de la même phase d'action ?

HR> Vous pouvez faire tout ce qui est indiqué dans la liste au cours d'une seule action de civilisation, sauf que vous ne pouvez pas adopter un gouvernement et une religion pendant cette même action.

Est-ce que les artefacts peuvent être détruits pendant une manœuvre et reconstruits pendant la Civilisation au cours du même tour ?

HR> Oui.

Pendant une Guerre civile (carte 67) les deux camps partagent la carte, mais cela implique-t-il que si un camp perd une bataille et un marqueur d'élite, alors l'autre camp doit aussi perdre son statut d'élite ?

HR> Non, après la séparation, ils sont traités comme deux empires complètement séparés.

Je suppose que la façon de la jouer est de retourner la carte de Guerre Civile, de mettre tous les marqueurs dessus et de considérer que les capacités sont les mêmes que celles d'origine, mais de le traiter ensuite comme un empire séparé.

HR> Correct sauf que vous ne gardez pas la carte car elle devrait être disponible pour être jouée plus tard. A la place, placez votre capitale (avec les mêmes marqueurs de religion, gouvernement et/ou élite que l'empire d'origine) de la même façon que vous placez un empire pour vous rappelez que vous avez un empire supplémentaire en jeu.

Si je défasse l'événement, comment puis-je me rappeler qu'un empire est en guerre civile ou fragmenté (carte 28) ?

HR> Croyez-moi, son propriétaire de départ n'oubliera pas de vous le rappeler (ainsi qu'aux autres).

Et si un empire sans capitale ni chef subit une guerre civile en ayant économisé 7 argent. Est-ce que chaque empire aura 4 argent (3,5 arrondi à 4 pour les deux camps) ?

HR> Oui, supposez que le nouvel empire a trouvé des fonds supplémentaires sous le tapis du palais qui vient de tomber derrière le trône.

Et si il est séparé en 3 empires avec la carte empire fragmenté (carte 28).

HR> Alors chaque empire aura 2 argent (voir les Modificateurs dans le glossaire).

Les assassins (carte 109) obtiennent un assassinat gratuit pendant leur action de Civilisation. Quelle est la valeur de cette action ? Je veux dire : combien de cartes suis-je autorisé à tirer au maximum ?

HR> 3, la valeur du chef des assassins.

Dans les règles, il est écrit : "si l'empire a un chef célèbre pour cette époque, vous pouvez promouvoir le chef". Est-ce que "cette époque" est l'époque de la partie ou l'époque dans laquelle se trouve l'empire ?

HR> Les références à une époque sont toujours par rapport à celle de l'empire (sauf pour l'époque où vous pouvez commencer un empire).

La promotion des chefs et certains événements indiquent que l'empire cible peut tirer un nombre de cartes maximum égal à la valeur du chef. Mais qu'est-ce que la valeur du chef (est-ce le nombre de chefs qu'un empire peut avoir) ?

HR> Oui. C'est le nombre de chefs indiqué sur votre carte d'empire. Veuillez noter que ceci est le premier chiffre après le mot "Leaders". Tous les chiffres après un chef célèbre sont les époques de l'empire où le chef est disponible (le même chiffre se trouve au verso du pion chef).

Puis-je adopter une religion ou un gouvernement si je ne remplis pas les conditions pour commencer la religion ou le gouvernement (ex : puis-je adopter le Christianisme en étant à portée d'un empire chrétien même si mon empire n'est pas à portée de la Palestine) ?

HR> Oui.

Puis-je moderniser une unité lorsque j'atteint le niveau de progrès pour la prochaine unité de ce type. Par exemple, puis-je moderniser mes lanciers en épéistes lorsque mon empire atteint ou dépasse le niveau de progrès 12 ?

HR> Non, vous ne pouvez moderniser une unité que si vous atteignez le niveau de progrès de l'unité au verso de celle que vous souhaitez moderniser. Donc, dans votre exemple, vos lanciers ne peuvent être modernisés en fusiliers que lorsque votre empire atteint ou dépasse le niveau de progrès 28.

Quel est le coût de modernisation des mes unités ?

HR> Aucun (sauf l'éventuel coût pour jouer une action de civilisation bien sûr).

Qu'arrive-t-il à une ville ou une capitale si toutes les unités dans le même espace sont détruites par un événement comme Rébellion ?

HR> Une capitale est transformée en ville de même valeur. Les villes ne subissent aucun effet.

Quel est le coût de construction ou d'amélioration d'une ville ?

HR> Aucun (sauf l'éventuel coût pour jouer une action de civilisation bien sûr).

7. Détruire un Empire

Qu'arrive-t-il au pion 'progrès' d'un empire lorsque l'empire est détruit, est-il retiré ?

HR> Oui.

Est-ce que le terme "marqueurs sur la carte" inclus les marqueurs de progrès et d'argent ?

HR> Oui.

Si un empire est détruit par manque d'unités, qu'arrive-t-il à l'action se trouvant sur la carte d'empire ? Exemple : le premier joueur créé un nouvel empire et ce faisant élimine un de vos empires – si vous avez le marqueur de création d'empire posé mais pas sur une carte, et le joker sur l'empire maintenant éliminé, pouvez-vous maintenant créer deux nouveaux empires ?

HR> Oui. Vous devez toujours résoudre l'action sur un empire, même si il cesse d'exister lorsque le moment est venu de faire cette action.

Dois-je tout de même jouer 'détruire un empire' sur un empire détruit par manque d'unités ?

HR> Non, votre adversaire vous a fait une énorme faveur et ce cadeau ne devrait être donné que si la personne qui le reçoit accompagne un tel résultat en criant de façon déchirante "Tuez moi tout de suite maître".

8. Récolte de Gloire

Si vous jouez 2 cartes de récolte de gloire sur un empire [qui doublent sa récolte] gagne-t-il quatre fois la valeur ou seulement deux fois ?

HR> 4 fois.

Pour les empires comme Rome qui obtiennent de la gloire avec le blé, obtiennent-ils de la gloire pour les régions de blés et forêt avant l'époque 5 ?

HR> Non.

9. Action Autorisée

En supposant que je n'ai pas mon maximum d'empires en jeu, puis-je utiliser mon action supplémentaire pour permettre à un de mes empires de faire cette action ?

HR> Non. La seule action autorisée pour l'action supplémentaire est : créer un empire (action 1 dans le menu

des actions), destinée (5) et jouer des cartes au cours d'une action civilisation (6a).

De la même façon, les seules actions d'empires sont : production (2), commerce et progrès (3), manœuvre (4) et civilisation (6) ?

HR> et destinée (5) et détruire un empire (7).

Est-ce que les sous-actions de chaque action doivent être jouées dans l'ordre, ou peuvent-elle être jouées dans n'importe quel ordre ? Par exemple, pendant la civilisation, si un empire a un chef bâtisseur, peut-il urbaniser (prendre l'avantage de son bâtisseur), puis destituer ce chef bâtisseur ?

HR> Non, toutes les sous-actions doivent être jouées dans l'ordre.