A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor, including a helmet and gauntlets, is mounted on a white horse. The knight's surcoat and the horse's saddle cloth both feature a prominent red cross. The knight is holding a long spear, which is angled across the frame. The horse's head is in profile, facing right, with a black cross on its forehead. In the background, another white horse with a black cross on its forehead is visible, along with a stone wall and a large, cylindrical stone structure. The scene is filled with dust and sparks, suggesting a fierce battle. The overall color palette is dominated by greys, whites, and reds, with a dramatic, high-contrast lighting.

giochix.it

Medioevo

Universale

Livret de règles

TABLE DES MATIÈRES

ACHAT 22	ÉVÈNEMENTS 8
ARMÉES 12, 17	FAILLITE 26
BANQUEROUTE 26	FIN DU TOUR 24
BARBARES 27	FUITE 20
BATAILLE 16	GRAND MARCHÉ 23
BATAILLE NAVALE 18	GUERRE SANS VAINQUEURS 20
BATAILLES MULTIPLES 20	INTRODUCTION 3
BÂTIMENTS 11	JETONS DE SANG 29
BÂTIMENTS MILITAIRES 19	MACHINES DE SIÈGE 13, 18
BUT DU JEU 3	MISE EN PLACE 6
BUTIN 21	MOYENS DE TRANSPORT 12
CAPITULATION 20	MOUVEMENT 14, 22
CAPTURE 20	PHASE D'ACHAT 11
CARTES EMPIRE 13, 24, 30	PHASE DE COMBAT 14
COMBAT 14	PHASE DE COMMERCE 22
COMMERCE 22	PHASE DE TAXES ET D'ENTRETIEN 10
CONQUÊTE D'UN TERRITOIRE/ BUTIN 21	PHASES DE JEU 8
CONTENU 4	POUVOIRS DES CARTES, DESCRIPTION 30
CONTRÔLE D'UN TERRITOIRE 21	ROYAUMES 3
CUBES DE MARCHANDISES 23	ROUTE COMMERCIALE 23
DÉFINITIONS 5	SUPPRESSION D'ÉLÉMENTS 21
DÉPLOIEMENT 29	TECHNOLOGIE 11, 24, 33
DESCRIPTION DES CARTES EMPIRE 30	TERRAIN 29
DESCRIPTION DES TECHNOLOGIES 33	TOURS DE JEU 5
DETTES 26	VARIANTES DE JEU 29
DIPLOMATIE 25	VENTE 22
DURÉE DU JEU 3	VICTOIRE 27
ÉLIMINATION DES JOUEURS 21	
ENCHÈRE DE DÉPART 29	
ÉQUIPES 29	

CRÉDITS

Idée originale : Nicola Iannone

Conception et développement : Michele Quondam

Illustrations : Fabio Porfidia

Modèles 3D: Kevin Dubeau (personnages) et Michele Quondam (autre)

Graphisme: Inmedia Srl

Traduction française : Stéphane Athimon et Stéphane Nicol (un gros merci à Éric Hupin pour son aide!)

Remerciements particuliers à Federico Sonzogni, Mattia Porrozzì, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Virginia Grego, Alessandro delle Cese. Un grand merci à tous les participants de Giochistarter.it et de la campagne Kickstarter, qui ont rendu ce projet possible. Un merci spécial aux meneurs de la campagne Walter Cavalcante, Herbert Harengel, Davide Litterini, Maurizio Luciano, Riccardo Di Giovanni, Simone Silini, Daniele Giardino, Davide Musci, Karsten Keese, Matteo Chiarion, Pablo Valle et Fernando Latorre.

Merci à tous les testeurs et à tous ceux qui nous ont aidé à améliorer les règles et les principes du jeu : Pablo Martino, Arnaldo Mautate, Tasker Ryrie, Angelo Morini, Michele Todeschin, Bruno Zanotti, Daniele Cotrufo, Thomas Bopp, Jelle Nabuurs, David Florit, Rubén Gil, José Ramón Leal, Éric Hupin, Florian Noack, Graf Nikolaus Wolff Metternich, Ewen Glen, Jørgen Grøndal, Francesco Barretta, David Sugoni, TdG Civita castellana Club et bien d'autres encore.

giochix.it

Inmedia Srl. All rights reserved.

INTRODUCTION

Au 13^e siècle après J.-C., le Moyen-Âge touche lentement à sa fin. Le Pape et l'Empire, les deux puissances universelles qui ont dominé les siècles précédents, se désagrègent. La science et la technologie commencent à se développer et à s'épanouissent à nouveau. La société change rapidement; à mesure que les villes reprennent et gagnent de l'autonomie, le système féodal commence à s'effondrer.

Dans *Medioevo Universale*, vous devez diriger l'un des plus grands royaumes de l'époque, tout en prenant le contrôle du commerce, de la diplomatie, du développement des infrastructures, du progrès scientifique, et de la stratégie militaire. Construisez des forts et des fortifications, faites la guerre à vos ennemis, conquérez de nouvelles terres, découvrez de nouvelles technologies, développez votre commerce, repoussez les barbares sur les frontières, recrutez des armées et des flottes, forgez des alliances, et battez vos adversaires au combat !

Medioevo Universale est un jeu plein d'éléments différents (plus de 1700 !), avec de nombreux aspects à gérer, des interactions poussées entre les joueurs et la possibilité de vous plonger dans l'ère médiévale.

BUT DU JEU

Dans *Medioevo Universale*, les joueurs développent leur royaume sur le plan commercial, diplomatique et militaire tout en faisant face à des événements catastrophiques, des guerres et des trahisons. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de Points d'Honneur (PH) à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

DURÉE DU JEU

Une partie normale peut durer **8 tours** (partie courte), **10 tours** (partie moyenne) ou **12 tours** (partie longue). Cela signifie que la version courte durerait environ 3 heures pour une partie à 4 joueurs. Les joueurs peuvent convenir de modifier la durée du jeu de la manière suivante :

Temps limite : une limite de temps maximum pour la partie est fixée. Lorsque le temps est écoulé, le tour en cours est terminé et la partie se termine.

Limite de points d'honneur (PH) : le nombre de PH nécessaires pour atteindre la fin du jeu est déterminé. Quand un joueur atteint ou dépasse cette limite, la partie se termine immédiatement et le jeu s'arrête et les PH finaux sont attribués. Il est possible de jouer avec toutes ces conditions de fin, ou bien de n'en choisir qu'une ou deux. Au cours de la partie, le total de PH est enregistré sur le plateau de jeu.

Exemple : les joueurs décident de jouer avec une limite de 30 PH. Pendant la partie, le joueur bleu a déjà collecté 29 PH. Après une attaque réussie et la conquête d'une zone habitée, le joueur bleu gagne 1 PH. La partie se termine immédiatement et le

décompte final est effectué.

Exemple : les joueurs décident de terminer la partie avec une limite de 3 heures ou de 10 tours. Si les 10 tours sont terminés avant la limite de 3 heures, la partie se termine. Sinon, la partie se termine au bout de 3 heures, même si moins de 10 tours ont été effectués.

LES ROYAUMES

Les six factions disponibles sont : l'Empire byzantin, le Sultanat mamelouk, le Royaume de Hongrie, le Saint Empire romain, la République de Novgorod ou le Khanat de la Horde d'Or. S'il y a moins de 6 joueurs dans la partie, les joueurs doivent choisir les Royaumes reliés, comme indiqué sur la carte suivante :



Par exemple, le Saint Empire romain (jaune) n'est relié qu'au Royaume de Hongrie, tandis que l'Empire byzantin est relié au Royaume de Hongrie, au Khanat de la Horde d'Or et au Sultanat mamelouk.

S'il y a moins de 6 joueurs dans la partie, les joueurs seront seulement capables d'utiliser les territoires voisins des territoires de leur royaume de départ (dans un rayon de 3 territoires, voir DÉFINITIONS pour «voisin»). Pour s'en souvenir facilement, il suffit de placer des armées neutres dans les territoires où la zone de jeu s'achève.

Les joueurs peuvent au départ s'accorder sur la répartition des Royaumes. Ou alors, c'est une autre solution, les royaumes peuvent être distribués au hasard ou sélectionnés selon un ordre de tour de jeu. S'il y a moins de 6 joueurs, après le premier joueur, chaque joueur suivant devra choisir un Royaume relié.

CONTENU

L'ensemble des pièces de chaque joueur comprend (dans sa propre couleur):



20 Infanteries lourdes



10 Cavaleries



20 Infanteries légères



10 Archers

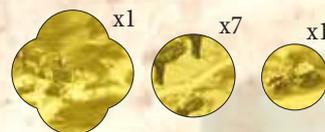


3 Capi-



8 jetons de contrôle

9 jetons de Route Commerciale

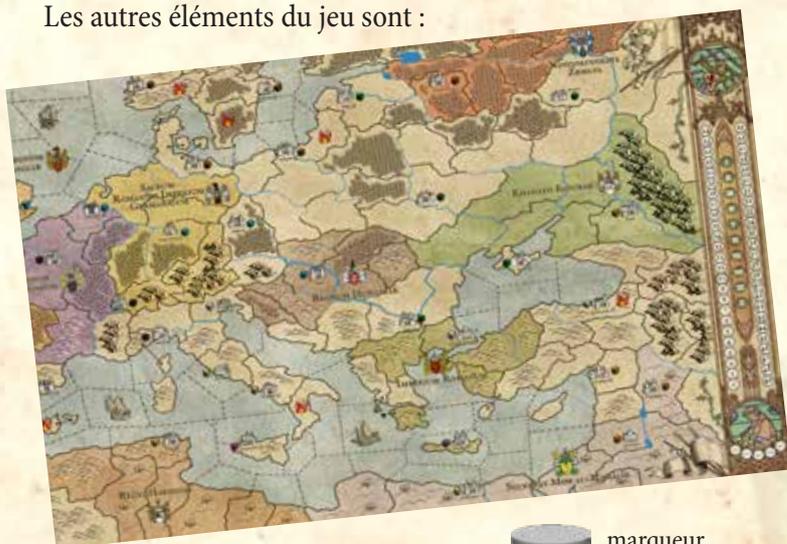


10 jetons de propriété
x2 jetons I-III, x4 I-II, x2 II-III et x2 I



10 marqueurs
1 ensemble de dés

Les autres éléments du jeu sont :



Plateau de jeu



72 cartes Empire



30 cartes Événement



15 petits étendards



10 grands étendards



marqueur de tours



48 jetons de Objectif en 6 couleurs



160 cubes de marchandises en 8 couleurs
Il y a une poignée de cubes supplémentaires que vous pouvez utiliser en remplacement



15 Galères



12 navires marchands



15 Chariots de guerre



12 caravanes



16 catapultes



14 trébuchets



12 bombardes



40 Infanteries barbares



20 Archers barbares



7 Capitaines barbares



18 jetons de Sang



17 jetons Arrêt



4 jetons de propriété barbare



1 ensemble de dés barbare



180 pièces de monnaie (30 de chaque type)



20 jetons de destruction



20 murs (Châteaux)



20 forts*



40 tours*



14 cathédrales



12 cités



17 villes



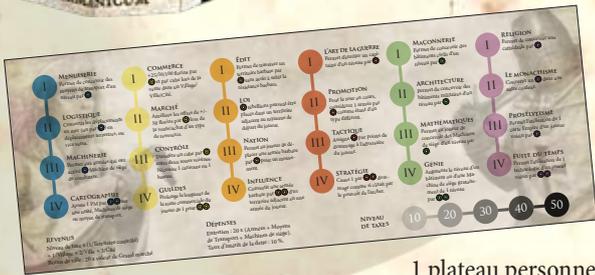
24 Villages

*Les jetons sont inclus, les miniatures sont en option.

Les contenus avec un drapeau rouge sont liés à la version prototype et ne sont pas montrés sur cette page.



1 écran de joueur



1 plateau personnel

Zones habitées : elles représentent les colonies de la carte. Elles sont représentées sur la carte par l'illustration d'un bâtiment célèbre de la zone et permettent aux joueurs d'effectuer différentes actions.

Adversaire : un joueur hostile ou, lorsqu'il s'agit d'une bataille, une armée barbare (unité).

Zone maritime: zone de mer délimitée par des frontières (lignes pointillées) ou des côtes.

TOURS DE JEU

Un tour de jeu typique commence par une enchère qui déterminera l'ordre du tour. Le premier joueur gagnera plusieurs avantages qui pourraient être essentiels, mais les positions suivantes sont également importantes.

Le premier joueur détermine la force barbare au combat pour le tour en cours et déplace les hordes selon les règles. Par conséquent, les joueurs doivent protéger leurs convois et leurs bâtiments pour éviter les pillages barbares.

Une fois l'ordre du tour établi, des événements catastrophiques se produisent. Les armées, les bâtiments, les transports et les marchandises à l'intérieur d'une certaine zone peuvent tous subir des dommages. Il existe de nombreuses options pour protéger et pour empêcher l'effet d'une catastrophe. Essayez d'être prêt !

Au cours de la troisième phase, les joueurs perçoivent des impôts et paient pour entretenir leurs unités. Le niveau d'imposition détermine à la fois combien d'argent peut être collecté et les chances d'une rébellion. Les citoyens se révolteront si on leur en demande trop ! D'un autre côté, si vous demandez trop peu, il n'y aura pas assez d'argent pour gouverner. Les joueurs doivent trouver un moyen d'utiliser des pouvoirs spéciaux pour influencer cela à leur avantage. N'oubliez pas de vous endettier si vous avez besoin d'argent !

Dans la phase suivante, les joueurs peuvent acheter des unités, des bâtiments, des technologies, des cartes Empire, etc. Les armées, par exemple, doivent attaquer, défendre, piller et conquérir de nouveaux territoires, tandis que les moyens de transport sont nécessaires au commerce et au déplacement des troupes. Les technologies permettent de nouvelles constructions, fournissent de nouvelles compétences et se combinent avec d'autres aspects du jeu. Les cartes Empire sont nécessaires pour utiliser les technologies, conférer des pouvoirs supplémentaires et peuvent également servir d'objectifs.

Après cela, chaque joueur peut déplacer des troupes pour combattre des adversaires. Les batailles sont résolues en jetant des dés, mais de nombreux facteurs peuvent également les influencer. Le commerce est essentiel pour recevoir encore plus d'argent. Les joueurs peuvent acheter de la marchandise, établir une Route Commerciale, et après quelques tours quand les marchés se sont développés, ils peuvent commencer à utiliser un Grand Marché.

Enfin, n'oubliez pas de conclure des accords diplomatiques, comme des accords secrets, avec d'autres joueurs ! Ceux-ci présentent de nombreux avantages et peuvent offrir une protection en période difficile.



livret de règles



4 plateaux de bataille utilisez-les pour placer des figurines pendant les grandes batailles (au lieu de les placer sur le plateau de jeu).



4 jetons de bataille placez-les sur le plateau de jeu pour indiquer l'endroit où une grande bataille est en cours.

DÉFINITIONS

Territoires adjacents: est un terme utilisé dans le jeu pour décrire des territoires partageant la même frontière (ou rivière).

Unité: une Infanterie légère, une Infanterie lourde, une Cavalerie, un Archer, un Capitaine, un moyen de transport militaire, ou une machine de siège.

Unité militaire : une Infanterie légère, une Infanterie lourde, une Cavalerie, un Archer ou un Capitaine.

Armée : 1 unité ou plus de n'importe quel type dans le même territoire ou Galère (un groupe de barbares est appelé horde).

Territoire : zone terrestre délimitée par des frontières, la mer et/ou des rivières.

Territoire barbare : tout territoire qui n'est pas contrôlé par un joueur.

Territoires voisins : deux territoires situés à moins de 3 territoires de distance.



Exemple pour «voisin». Les territoires rouges ne sont PAS voisins du jaune, alors que tous les autres le sont.

MISE EN PLACE

Dés de la couleur du joueur	1d4, 1d6, 1d8
Marqueurs et jetons	37

Placez le plateau au milieu de la table. Mettez le bon côté face visible (comme sur l'image ci-dessous). Divisez les cartes en deux piles différentes (**Empire** et **Événement**). Mélangez et placez les pioches des cartes Empire et Événement face cachée, près du plateau de jeu (la pioche des cartes Empire doit montrer le côté Objectif).

Chaque joueur choisit une couleur (le choix au hasard est aussi autorisé). Ensuite, chaque joueur reçoit les éléments de départ suivants :

Caravane / Navire marchand / Chariot de guerre / Galère	Distribuez 2 niveaux
Village, plateau personnel et écran de joueur	1 de chaque
Armée du joueur	1 Archer

Ensuite, chaque joueur reçoit 1600 florins : deux pièces de «500», quatre pièces de «100», trois pièces de «50», trois pièces de «10», trois pièces de «5» et cinq pièces de «1».

Suivez la procédure ci-dessous dans cet ordre :

1. Déterminez le premier ordre du tour (voir Phase d'ordre du tour).
2. Les joueurs placent leur **Village** sur une zone habitée de leur royaume.
3. Les joueurs placent leur unité et leurs moyens de transport dans leur Royaume comme ils le préfèrent. Les moyens de transport ont 3 niveaux (I, II, III, où le plus élevé est le plus fort). Le joueur peut prendre un total de 2 niveaux.

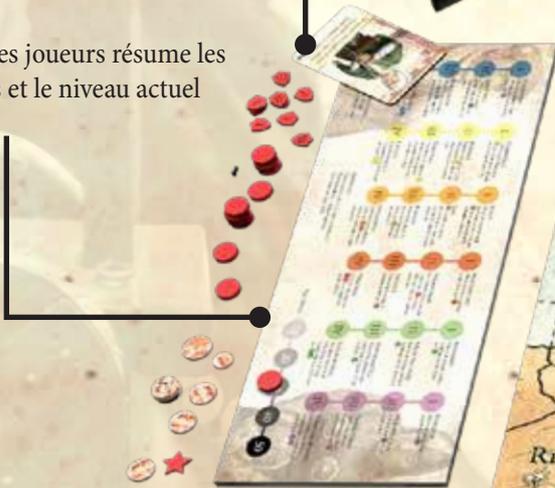
Pioche des cartes Empire



Les écrans sont utilisés pour cacher les pièces.

Les cartes fournissent des pouvoirs qui peuvent être utilisés dans divers domaines, tel que la guerre, le commerce et la technologie.

Le tableau des joueurs résume les technologies et le niveau actuel des impôts.



Chaque joueur a ses propres dés (1d4, 1d6, 1d8).



Par exemple, un joueur peut prendre une Galère et une caravane de niveau I ($I+I=2$ niveaux), ou un navire marchand de niveau II, ou toute autre combinaison.

Les Galères et les navires marchands doivent être placés sur un port. (icône ). Note : les joueurs qui commencent le jeu sans port ne peuvent pas choisir de navire comme moyen de transport de départ.

4. Placez 1 unité d'Infanterie légère barbare dans chaque territoire avec une icône de feu (icône .
5. Chaque joueur reçoit 3 cartes Empire au hasard. Les cartes Empire ont deux faces : d'un côté un personnage, de l'autre un objectif. Le joueur en choisit une en privé après avoir regardé chaque face. La carte choisie est placée près du plateau personnel du joueur du côté personnage. Les deux autres cartes sont remises dans la pioche. Mélangez

la pioche des cartes Empire une fois que chaque joueur a terminé cette opération.

6. Chaque joueur prend un **jeton d'objectif** gratuit (en forme de rouage) de n'importe quelle couleur de la réserve de jeu. Ce jeton représente un point bonus de technologie de départ dans la couleur choisie. Placez les jetons Objectif restants près du plateau de jeu.
7. Les joueurs placent **10 marqueurs** (disques en bois), **10 jetons de contrôle** (en carton en forme d'étoile), **8 jetons de propriété** (en carton en forme de bouclier) et **9 jetons de Route Commerciale** (en carton arrondi) de leurs couleurs près de leur plateau personnel.
8. Chaque joueur place **1 marqueur sur la piste PH** en position 10 et **1 marqueur sur la piste d'ordre du tour** de jeu sur le plateau de jeu à sa position dans le tour de jeu.
9. Enfin, placez le **marqueur de tour** sur la position 1 de la piste PH.

La mise en place est maintenant terminée et la partie peut commencer.



Pioche des événements



Le **Cercle de Guerre**, où seront placées les hordes barbares et leurs dés.

La piste d'ordre du tour montre l'ordre actuel des joueurs.

La piste PH montre le pointage actuel des joueurs.

Les zones habitées représentent les zones colonisées de la carte. Elles sont représentées sur la carte par l'illustration d'un monument célèbre de la zone.

Chaque joueur possède un ensemble de 37 jetons : marqueurs et jetons de contrôle, de route et de propriété.



6



PHASES DE JEU

Un tour de jeu complet est divisé en 7 Phases.

1. Ordre du tour
2. Événements
3. Taxes et entretien
4. Achats
5. Combat
6. Commerce
7. Fin du tour

L'ordre du tour doit être respecté pour les phases de Combat et de Commerce. Dans toutes les autres phases, tous les joueurs peuvent jouer simultanément.

1. ORDRE DU TOUR

Chaque tour, à partir du premier, **une enchère est organisée pour décider qui sera le premier joueur**. Les joueurs misent secrètement des florins, cachant les pièces dans leur poing. Ensuite, tous les joueurs révèlent le contenu de leur main en même temps.

Florins: argent utilisé pour échanger des marchandises, collecter des impôts, construire des bâtiments, acheter des armées de mercenaires et des technologies, négocier des pactes diplomatiques et des trahisons. 6 types de pièces de monnaie sont disponibles : 1, 5, 10, 50, 100 et 500.

Le vainqueur de l'enchère devient le premier joueur. L'ordre du tour des autres joueurs suit la valeur de leur enchère. Les égalités pour la première position sont résolues par une deuxième enchère entre les joueurs les plus offrants seulement. Cette deuxième enchère s'ajoute à la première, ce qui donne l'enchère totale. S'il y a égalité pour les positions suivantes, le rang entre les joueurs à égalité est inversé par rapport au tour précédent (ou de façon aléatoire si c'est le premier tour de jeu). **Seul le gagnant de l'enchère (le premier joueur) paie effectivement sa mise, qui doit être payée au joueur qui jouera en dernier.**

2. PHASE DES ÉVÉNEMENTS

Le premier joueur effectue ces étapes, dans l'ordre suivant (lors du premier tour, **seule l'étape 1 est réalisée**) :

1. Déterminer les dés barbares : Quand les joueurs se déplacent dans les territoires barbares, ils font face à une **horde barbare**. De même, en cas de rébellion, les joueurs combattront une horde barbare.

La **horde barbare** représente les miniatures qui doivent être placées lorsque l'armée d'un joueur entre dans un territoire barbare ou lorsqu'une rébellion se produit. La horde est composée d'Infanteries légères grises, d'Archers ou de Capitaines.

La composition et la force de la horde changent chaque tour : le **premier joueur lance les 3 dés barbares** pour déterminer le type de barbares et leurs valeurs de combat. La horde se compose toujours d'une Infanterie légère

+1 **Infanterie légère** barbare avec un résultat de 1-3 sur le d4 ;
+1 **Archer** barbare avec un résultat de 1-3 sur le d6 ;
+1 **Capitaine** barbare avec un résultat de 1-3 sur le d8 ;

Les dés jetés, le **premier joueur peut relancer une seule fois** n'importe quel(s) dé(s), comme il le souhaite. Les résultats sont alors définitifs.

Exemple de lancer de dés barbares. Le premier joueur lance les dés barbares et marque des points : 3 (1d4), 5 (1d6) et 1 (1d8). 3 = +1 Infanterie légère ; 5 = rien ; 1 = +1 Capitaine. La horde barbare se compose de 2 Infanteries légères et d'un Capitaine. Le joueur choisit de relancer le d8 en marquant 4 cette fois. Cela signifie que la horde barbare pour ce tour n'est composée que de 2 Infanteries légères.

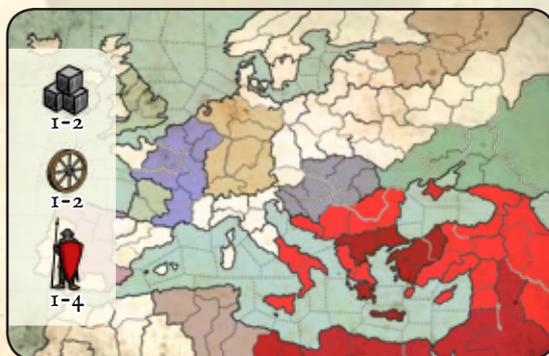
Lorsque la horde est finalement déterminée, le premier joueur place les miniatures correspondantes et les dés lancés sur le **Cercle de Guerre** situé sur la piste de PH, afin de refléter la composition actuelle de la horde.



Le **Cercle de Guerre** est situé dans le coin en haut à droite du plateau de jeu.

Ces mêmes résultats de dés barbares seront également utilisés lors des combats. (voir 5. PHASE DE COMBAT).

2. Vérifier les cartes Événement (seulement à partir du deuxième tour de jeu) : Le premier joueur prend la première carte Événement de la pioche.



Une **carte Événement** affiche en rouge (clair et foncé) l'endroit où se déroule l'événement. La carte montre 3 effets possibles (icônes à gauche) dont seulement 2, choisis par le 1er joueur, seront appliqués. Remarque : si un symbole «Gaal» est représenté sur la carte, veuillez l'ignorer. Il est utilisé pour le jeu prototype.

Le premier joueur choisit 2 des 3 icônes représentées sur la carte et applique leur effet dans les territoires rouges spécifiés sur la carte et les zones maritimes adjacentes. Les icônes signifient :



Déplacement. Chaque joueur ayant au moins 1 moyen de transport en territoire rouge doit lancer 1d6. Avec un résultat de 3-6, rien ne se passe. Sinon, le joueur doit choisir 1-2 (résultat du dé) moyens de transport situés dans les territoires rouges et réduire leurs PM à 0. Placez un **jeton d'arrêt** à côté des figurines affectées pour refléter la pénalité. Retirez-les à la fin du tour.



Armées. Chaque joueur avec au moins 1 unité militaire dans un territoire rouge de la carte Événement doit lancer 1d6. Avec un résultat de 5-6, rien ne se passe. Sinon, le joueur doit immédiatement distribuer 1-4 points de dégâts (résultat du dé) à 1 ou plusieurs unités situées dans les territoires rouges. Toute unité tuée est alors retirée.



Bâtiments. Chaque joueur avec au moins 1 bâtiment dans le territoire rouge d'une carte Événement doit lancer 1d6. Avec un résultat de 4-6, rien ne se passe. Sinon, le joueur doit distribuer 1-3 (résultat du dé) points de dégâts à 1 ou plusieurs de ses bâtiments situés dans les territoires rouges. Placez les **jetons de destruction** correspondants à côté des figurines affectées pour refléter la destruction. Tout bâtiment détruit est ensuite retiré.



Marchandises. Chaque joueur avec au moins 1 cube sur un moyen de transport dans un territoire rouge d'une carte Événement doit lancer 1d6. Avec un résultat de 3-6, rien ne se passe. Sinon le joueur perd 1-2 (résultat du dé) marchandises (cubes) d'un transport commercial sélectionné situé à l'intérieur des territoires rouges.

Exemple d'événement. Utilisons à nouveau la carte Événement de la page précédente. Le premier joueur choisit d'appliquer les effets de l'Événement sur les Armées et le Déplacement. Seul le joueur jaune a des Armées dans un territoire de la zone rouge, tandis que le joueur blanc et le joueur bleu ont des unités avec des PM disponibles. Le joueur jaune obtient un 4 pour l'effet Armées avec 1d6, et applique ainsi 4 points de dégâts aux unités militaires jaunes dans la zone rouge. Le joueur jaune retire alors 2 Infanteries lourdes en appliquant 2 points de dégâts à chacune d'elles. Il n'y a pas d'autres lancers de dégâts concernant des armées, parce qu'aucun autre joueur n'a d'unités militaires dans la zone rouge. Le joueur blanc et le joueur bleu lancent alors le dé pour les effets de l'Événement sur le Déplacement et obtiennent respectivement 5 (rien ne se passe) et 1. Le joueur bleu place 1 jeton d'arrêt à côté d'une caravane bleue, réduisant ainsi ses PM à zéro.

3. Ravitaillement barbare (seulement à partir du deuxième tour de jeu) : Le premier joueur dispose de 3 points barbares qui peuvent être dépensés pour ajouter des unités barbares et/ou déplacer des hordes. Pour chaque point dépensé, le joueur

peut placer 1 unité barbare sur le plateau ou déplacer une horde vers un territoire adjacent.

- Lors de l'ajout d'unités barbares, le joueur peut ajouter 1 unité dans un territoire avec au moins une unité barbare ou dans un territoire avec l'icône qui n'est pas sous le contrôle du joueur. Si tous les territoires contenant une icône sont contrôlés par des joueurs, alors le premier joueur peut placer de nouvelles unités barbares dans n'importe quel territoire vide, en dehors des Royaumes de départ, et qui n'est pas contrôlé par un joueur («vide» signifie sans Armées, machines de siège, moyens de transport ou bâtiments). Le premier joueur peut toujours ajouter des Infanteries légères à une horde barbare, mais il ne peut ajouter d'Archers que si la horde contient déjà 2 unités ou plus ; un Capitaine ne peut être ajouté que si la horde contient 4 unités ou plus.
- Si le joueur déplace des barbares, toutes les unités barbares à l'intérieur d'un territoire doivent se déplacer vers un territoire/zone maritime adjacent. Par conséquent, un seul point barbare est dépensé pour déplacer n'importe quel nombre d'unités à destination et en provenance d'un territoire. Si une horde barbare est déplacée dans une zone maritime, placez une Galère barbare dessus (utilisez un jeton Propriété barbare pour marquer cette Galère comme barbare). La Galère barbare est retirée quand les armées se déplacent sur un territoire terrestre, laissant ainsi la Galère vide. (voir PHASE DE COMBAT, sous le paragraphe MOUVEMENT). Notez que le premier joueur **ne peut pas déplacer** :
 - A) Les unités barbares qui sont **dans le même territoire que les unités d'un autre joueur.**
 - B) Les unités barbares qui se trouvent sur **le territoire du royaume de départ du premier joueur.**



Par exemple, le premier joueur ajoute 1 Infanterie légère barbare à Trebisonda et déplace la horde composée de 2 Infanteries de 2 territoires pour attaquer le joueur jaune.

4. Vérifiez s'il y a rébellion (seulement à partir du deuxième tour de jeu) : Le premier joueur vérifie la première carte de la pioche des cartes Événement. Au dos de la première carte, il y a un nombre représentant le niveau de taxe toléré dans le tour en cours. Chaque joueur ayant un niveau de taxation plus élevé que le niveau toléré subit une rébellion par différence entre les deux niveaux. Les joueurs doivent ensuite placer, dans leurs territoires, un nombre de hordes barbares égal au nombre de rébellions.



Exemple de niveau de taxation toléré. Le premier joueur tire au sort la carte Événement du tour et en complète les effets. Puis, il vérifie le nombre sur la première carte Événement de la pioche (c'est-à-dire celle du tour suivant), qui représente le montant maximum de taxes toléré ce tour-ci, en l'occurrence 30 florins.

Tout d'abord, si les joueurs subissant une rébellion ont déjà au moins un territoire rebelle, occupé par des barbares, dans leur Royaume de départ, ils perdent 1 PH pour chaque nouvelle rébellion reçue ce tour. Ensuite, pour chaque nouvelle rébellion, les joueurs doivent placer une horde barbare parmi leurs territoires de départ, dans ceux contenant le moins d'unités militaires, en commençant par les territoires sans unités. En cas d'égalité entre les territoires, les joueurs victimes choisissent.



Exemple de perte en PH pour la rébellion : Le joueur vert a un niveau de taxation de 50 florins. Le niveau toléré pour le tour en cours est de 30. Ainsi, le joueur vert subit 2 nouvelles rébellions. Comme il avait déjà 2 territoires rebelles, il perd donc 2 HP.

La composition de la horde barbare pour ce tour a été fixée à l'étape 1. Elle est celle placée dans le Cercle de Guerre sur le plateau.

3. PHASE DES TAXES ET DE L'ENTRETIEN

Les joueurs choisissent leur niveau de taxation en plaçant un marqueur (disque) sur la piste de leur plateau personnel dans la case choisie (10-20-30-40-50).



Exemple de niveau de taxation. Le joueur vert choisit le niveau de 30 florins et place le marqueur vert sur la troisième case.

Ensuite, les joueurs calculent leurs revenus comme suit :

- Un montant de florins égal à leur niveau d'imposition pour chacun de leurs territoires **contrôlés**. Chaque bâtiment civil (voir la section 4. PHASE D'ACHAT) compte comme un territoire supplémentaire : +1 territoire pour un Village, +2 territoires pour une Ville, +3 territoires pour une Cité.

Un territoire est considéré comme **contrôlé** par un joueur s'il fait partie du royaume de départ du joueur, s'il contient l'armée d'un joueur, ou s'il contient un jeton de contrôle. Aucune unité militaire, barbare ou autre, ne peut être présente (sauf s'il y a un pacte qui le prescrit).

- X florins supplémentaires par Cité dans leurs territoires. Une Cité fournit 20 florins multipliés par la valeur d'un éventuel grand marché dans le territoire (voir paragraphe GRAND MARCHÉ).

Ensuite, les joueurs paient leurs dépenses comme suit :

- **20 florins, pour l'entretien, par unité militaire** (Infanterie légère, Infanterie lourde, Archer, Cavalerie, Capitaine), **moyens de transport** (Chariot de guerre, caravane, Galère, navire marchand), et **machine de siège** (catapulte, trébuchet, bombarde) leur appartenant, quels que soient le type et le niveau.

Exemple d'entretien. Le joueur jaune possède 2 Infanteries légères, 1 Infanterie lourde, 1 Archer, 1 Cavalerie, 1 Capitaine, 1 bombarde, 2 Chariots de guerre et 1 Galère. Les dépenses du joueur jaune sont donc de 200 florins.

Un joueur peut librement retirer une unité avec un coût d'entretien, afin d'éviter de payer pour cela. Les éléments retirés retournent dans la réserve (du jeu ou du joueur). Remarque : Le retrait est obligatoire, si les joueurs n'ont pas assez d'argent pour payer les frais d'entretien et s'ils ne peuvent pas demander un prêt (voir la section D. DETTES). Lorsque les joueurs n'ont pas suffisamment de fonds pour payer les intérêts sur leurs dettes et ne peuvent pas demander un nouveau prêt, ils font faillite (voir D. DETTES, Banqueroute).



Il y a 6 branches Technologie disponibles (de gauche à droite : bleu, jaune, orange, rouge, vert et violet), chacune avec 4 niveaux de Technologie (de haut en bas). L'autre échelle noire indique le niveau de taxes du joueur.

4. PHASE D'ACHAT

Au cours de cette phase, les joueurs peuvent acheter des technologies, des bâtiments, des moyens de transport, des armées, des machines de siège et des cartes Empire. Ils peuvent également **améliorer** les bâtiments, les moyens de transport, les machines de siège ou les Capitaines déjà en jeu. Il est également possible de **réparer** les bâtiments endommagés. Les joueurs peuvent faire cette phase simultanément. Si un élément de la réserve de jeu n'est pas disponible pour tous, les joueurs doivent suivre l'ordre du tour pour son attribution.

TECHNOLOGIE

Elle peut être acquise en payant 100 florins par niveau de technologie. *Exemple : 400 florins pour une technologie de 4ème niveau.*

- Pour acheter une technologie sur une certaine branche, **un joueur doit déjà posséder le niveau technologique précédent sur cette branche.**
- Il est possible d'acheter **un maximum de 1 technologie dans chaque branche par tour.**
- Les joueurs doivent placer (ou déplacer) leur marqueur sur leur plateau personnel pour montrer la technologie possédée.
- Posséder une technologie permet aux joueurs d'effectuer une **action supplémentaire** spécifique.
- Chaque action Technologie a un coût d'activation d'une couleur spécifique (🔧 Points de Technologie). Les joueurs peuvent produire des Points de Technologie en activant leurs cartes Empire ou en retournant leurs jetons Objectif de la bonne couleur (voir A. CARTES EMPIRE).

Exemple : lors de l'activation de la technologie Commerce, un joueur est capable de vendre de la marchandise à un prix plus élevé en dépensant un 🧰 pour chaque cube.

Exemple : lors de l'activation de la technologie Maçonnerie, un joueur est capable de concevoir des bâtiments civils (🧰 pour un Village, 🧰🧰 pour une Ville, ou 🧰🧰🧰 pour une Cité).

BÂTIMENTS

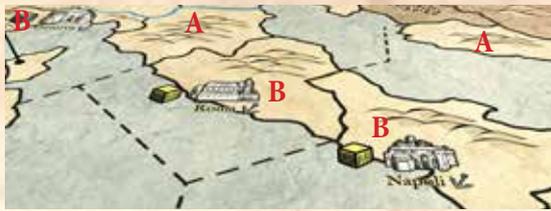
Les joueurs ne peuvent placer de bâtiments sur le plateau de jeu que s'ils remplissent les critères préalables et ont suffisamment de fonds pour en payer le coût, comme le montre le tableau ci-dessous :

Type	Nv	PS	Coût	Préalable
Village	I	2	100 florins	Zone habitée, conception avec Maçonnerie
->Ville	II	4	200 florins	Zone habitée, conception avec Maçonnerie
->Cité	III	6	300 florins	Zone habitée, conception avec Maçonnerie
Tour	I	3	100 florins	conception avec Architecture
->Fort	II	6	200 florins	conception avec Architecture
->Château	III	9	300 florins	conception avec Architecture
Cathédrale	III	3	300 florins	Religion

Il est nécessaire que chaque bâtiment **soit d'abord conçu**. Cela se fait par l'activation d'une technologie spécifique : La **Maçonnerie**, l'**Architecture** et la **Religion** sont requises pour les bâtiments civils (Village, Ville, Cité), militaires (Tour, Fort, Château) et religieux (Cathédrale).

C'est seulement alors que le joueur doit payer le **coût de construction** en florins. Une fois payé, le joueur prend la figurine du bâtiment dans la réserve et la place, sur le plateau, dans un territoire sous son contrôle. Les bâtiments civils nécessitent un territoire avec une **zone habitée**, mais les bâtiments militaires et religieux peuvent être placés n'importe où.

Les **zones habitées** sont représentées sur le plateau par une illustration du bâtiment et le nom de leur lieu historique. Ils indiquent la possibilité de construire une colonie, pour faire du commerce et pour placer des renforts. Si l'icône se trouve à proximité du nom de la zone, la zone a un port.



Exemple de zone habitée. Les territoires «B» contiennent des zones habitées, alors que les territoires «A» n'en ont pas.

Les Villes et les Cités sont des améliorations de Village, tout comme les Forts et les Châteaux sont des améliorations de la Tour. Il est possible de **mettre à niveau** un bâtiment et de l'intégrer dans l'une de ses améliorations, en remplissant les conditions requises et en payant la différence de prix.

Exemple d'amélioration d'un bâtiment. Un joueur veut transformer une Tour en Château. Tout d'abord, le joueur doit planifier le nouveau Château en activant la technologie Architecture et en dépensant (au lieu de , parce que c'est une mise à niveau d'une Tour qui a déjà requis) et alors seulement il peut le construire en payant 200 florins pour les coûts de construction (200 florins au lieu de 300 car il s'agit d'une mise à niveau d'une Tour qui a déjà coûté 100 florins). Enfin, il remplace la miniature de la Tour par la miniature du Château. La miniature de la tour est ensuite remise dans la réserve générale.

- On peut avoir qu'un **seul bâtiment de chaque catégorie** (civil, militaire et religieux) dans un même territoire.
- Les armes de siège ou les événements **peuvent endommager les bâtiments** : lorsque cela se produit, pour chaque point de dégâts reçu, placez 1 jeton Destruction près de la miniature du bâtiment. Lorsque le nombre de jetons Destruction est égal à ses Points de Structure (PS), retirez la figurine du bâtiment et remettez-la dans la réserve du jeu.
- Un joueur peut **réparer** un bâtiment en retirant le jeton Destruction qui s'y trouve. Il doit payer 50 florins pour chacun jeton qu'il enlève : Placez les jetons retirés dans la réserve du jeu. Un joueur ne peut réparer que les bâtiments qui se trouvent dans les territoires qu'il contrôle.

MOYENS DE TRANSPORT

Les moyens de transport disponibles sont : la Galère, le Chariot de guerre, le navire marchand et la caravane. L'augmentation de leur niveau (I, II ou III) améliore leurs caractéristiques.

L'activation de la technologie Menuiserie par les joueurs est requise, avec /niveau, pour pouvoir planifier un moyen de transport. Ensuite, ils doivent payer 100 florins par niveau pour son coût de construction. Les joueurs peuvent améliorer un moyen de transport à un niveau plus élevé en payant la différence de niveaux entre les deux en et en florins.

Exemple de construction. Pour construire une Galère de niveau II, le joueur active d'abord la technologie Menuiserie pour la planifier. Ensuite, le joueur paie 200

florins pour la construire.

Exemple d'amélioration. Un joueur veut améliorer une Galère du niveau II au niveau III. Le joueur active d'abord la technologie Menuiserie avec (une Galère de niveau III nécessite alors que le niveau II exige , donc la différence pour la mise à niveau est). Ensuite, le joueur paie 100 florins (une Galère de niveau III coûte 300 florins, alors que celle de niveau II coûte 200 florins, donc la différence est de 300-200=100 florins). Enfin, le joueur remplace le jeton Propriété de Galère de niveau II par un jeton Propriété de niveau III.

Les caravanes peuvent être construites/améliorées dans n'importe quelle zone habitée contrôlée. Les Chariots de guerre peuvent être construits/améliorés dans n'importe quelle zone habitée contrôlée ou dans un territoire contrôlé avec un bâtiment militaire. Les Galères et les navires marchands peuvent être construits/améliorés dans n'importe quelle zone habitée contrôlée avec un port.



Les joueurs doivent placer leur **jeton Propriété** (jeton en forme de bouclier avec «I», «II» ou «III») sur le moyen de transport pour indiquer à la fois son propriétaire et son niveau. Si un joueur n'a plus de jeton, aucun autre moyen de transport ne peut être produit.

UNITÉS MILITAIRES

Elles sont représentées par :

Type	Coût (florins)
Infanterie légère	20
Archer / Infanterie lourde	50
Cavalerie	100
Capitaine	100/niveau

Le Capitaine doit être **recruté** et payé. Le recrutement requiert la technologie **Art de la Guerre** et par niveau de Capitaine. Il est possible d'augmenter le niveau un Capitaine en payant la différence de coût en et florins. Les Armées doivent être placées/mises à niveau dans n'importe quelle zone habitée contrôlée ou dans un territoire avec un bâtiment militaire sous le contrôle du joueur.

Il y a une **limite au nombre d'unités militaires** qu'un joueur peut acheter par tour : elle est égale à 3 + [somme des niveaux de bâtiments civils contrôlés par le joueur] par phase d'achat.

Exemple de limite d'unités militaires. Le joueur bleu contrôle 1 zone habitée (vide), 1 Village et 1 Cité. La limite d'unités de l'armée bleue est égale à 3 + 4 (0 pour la zone vide, 1 pour le Village et 3 pour la Ville) = 7 unités militaires par tour.



Le **niveau du Capitaine** est représenté par un élément sur la miniature elle-même. Au niveau I, la miniature porte une lance ; au niveau II, elle porte un petit étendard ; au niveau III, elle porte un grand étendard. Les joueurs remplacent les différents éléments quand c'est nécessaire.

MACHINES DE SIÈGE

Elles peuvent être de niveau I, II ou III. Trois miniatures différentes représentent ces trois niveaux : Catapulte (niveau I), Trébuchet (niveau II) et Bombarde (niveau III). L'activation de la technologie **Mathématiques** par les joueurs est requise avec /niveau pour pouvoir planifier une machine de siège. Ensuite, le joueur paie son coût de construction : 100 florins par niveau (I, II ou III). Les joueurs peuvent améliorer une machine de siège à un niveau plus élevé en payant la différence en florins et .

***Exemple pour une amélioration.** Un joueur veut transformer une Catapulte en Bombarde. Le joueur active d'abord la technologie Mathématique avec (le plan d'une machine de siège de niveau III exige , tandis que le niveau I exige , donc la différence pour la mise à niveau est). Ensuite, le joueur doit payer 200 florins (une Bombarde coûte 300 florins, alors qu'une Catapulte coûte 100 florins, donc la différence est de $300-100=200$ florins). Enfin, le joueur remplace la Catapulte par une miniature de Bombarde, et place la Catapulte dans la réserve du jeu.*

Les machines de siège peuvent être placées/améliorées dans n'importe quelle zone habitée contrôlée ou dans un territoire avec un bâtiment militaire.

Les joueurs doivent placer un jeton **Propriété** (jeton en forme de bouclier) sur la machine de siège (ou à côté de celle-ci, pour la Bombarde) pour en indiquer la propriété (utilisez des jetons avec le numéro de niveau correspondant). Si un joueur n'a plus de jetons, il ne peut pas posséder plus de machines de siège.

CARTES EMPIRE

Consultez la section CARTES à la fin du livret de règles pour une description détaillée.

Les cartes Empire ont deux côtés : le côté **personnage** et le côté **objectif**. Le recto représente un personnage ayant des capacités spéciales comme le combat, l'espionnage, le recouvrement des taxes, la diplomatie, le commerce, etc. Les cartes Empire confèrent des capacités spéciales ou des Points Technologie aux joueurs. Le verso décrit un objectif de jeu ; l'atteindre apportera de précieux PH au joueur. Chaque carte Empire est unique.

COMMENT ACHETER UNE CARTE EMPIRE

Chaque joueur commence la partie avec 1 carte Empire (voir la section MISE EN PLACE). Durant la phase d'achat, il est possible d'acheter 1 carte supplémentaire. Les joueurs ne peuvent acheter qu'une seule carte Empire par tour.

Une carte Empire coûte **100 florins plus 50 florins** supplémentaires pour chaque carte Empire déjà en sa possession.

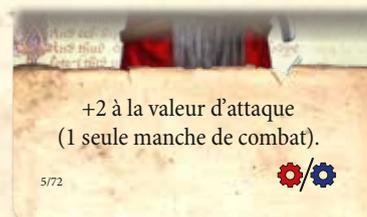
***Exemple de carte Empire.** Un joueur qui a déjà 3 cartes Empire paiera 250 florins pour une nouvelle (quatrième) carte.*

Lors de l'achat d'une carte, un joueur pioche 2 cartes + 2 cartes pour chaque cathédrale dans les territoires contrôlés par le joueur. Le joueur choisit alors 1 carte et place le reste face cachée, sous la pioche. Pendant la partie, les cartes Empire des joueurs sont placées côté personnage visible, près du plateau de jeu. Évidemment, les joueurs peuvent aussi vérifier à tout moment le côté objectif, mais ne doivent pas le montrer aux autres joueurs.

COMMENT UTILISER UNE CARTE EMPIRE

Un joueur peut utiliser une carte Empire à n'importe quel moment du tour, comme une action instantanée. Les cartes Empire peuvent être utilisées de trois façons différentes :

A) Capacité du personnage : Faites pivoter la carte de 90 degrés et utilisez la capacité du personnage (texte de la carte). La carte tournée n'est plus disponible pour le reste du tour, mais elle sera à nouveau au tour suivant.



***Exemple d'utilisation de la capacité du personnage.** Un joueur veut utiliser la carte ci-dessus au combat. En faisant pivoter la carte de 90 degrés, il gagne un bonus de +2 en valeur d'attaque dans une bataille (mais pas de Point de Technologie).*

B) Point de Technologie (PT) : Faites pivoter la carte de 90 degrés et utilisez le PT représenté dans son coin inférieur droit. La carte tournée n'est plus disponible pour le reste du tour, mais elle sera à nouveau disponible au tour suivant. Le symbole «/» signifie que la carte génère l'un ou l'autre symbole, pas les deux.

- Le PT peut être utilisé pour obtenir une technologie de la couleur correspondante.
- Tous les PT doivent être utilisés pendant la phase actuelle du tour en cours ; tout PT inutilisé sera perdu.

Remarque : Les cartes sans PT représentés dans le coin inférieur droit ne peuvent pas être utilisées de cette façon.



Exemple d'utilisation des points Technologie. Un joueur possède le deux cartes ci-dessus. En faisant pivoter le Scientifique de 90 degrés, le joueur gagne 1 point de technologie verte . En faisant tourner le Seigneur de guerre, le joueur gagne 1 point de technologie rouge ou 1 point de technologie bleu : . Avec 100 florins, le PT vert (de Maçonnerie) est utilisé pour placer un nouveau Village dans une zone habitée contrôlée, tandis que le PT rouge (de l'Art de la Guerre), avec encore 100 florins, est utilisé pour placer un Capitaine de niveau I dans un territoire contrôlé avec une Tour.

C) **Objectif** : Lorsqu'il satisfait aux exigences écrites au dos d'une carte Empire, le joueur peut montrer la carte avant de la placer sous la pile de cartes Empire. Le joueur gagne alors 1 **jeton d'objectif** en forme d'engrenage de même couleur que le symbole d'engrenage représenté sur la carte Empire. S'il y a deux symboles de couleur, le joueur en choisit un. S'il n'y a pas de symbole d'engrenage sur la carte, le joueur choisit un jeton objectif de n'importe quelle couleur.

Important : Les joueurs ne reçoivent un jeton d'objectif de couleur que s'il est disponible dans la réserve.

Les jetons d'objectif peuvent être utilisés comme Points de Technologie pendant la partie puis être convertis en PH à la fin du jeu. Lors de l'utilisation du jeton pour obtenir des Points de Technologie, retournez-le de l'autre côté pour montrer qu'il n'est pas disponible pour le reste du tour en cours.



Exemple d'utilisation d'objectif : le joueur bleu possède la carte ci-dessus (face à droite, dos à gauche). Il construit un Château à côté de 4 Tours adjacentes, ce qui lui permet d'atteindre l'objectif qui y est décrit. Il montre ensuite la carte aux autres joueurs, la défasse et gagne 1 jeton Objectif de la réserve du jeu.

5. PHASE DE COMBAT

Le premier joueur sélectionne un ou plusieurs groupes d'unités et effectue un **mouvement complet** dans un seul territoire, ou bien il décide de passer. Si une situation de combat se présente, elle est immédiatement résolue. Ensuite, le deuxième joueur procède et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé pour la manche.

Mouvement complet : Les unités militaires se déplacent jusqu'à ce que tous leurs Points de Mouvement (PM) soient épuisés. Les PM peuvent être épuisés pour 3 raisons : parce que l'unité a utilisé tous les PM disponibles, parce que le joueur a choisi de s'arrêter (épuisant ainsi les PM) pour une raison stratégique, ou parce que les unités sont entrées en contact avec un adversaire et qu'une bataille s'ensuit. Remarque : un joueur peut ajouter ou retirer des unités au groupe en mouvement pendant l'itinéraire. Les unités supplémentaires doivent se trouver dans un territoire traversé et doivent avoir des PM disponibles pour se déplacer. Les unités retirées demeurent dans le territoire où elles ont quitté le groupe.

Après la première manche, une nouvelle peut commencer. Encore une fois, le premier joueur effectue un mouvement complet ou passe, et les autres joueurs continuent de jouer. Cela continue pour autant de manches de combat que nécessaire, jusqu'à ce que tous les joueurs passent ou que tous les déplacements possibles soient terminés. Pour marquer quel groupe d'unités s'est déjà déplacé, un jeton d'arrêt est placé à côté.

Une **manche de combat** : cela correspond à la période de temps pendant laquelle chaque joueur effectue un mouvement complet ou passe. Une bataille suit immédiatement le déplacement si les unités rencontrent un adversaire dans le même territoire (ou zone maritime). La bataille dure tant que deux adversaires ou plus se trouvent dans le même territoire/zone maritime.

MOUVEMENT

Les joueurs peuvent déplacer leurs unités qui ont des PM disponibles (Chariots de guerre, Galères et machines de siège). Les moyens de transport ont une valeur de capacité et permettent au joueur de déplacer des armées avec eux ; des Chariots de guerre pour les déplacements terrestres et des Galères pour les déplacements maritimes. Pour ce faire, le Chariot de guerre doit se trouver dans le même territoire que le groupe d'armée, tandis que la Galère doit se trouver dans la même zone maritime.

- Se déplacer d'un territoire (ou d'une zone maritime) à un autre coûte **1 Point de Mouvement (PM)**. Le passage d'une zone maritime à un territoire terrestre (accostage) ou d'un territoire terrestre à une zone maritime (mise à l'eau) est un déplacement normal et coûte 1 PM.
- Une unité avec 0 PM ne peut pas se déplacer à moins que son déplacement n'ait aucun coût. Les Points de Mouvement dépensés sont récupérés à la fin du tour de jeu.
- **Accoster ou lever l'ancre** : lorsqu'un navire accoste d'une zone maritime à un territoire adjacent, sa miniature est placée dans le territoire. Inversement, lorsqu'un navire amarré prend la mer, la miniature se déplace dans une zone maritime adjacente. Une Galère doit être amarrée dans le même territoire que les unités militaires, afin de les récupérer. De la même façon, une Galère amarrée qui transporte des unités ne peut les décharger que sur le même territoire. Charger ou décharger n'a pas de coût de PM. Un navire doit avoir accosté pour charger/décharger des unités. La même règle s'applique pour charger ou décharger des marchandises (c'est-à-dire des cubes).
- Un moyen de transport peut aussi se déplacer seul, sans armée.
- Tous les déplacements d'un territoire contenant un **Château** vers des territoires adjacents (et non l'inverse) sont **gratuits** (pas de PM dépensés), mais uniquement pour le joueur qui contrôle le territoire du Château (c'est l'un des rares cas où les armées peuvent se déplacer sans moyen de transport).

Dans le jeu, les **Chariots de guerre** fonctionnent comme les Galères, même s'ils ne chargeaient pas les troupes au Moyen Âge, mais transportaient simplement le ravitaillement. Ainsi, ces convois permettent aux armées de dépenser des PM.



Les unités du joueur vert sur le territoire du Château peuvent se déplacer gratuitement contre les armées bleues, même sans un Chariot de guerre pour le ravitailler, car ce déplacement est gratuit (0 PM).

Remarque : même si les deux territoires composant le

détroit des Dardanelles sont séparés par la mer, les unités militaires peuvent se déplacer par voie terrestre de l'un à l'autre sans l'aide de transports maritimes. Cette règle ne fonctionne que pour ce détroit spécifique.

Dans certains cas, les PM disponibles sont immédiatement réduits à zéro :

- Si l'armée d'un joueur se déplace dans un territoire où il n'y a pas d'unités d'armée et **qui n'est pas sous le contrôle** d'un autre joueur, **une horde barbare y est immédiatement mise en place** (à moins qu'une capacité spéciale empêche cela). Le déplacement de l'armée prend fin immédiatement et les **PM restants sont perdus** (à moins qu'une capacité spéciale l'évite également) et la bataille commence.
- Si l'armée d'un joueur entre dans un **territoire contenant une armée adverse**, tous les déplacements s'arrêtent immédiatement et les **PM restants sont perdus** (à moins qu'une capacité spéciale ne l'empêche) et la bataille commence.
- Si l'armée d'un joueur entre dans un **territoire vide contrôlé par un adversaire**, tous les mouvements s'arrêtent immédiatement et les **PM restants sont perdus** (à moins qu'une capacité spéciale ne l'empêche), mais aucune bataille ne commence et le joueur contrôle maintenant le territoire.

Le nombre de PM disponibles pour un tour de jeu dépend du type de transport, de son niveau et de sa capacité de transport/approvisionnement, comme indiqué dans le tableau suivant :

Transport militaire	Niveau	Capacité	PM
Chariot de guerre/Galère	I	3	6
Chariot de guerre/Galère	II	6	7
Chariot de guerre/Galère	III	9	8
Machine de siège (tout type)	I-III	0	4

Un Chariot de guerre ne peut transporter que des unités militaires et chacune occupe 1 espace. Une Galère peut transporter un Chariot de guerre et/ou une machine de siège, qui occupent 1 espace chacun.

Par exemple, un Chariot de guerre de niveau II peut ravitailler jusqu'à 6 unités militaires et une Galère de niveau III peut charger jusqu'à 9 unités militaires.

Par exemple, si 1 Chariot de guerre, 1 catapulte et 3 unités militaires sont chargés sur une Galère de niveau II, ils occupent 5 des 6 espaces disponibles sur la Galère.



Exemple de mouvement. En utilisant 1 PM, le joueur bleu déplace le Chariot de guerre de niveau I et les 3

unités à Constantinople, où une Galère a accosté. Là, les 3 unités militaires sont chargées sur la Galère (automatique, sans coût en PM), puis la Galère se déplace en mer. Le Chariot de guerre a encore 3 PM, donc il recule.



Exemple de mouvement. Le joueur bleu déplace le Chariot de guerre de niveau I et 3 unités dans le territoire adjacent. Le déplacement se termine immédiatement, car des armées jaunes présentes.

La valeur d'attaque est de 27.

Avec 5, 5 et 4, la valeur d'attaque est de 25.

Avec 2, 2, et 5, la valeur d'attaque est 5, et non $2 \times 2 = 4$, car 4 est inférieur à 5.

Valeur des pertes : quel que soit le dé qui l'a engendré, le jet de dé le plus bas devient la valeur des pertes. Ceci représente les pertes de sa propre armée, victorieuse ou non.

Pénalité de l'ordre du tour : En fonction de l'ordre du tour, la valeur d'attaque des joueurs est modifiée avec une pénalité d'ordre du tour. Seul le premier joueur est immunisé. La pénalité dépend du nombre de joueurs et la position dans l'ordre du tour du joueur comme le montre le tableau suivant :

		ordre du tour									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
nombre de joueurs	3	0	-1	-3							
	4	0	-1	-2	-3						
	5	0	-1	-1	-2	-3					
	6	0	-1	-1	-2	-2	-3				
	7	0	-1	-1	-1	-2	-2	-3			
	8	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3		
	9	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	
	10	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3

Exemple. Dans une partie à 4 joueurs, le 3e joueur subit une pénalité de -2 à chaque valeur d'attaque. Les colonnes jaunes sont pour les parties étendues jusqu'à 10 joueurs.

BATAILLE

Lorsque deux armées opposées se rencontrent sur un territoire, une bataille commence. La bataille consiste en une ou plusieurs manches de combat avec des jets de dés :

- Chaque manche de bataille commence par un combat d'**artillerie** (machines de siège). Les joueurs choisissent les unités militaires qui deviendront servants des machines de sièges. Ces dernières ne participeront pas aux autres phases de combats. Les dégâts d'artillerie doivent être résolus avant de passer à l'étape 2 (Cf. MACHINES DE SIÈGE).
- Les joueurs déterminent ensuite si les capacités des **Capitaines** et des **Archers** sont actives (Cf. Capitaine et ArcherS). Si un camp a des Archers actifs (ou un Capitaine agissant en tant qu'Archer actif), ils attaquent maintenant. Les dégâts des Archers doivent être résolus avant de passer à l'étape 3 (Cf. Archer).
- Maintenant, la **mêlée** commence. Avant de lancer les dés, les **capacités des unités militaires restantes doivent être évaluées**. Ainsi, les joueurs vérifient lesquels de leurs Infanteries légères, Infanteries lourdes et Cavaleries seront en mesure d'utiliser leurs capacités pour cette manche de combat. Ces capacités resteront actives même si les unités qui les procurent sont retirées du jeu avant la fin de la manche.
- Le joueur actif attaque et lance les 3 dés (d4, d6 et d8). L'attaquant peut alors choisir combien de dés doivent être relancés, mais une fois chacun. Le résultat le plus élevé des trois dés est la **valeur d'attaque**.
Jet critique : si deux dés ou plus donnent le même résultat, on les multiplie et le résultat devient la valeur d'attaque, si elle est plus élevée que le meilleur résultat d'un seul dé.
- Le défenseur suit la même procédure que l'attaquant.
- Comparez les valeurs d'attaque des deux adversaires ; **le joueur ayant la valeur d'attaque la plus élevée gagne la manche de bataille**. Égalité : Si les valeurs d'attaque sont les mêmes pour les deux joueurs, la manche de bataille résulte en une égalité sans gagnant ni perdant. Les deux joueurs sautent l'étape 7-8 et passent à l'étape 9.
- Calculez la différence entre les deux valeurs d'attaque. La différence qui en résulte ne peut être supérieure au nombre d'unités du gagnant participant à la mêlée. Lorsque le résultat est plus élevé, il est alors abaissé et devient le nombre d'unités de l'armée du gagnant. Ceci représente le **score de la bataille**. En plus de la valeur de la perte, le côté perdant recevra un nombre de points de dégâts égal au score de la bataille.
Une supériorité écrasante : Pour chaque différence de 20 points entre les deux valeurs d'attaque, le vainqueur peut choisir d'infliger un point de plus de dégâts ou de recevoir un point de moins de dégâts de pertes.
- L'armée perdante reçoit les dégâts indiqués par le score de bataille, ainsi que par la supériorité écrasante possible ou la capacité de Cavalerie si disponible (Cf. Cavalerie ci-dessous). Le joueur qui possède l'armée vaincue décide de la répartition des dégâts entre ses unités militaires.
- Les deux armées reçoivent les dégâts de leurs propres jets de pertes. Les joueurs décident comment affecter les dégâts à leurs unités militaires. Cette opération est effectuée en

Exemples de jets critiques. Le résultat final est 3, 3 et 3.

premier par l'attaquant.

Si la bataille implique une horde barbare, les dés des barbares sont ceux du *Cercle de Guerre*, déterminés lors de la phase d'événement. S'il reste des unités de l'armée adverse après une manche de bataille précédente, l'attaquant peut choisir : **d'initier une nouvelle manche de bataille, de fuir ou de se rendre** (voir les paragraphes FUIITE et CAPITULATION).



Exemple de bataille. Le joueur bleu joue en premier, attaque et lance le dé : 3 (d8), 5 (d6) et 1 (d4). Il relance ensuite le d8 et le d4. Les résultats finaux sont respectivement 5, 5 et 1, la valeur d'attaque est de 25 ($5 \times 5 = 25$) et la valeur de perte est de 1. Le joueur jaune lance les dés : 4 (d8), 2 (d6) et 1 (d4). Ensuite, il relance le d8 et le d6. Les résultats finaux sont respectivement 7, 4 et 2. Jouant quatrième dans une partie à 4, le joueur jaune a une pénalité d'ordre du tour de -3. Ainsi, la valeur d'attaque est de 4 ($7-3$) et la valeur des pertes est de 2. Le score de bataille est de $25-4=21$ points de dégâts, mais puisqu'il n'y a qu'une seule armée bleue, les points de dégâts ne peuvent pas être supérieur à 1. Par conséquent, le joueur bleu n'inflige qu'un seul point de dommage à l'unité jaune. Cependant, le score de la bataille étant supérieur à 20, le joueur bleu a une supériorité écrasante et peut réduire les dommages faits à l'unité bleue ou infliger 1 point de dommage de plus. Ensuite, comme les deux joueurs reçoivent des dommages de la part de leurs propres valeurs de pertes. Le joueur bleu décide d'utiliser sa supériorité écrasante pour réduire les dommages causés à l'unité bleue de 1 à 0. Pendant ce temps, l'unité jaune reçoit 2 dommages de plus pour un total de 3 points de dégâts.

ARMÉES

Chaque type d'unité militaire a une **capacité spécifique**. Sa disponibilité dépend des troupes de l'adversaire. Si une armée est la seule à posséder un certain type d'unité, alors la capacité de l'unité peut être utilisée. L'ordre est important. Après l'attaque des machines de siège, vérifiez d'abord la disponibilité de la capacité des Archers. Une fois que la phase des Archers est terminée, vérifiez la disponibilité de la capacité des autres unités : Infanteries légères, Infanteries lourdes et Cavaleries. Les Capitaines sont considérés en même temps que le type d'unité qu'ils dirigent.

ArcherS

Capacité : Si une seule armée contient des Archers, ceux-ci tirent et infligent leurs dégâts avant la mêlée, éliminant éventuellement des unités ennemies sans combattre. Pour chaque Archer, lancez 1d8. Pour chaque résultat de 1-3, les flèches causent 1 point de dégâts à l'armée adverse. Ces dommages doivent être appliqués avant de procéder à l'évaluation de la ba-

taille et à l'évaluation de la capacité de tout autre type d'unité. Si la cible est une horde barbare, appliquez d'abord les dégâts aux Infanteries légères, puis aux Archers et enfin aux Capitaines.

Dommages : Si un Archer reçoit 1 point de dégâts, il est retiré et placé dans la réserve du joueur.

INFANTERIE LÉGÈRE

Capacité : Si une seule armée contient des Infanteries légères, pour chaque unité d'Infanterie légère sacrifiée (c'est-à-dire retirée du plateau et placée dans la réserve du joueur) avant de lancer ses propres dés, la valeur d'attaque reçoit un bonus de +4.

Dommages : si une unité d'Infanterie légère reçoit 1 point de dégâts, elle est retirée et placée dans la réserve du joueur.



Exemple de la capacité de l'Infanterie légère. Le joueur bleu est premier et ne subit pas la pénalité de l'ordre des tours. Il a au moins 1 unité d'Infanterie légère, tandis que le joueur jaune n'en a pas. Il peut donc utiliser la capacité de l'Infanterie légère ; il sacrifie 1 unité d'Infanterie légère et gagne +4 à la valeur d'attaque. Ensuite, il obtient 7, 5 et 1 aux dés et choisit de ne relancer aucun dé. Par conséquent, la valeur de perte est de 1, la valeur d'attaque initiale est de 7, mais la valeur d'attaque finale devient 11 ($7+4$).

Infanterie LOURDE

Capacité : Si une seule armée contient des unités d'Infanterie lourde, chaque unité d'Infanterie lourde enlève 1 à la valeur des pertes (c'est-à-dire donne un bonus de -1) jusqu'à une valeur minimale de pertes de 0.

Dommages : Si une unité d'Infanterie lourde reçoit 1 point de dégâts, elle est retirée et remplacée par une Infanterie légère prise sur la réserve du joueur. Si l'Infanterie légère n'est pas disponible dans la réserve du joueur, retirez simplement l'Infanterie lourde sans aucun remplacement.

Cavalerie

Capacité : Si une seule armée contient des unités de Cavalerie, après le jet de score de bataille, chaque unité de Cavalerie du côté du vainqueur, ou même dans le cas d'une égalité, inflige 2 points de dégâts supplémentaires à l'adversaire.

Dommages : Si une unité de Cavalerie reçoit 1 point de dégâts, elle est retirée et remplacée par une unité d'Infanterie lourde prise sur la réserve du joueur (si disponible). Si l'Infanterie lourde n'est pas disponible dans la réserve du joueur, remplacez la Cavalerie par une Infanterie légère. Si l'Infanterie légère n'est pas disponible, il suffit d'enlever la Cavalerie sans aucun remplacement.



Exemple de capacité de Cavalerie : Le joueur jaune a une unité de Cavalerie, alors que le joueur bleu n'en a pas. Ainsi, la capacité de Cavalerie peut être utilisée. Les deux joueurs ont une Infanterie lourde, donc leur capacité ne peut pas être utilisée. Après les jets de dés, les relances et la pénalité de l'ordre du tour, les résultats pour Jaune sont une valeur d'attaque de 5 et une valeur de pertes de 1. Pour Bleu, les valeurs d'attaque et de pertes sont respectivement 4 et 1. Jaune est le vainqueur et cause 1 point de dégâts à Bleu ($5-4=1$) + 2 points de dégâts pour la capacité de Cavalerie. Bleu retire une Infanterie lourde (2 points de dégâts) et convertit l'autre en Infanterie légère (1 point de dégâts). Ensuite, la valeur des pertes est appliquée : 1 pour les deux joueurs. Jaune convertit l'Infanterie lourde en Infanterie légère, tandis que la dernière unité bleue est retirée.

Exemple de bataille : Bleu a le seul Archer, puisque Jaune n'en a pas. Ainsi, la capacité de l'Archer bleu peut être utilisée. Avant le jet d'attaque, Bleu lance 1d8 pour l'Archer et marque 1, de sorte que l'Archer inflige 1 point de dégâts à la Cavalerie jaune. Par conséquent, Jaune enlève l'unité de Cavalerie et la remplace par une unité d'Infanterie lourde. Puis, la mêlée commence. Aucun joueur n'a d'unités d'Infanterie légère, et les deux ont de l'Infanterie lourde, donc aucune capacité ne peut être utilisée. Cependant, parce que Bleu a la seule Cavalerie qui reste maintenant, sa capacité peut être utilisée. Les deux joueurs lancent, relancent et appliquent la pénalité de l'ordre du tour, ce qui donne des valeurs d'attaque et de pertes de 9 et 1 pour Jaune, et 7 et 1 pour Bleu. Jaune gagne et le score de bataille est : $9-7=2$, mais il n'y a qu'une seule unité jaune, donc les 2 points de dégâts sont réduits à 1, puis Bleu retire l'Archer. Ensuite, la valeur de pertes est appliquée. Comme les deux joueurs ont des unités d'Infanterie lourde, leur capacité ne peut pas être appliquée, donc les deux joueurs doivent assigner 1 point de dégâts et remplacer leur Infanterie lourde par une Infanterie légère.



Exemple de capacité du Capitaine. Jaune a un Capitaine, mais pas Bleu. Avant le début de la mêlée, Jaune doit choisir quelle capacité du Capitaine sera utilisée. Le Capitaine pourrait permettre à l'unité de Cavalerie jaune d'utiliser sa capacité en présence d'une unité de Cavalerie bleue, ou le Capitaine pourrait annuler la capacité d'Infanterie lourde bleue, ou le Capitaine pourrait obtenir la capacité d'Archer, puis lance un 2, causant 1 point de dégâts à l'armée bleue, qui perd une Infanterie légère. La mêlée commence...

MACHINES DE SIÈGE

Il y a 3 niveaux de machines de siège : Catapulte (1er niveau), Trébuchet (2ème niveau) et Bombarde (3ème niveau). Les machines de siège ont 4 PM par tour, mais n'ont pas de capacité de chargement. Dans une bataille impliquant des machines de siège, les joueurs assignent des unités de l'armée pour faire fonctionner la machine de siège. Pour attaquer, une machine de siège doit avoir une équipe composée d'au moins une unité militaire. Les unités militaires assignées ne participent pas aux autres phases de la manche de bataille. Pas plus de 3 unités peuvent faire fonctionner la même machine de siège. L'attaquant doit déclarer si les machines de siège cibleront des unités ou des bâtiments avant de lancer les dés. Chaque machine de siège reçoit un jet par unité qui lui est assignée. Les machines de siège touchent avec un résultat de 1-3 avec un 1d8.

Par exemple, avec une équipe de 3 unités, il y aura 3 lancers ; avec une équipe de 2 unités, 2 lancers.

Les coups des machines de siège infligent **les dégâts suivants** : Catapulte : 2 points pour les unités militaires, mais aucun pour les bâtiments. Trébuchet : 3 points pour les unités militaires ou 1 point pour un bâtiment. Bombarde : 4 points pour les unités militaires ou 2 points pour un bâtiment.

Les dommages provenant des machines de siège doivent être assignés avant de commencer l'étape des Archers/Capitaines qui, à son tour, précède la mêlée.

Si la cible est une horde barbare, appliquez les premiers dégâts à l'Infanterie légère, puis aux Archers, et enfin aux Capitaines.

Les unités militaires utilisées pour activer les machines de siège ne peuvent pas utiliser leur capacité et ne sont pas impliquées dans la mêlée, mais les points de dégâts résiduels du score de bataille ou de la valeur des pertes leur seront appliqués une fois que toutes les autres unités auront été retirées.

Chaque manche, les joueurs peuvent réaffecter des unités au fonctionnement des machines de siège. Lorsque les barbares conquièrent un territoire où il y a des machines de siège, ces dernières sont retirées. Lorsqu'un autre joueur conquiert un

CAPITAINES

Capacité : Un Capitaine peut utiliser autant de capacités d'unités militaires (Archer, Infanterie légère, Infanterie lourde ou Cavalerie) que son nombre de niveaux. Sinon, un Capitaine peut permettre à une unité d'utiliser sa capacité, même si ce type d'unité est présent dans l'armée adverse. De la même façon, un Capitaine peut annuler la capacité d'une unité de l'armée adverse. Quand les deux armées sont dirigées par des Capitaines du même niveau, ils s'annulent l'un l'autre. Dans le cas contraire, le Capitaine du niveau le plus élevé ne peut utiliser qu'un nombre de capacités égal à la différence de niveau entre les deux Capitaines.

Dommages : Si une unité de Capitaine reçoit 1 point de dommage, elle est retirée et placée dans la réserve du joueur.

territoire contenant des machines de siège, le joueur conquérant peut soit garder les machines de siège, soit les enlever et gagner 50% de leur valeur en florins (Cf. paragraphe BUTIN).

Notez qu'au cours de la mêlée, l'armée perdante doit assigner les dommages reçus à ses unités de mêlée. Quand toutes les unités de mêlée ont été éliminées, s'il y a encore des dommages à appliquer, seulement à ce moment-là, les équipes des machines de siège sont affectées.



Exemple de machine de siège. Bleu a une catapulte. Il assigne une Cavalerie et une Infanterie légère pour l'activer, ne laissant qu'une seule Infanterie légère pour le combat. Bleu tire deux fois et obtient 1 et 5 aux dés. Le premier coup touche (2 points de dégâts), le second manque. Jaune retire 2 Infanteries légères (2 points de dégâts). Maintenant, la mêlée commence entre la Cavalerie jaune et l'Infanterie légère bleue. Les jets de dés donnent les mêmes valeurs d'attaque et de pertes aux deux joueurs, respectivement 6 et 1. C'est une égalité, mais Jaune utilise la capacité de Cavalerie pour infliger 2 points de dégâts supplémentaires. Bleu retire l'Infanterie légère (1 point de dégâts) et doit également retirer 1 Infanterie légère affectée à la catapulte à cause du point de dégâts restant. Ensuite, les deux joueurs appliquent 1 point de dégâts pour leur valeur des pertes. Les Cavaliers bleus et jaunes deviennent des Infanteries lourdes.

BATAILLES NAVALES

Une bataille navale se produit lorsque des Galères ennemies, qu'elles soient adverses ou barbares, partagent la même zone maritime. La bataille navale suit les mêmes règles que la bataille terrestre - y compris la pénalité de l'ordre du tour - puisque les unités militaires à bord des Galères se battent. Certaines modifications doivent cependant être appliquées :

- Additionnez les niveaux des galères des deux factions. La différence entre les deux sommes constitue le bonus d'attaque pour la faction ayant le plus haut niveau.

Exemple de bataille navale. Jaune a 3 Galères de niveau I ($3 \times I = 3$), tandis que Bleu a 2 Galères de niveau II ($2 \times II = 4$) : La valeur d'attaque de Bleu reçoit un bonus de +1.

- Une galère peut utiliser autant de niveaux de machines de siège que son propre niveau.

Par exemple, une Galère de niveau II peut utiliser deux Catapultes ou un Trébuchet. Une galère de niveau III peut utiliser soit une Catapulte et un Trébuchet, soit une Bombarde.

- Seules les capacités des Archers et de l'Infanterie légère sont utilisables en combat naval.

- Les Cavaliers et les Infanteries lourdes sont immédiatement retirées dès le premier point de dommage.

Quand une Galère perd toutes ses unités militaires (détruites), un 1d8 est lancé. Avec un résultat de 1-3, la Galère **coule** et doit être retirée.

Remarquez qu'une Galère amarrée ne peut pas se joindre à une bataille navale. Elle est considérée à terre, et non dans la zone maritime (une Galère amarrée peut se joindre à une bataille terrestre comme Chariot de guerre et les modifications de la bataille navale ci-dessus sont ignorées).

BÂTIMENTS MILITAIRES

PROTECTION AU COMBAT

Les bâtiments militaires protègent leur propriétaire lorsqu'ils combattent dans le même territoire. Le type de bâtiment détermine les réductions de dégâts : Tour : -1 point de dégâts ; Fort : -2 points de dégâts ; Château : -3 points de dégâts.

Avant chaque manche, le propriétaire du bâtiment choisit si les troupes seront protégées contre les machines de siège, les Archers ou les unités de mêlée. Un seul type de protection est autorisé par manche de combat. Les dommages causés aux bâtiments ne peuvent être réduits.



Exemple de bâtiment militaire. Jaune contrôle une tour et choisit de se protéger des Archers. Bleu a 1 Archer et Jaune n'en a pas. Bleu lance les dés pour l'attaque de l'Archer et obtient 2. L'Archer frappe et doit infliger 1 point de dégâts, mais la tour réduit les dégâts de 1 point, de sorte qu'il n'y a aucun dommage dû à l'Archer. Puis la bataille se poursuit comme d'habitude.

CONTRÔLE DES BÂTIMENTS MILITAIRES

En construisant de nouveaux bâtiments, les joueurs gagnent des **jetons de contrôle** en forme d'étoile. Un joueur peut utiliser ces jetons pour étendre son contrôle à des territoires adjacents, sans conquête armée. Les jetons de contrôle doivent être **placés immédiatement** ou ils seront perdus et remis à la réserve. Une Tour fournit 1 jeton de contrôle, un Fort, 2 jetons et un Château, 3 jetons. Ces jetons peuvent seulement être placés :

- Dans un territoire adjacent au bâtiment ;
- Dans un territoire qui n'est pas contrôlé par un adversaire ;
- Dans un territoire sans armée adverse (joueur ou barbare).

S'il n'y a pas de place pour certains jetons, ceux-ci seront perdus et remis dans la réserve. Le nombre de jetons est limité pour chaque joueur. Si aucun jeton n'est disponible, les joueurs ne peuvent pas en utiliser.

- Quand un bâtiment est mis à niveau, les joueurs gagnent les jetons supplémentaires fournis par l'amélioration. Ces jetons doivent être placés immédiatement comme d'habitude.
- Si un joueur conquiert un territoire contenant un jeton de contrôle d'un autre joueur, ce jeton est retiré et remis dans la réserve de l'autre joueur. Note : ce dernier joueur ne remet pas de jeton de contrôle dans le territoire s'il le reconquiert ou si le territoire redevient barbare.
- Si un joueur conquiert un territoire avec un bâtiment militaire et choisit de conserver le bâtiment, le joueur peut remplacer les jetons de contrôle du propriétaire précédent dans les territoires adjacents par ses propres jetons. Remarque : ceci n'est possible que si les jetons d'origine ne peuvent pas être attribués à un bâtiment militaire appartenant au propriétaire d'origine dans d'autres territoires adjacents. Si c'est le cas, les jetons d'origine restent à leur place.



Exemple de contrôle de bâtiment. Jaune construit une tour dans un territoire qui vient d'être conquis. Jaune reçoit immédiatement 1 jeton de contrôle, et place le jeton dans un territoire adjacent pour en prendre le contrôle.



Exemple de changement de contrôle des bâtiments. Si Rouge conquiert la tour indiquée par la flèche, il ne peut pas échanger le jeton de contrôle jaune adjacent avec un jeton rouge ; il y a une autre tour jaune, à laquelle le jeton jaune peut être attaché.

DESTRUCTION DES BÂTIMENTS

Les armes de siège et les événements peuvent endommager - et même détruire - un bâtiment. Pour chaque point de dégâts reçus, le bâtiment reçoit un jeton de dommages. Lorsque le nombre de jetons de dommages est égal (ou supérieur) au nombre de Points de Structure (PS) du bâtiment, celui-ci est détruit : retirez-le et placez-le dans la réserve du jeu. Retirez aussi tous les jetons de contrôle attribués au bâtiment. Quand les barbares conquièrent un territoire, ses bâtiments sont retirés (pillés). Quand un joueur conquiert un territoire, les bâtiments peuvent être conservés ou retirés (pillés) ; ils rapportent alors 50% de leur valeur en florins au conquérant.

FUITE

L'attaquant peut choisir de fuir une bataille, mais doit le déclarer avant que les dés ne soient lancés. Ensuite, l'armée du joueur se bat en utilisant la moitié de sa valeur d'attaque normale (arrondie vers le haut, après toutes les modifications), tandis que la valeur de la perte est augmentée du même montant que les points de mouvement dépensés pour s'enfuir. Après cela, l'armée peut se déplacer normalement (de toutes évidence, elle a besoin d'un nombre suffisant de PM pour se déplacer).



Exemple de fuite. L'infanterie lourde bleue veut fuir la bataille dans l'image ci-dessus, dépensant 1 point de mouvement pour rejoindre les autres unités bleues. D'abord, la bataille commence. Les valeurs d'attaque et de pertes de Jaune sont 4 et 1, tandis que celles de Bleu sont respectivement 7 et 1. La valeur d'attaque de Bleu est divisée par deux et arrondie à 4 à cause de la fuite, alors que la valeur des pertes de Bleu augmente de 1 (pour se déplacer et s'éloigner de 1 PM) à 2, c'est une égalité. Seules les valeurs de pertes sont appliquées. Bleu utilise la capacité d'infanterie lourde pour réduire la valeur des pertes à 1, et remplace l'infanterie lourde par une infanterie légère. Jaune retire 1 infanterie légère. Maintenant, le chariot de guerre et l'infanterie légère bleue peuvent se déplacer dans le territoire adjacent.

CAPITULATION

Dans une bataille entre joueurs, un joueur peut se rendre ou offrir à l'autre une chance de se rendre. Les deux parties doivent être d'accord. La bataille se termine immédiatement et le joueur défait place toutes ses unités militaires impliquées près de son plateau. A partir du tour suivant, il peut repositionner les unités sur la carte dans ses zones habitées ou dans les territoires sous son contrôle où se trouve un bâtiment militaire. Remarque : ces unités comptent également dans la limite des unités militaires pouvant être achetées par tour.

CAPTURE

Un joueur peut essayer de capturer les armées adverses au lieu de les détruire. Pour ce faire, un joueur doit annoncer son intention avant le début de la bataille. Si ce joueur a au moins trois fois plus d'unités militaires (ratio de 3:1), un combat normal s'ensuit. Sinon, si ce ratio est inférieur (2:1, 3:2, etc.), la valeur d'attaque de ce joueur est réduite de 50% (réduction arrondie vers le haut, après toutes les modifications). Si ce joueur gagne la bataille, toute destruction d'unités militaires due à la valeur d'attaque est convertie en **prisonniers**.

Les **prisonniers** sont des trophées de guerre. Les joueurs gardent leurs prisonniers près de leur plateau personnel jusqu'à ce que leur propriétaire paie une rançon. À la fin de la partie, si un autre joueur détient certains de vos

prisonniers, vous perdrez des PH.

La valeur des pertes s'applique normalement, mais seulement aux troupes du joueur effectuant la capture. Si au contraire, celui-ci perd, la manche se termine normalement. Pendant la phase d'achat, les joueurs peuvent racheter leurs prisonniers (en tout ou en partie) en payant le double de leur prix au joueur qui les détient. Le prix de rachat ne peut pas être augmenté et le joueur qui détient les prisonniers est obligé de les libérer lorsque cette somme est payée en totalité. Les unités libérées doivent être immédiatement placées dans un bâtiment militaire ou dans une zone habitée sous le contrôle du joueur. Note: les prisonniers libérés comptent dans le calcul du nombre maximum d'unités pouvant être achetées par tour.

Note : si toutes les troupes meurent en tentant une capture, les unités capturées auparavant sont immédiatement libérées et remportent la bataille. Par contre, si l'attaquant perd la manche, mais conserve des unités militaires disponibles, la bataille continue normalement.



Exemple de capture. Le bleu attaque le jaune, et déclare vouloir capturer son adversaire. Le rapport de force est inférieur à 3:1, donc le bleu subit la pénalité de 50%. Les jets du bleu donnent 7 comme valeur d'attaque et 1 comme perte, tandis que ceux du jaune donnent 3 et 2. Le bleu tourne la carte Empire du Seigneur de guerre et gagne +2 à la valeur d'attaque, qui devient 9. Puis, celui-ci applique la pénalité de 50%, réduisant ainsi la valeur d'attaque à 4 ($9 * 50\% = 4.5 = 5$). Le bleu gagne et fait prisonnière l'unité jaune au lieu de la tuer. Enfin, il applique la valeur de pertes, et la Cavalerie bleue devient une Infanterie lourde.

BATAILLES MULTIPLES

S'il y a trois adversaires ou plus dans le même territoire (par exemple, deux joueurs ou plus, et peut-être une horde barbare), le joueur actif choisit qui attaque. Le joueur actif peut également se lancer dans la bataille contre plusieurs adversaires, mais un à la fois.

Remarque : **Commencer une bataille contre n'importe quelle horde barbare est obligatoire** (c'est la première chose à faire dans ce cas), tandis que le faire contre d'autres joueurs est déterminé par les pactes diplomatiques et/ou à la décision du joueur actif.

GUERRE SANS VAINQUEURS

Il est possible qu'une bataille détruise toutes les unités militaires d'un territoire. Dans ces rares cas, il n'y a pas de gagnant. Si le territoire fait partie du royaume d'un joueur (c'est-à-dire coloré), il revient sous le contrôle du joueur d'origine. Dans tous

les autres cas, il redevient un territoire barbare.

CONQUÊTE D'UN TERRITOIRE/PILLAGE

Lorsqu'une unité de l'armée attaquante survit, alors que toutes les armées adverses sont détruites ou se sont rendues, le territoire est conquis. Le joueur doit alors choisir de **garder** ou de **piller** (en tout ou en partie) les actifs du territoire conquis. Les actifs en question sont les bâtiments, les machines de siège, les moyens de transport et les cubes de marchandises (y compris ceux d'un Grand Marché). Si les actifs sont conservés, le joueur renonce au droit de les piller. Ensuite, leur propriété change et les jetons de propriété sont remplacés en conséquence. Si les biens sont pillés, ils sont détruits. Les joueurs les retirent du plateau et les placent dans la réserve. Pour la plupart d'entre eux, le pillard reçoit 50% de leur coût en florins, notez que les cubes de ressources d'un Grand Marché, sont pillés pour 50 florins chacun (Cf. paragraphe GRAND MARCHÉ).

- Si les joueurs conquérants n'ont pas de jetons de propriété disponibles, les jetons, les moyens de transport et/ou les engins de siège ne peuvent pas être conservés et doivent être détruits.
- Dans les rares cas où un élément neutre se trouve dans le territoire conquis (par exemple, une caravane d'un tiers non impliqué dans la bataille), cet élément peut y rester. Sa situation sera déterminée par la relation entre les joueurs, au tour suivant.



Exemple de conquête. Bleu conquiert un territoire avec une caravane de niveau II, un Village et une cathédrale. Bleu choisit de détruire la cathédrale et le Village, en gardant la caravane. Bleu prend 200 florins de la réserve parce que la valeur des bâtiments est de 400 florins ($100+300=400$). Puis, Bleu remplace le jeton de propriété sur la caravane par un jeton bleu de deuxième niveau.

CONTRÔLE D'UN TERRITOIRE

Les joueurs contrôlent les territoires sur la carte, qu'ils aient commencé avec eux ou parce qu'ils les ont conquis. Ces territoires représentent le «Royaume». Les territoires de départ (en couleur), la patrie des joueurs, restent sous le contrôle du joueur même sans présence armée. Ce n'est pas le cas pour les territoires en dehors de la patrie des joueurs. Lorsque les joueurs laissent ces territoires sans unités militaires, ils en perdent immédiatement le contrôle. Pour éviter cela, les joueurs doivent soit y laisser une armée, soit y placer un jeton de contrôle (Cf. paragraphe CONTRÔLE DES BÂTIMENTS MILITAIRES). Un jeton de contrôle reste dans un territoire jusqu'à ce que ce dernier soit conquis par un adversaire, envahi par des

barbares ou qu'une bataille s'y déroule.



Exemple de contrôle de territoire. Le joueur jaune conserve le contrôle de ses territoires initiaux et de ceux avec un jeton Contrôle (indiqués par des flèches bleues), sans y laisser d'unité militaire. Par contre, le territoire indiqué par la flèche rouge devra toujours être occupé par une unité militaire, sinon il sera perdu, car il n'y a pas de jeton Contrôle et ce n'est pas un territoire initial.

6. PHASE DE COMMERCE

Dans cette phase, chaque transport commercial peut effectuer les actions suivantes : il peut se **déplacer**, **acheter** et **vendre**.

SE DÉPLACER

Les joueurs peuvent déplacer leurs transports commerciaux comme ils le souhaitent. Les points de mouvement des transports commerciaux et leur capacité de transport sont définis dans ce tableau :

Transport	Niveau	Capacité de transport	PM
Caravane/Navire marchand	I	2	6
Caravane/Navire marchand	II	4	7
Caravane/Navire marchand	III	6	8

Un transport dépense 1 PM lorsqu'il se déplace d'un territoire, ou lorsqu'il achète ou vend des marchandises.

Les transports peuvent entrer dans les territoires étrangers qui ne contiennent pas d'unités militaires. Ils entrent également dans les territoires barbares sans y faire apparaître de nouvelle horde. S'ils entrent dans un territoire contenant une armée étrangère, il y a deux possibilités :

- **L'armée est hostile.** Les armées peuvent être hostiles parce que le joueur qui les contrôle est hostile. Les armées barbares sont toujours hostiles. Dans ce cas, le transport est immédiatement pillé.
- **Les armées ne sont pas hostiles.** Ceci n'est possible que pour les armées de joueurs. Dans ce cas, rien ne se passe et le transport peut continuer ses actions.



Exemple de déplacement. Le joueur achète 1 cube vert à Caffa pour 100 florins et le place sur la caravane de niveau 1. L'action d'achat coûte 1 PM indépendamment du nombre de cubes achetés.



Ensuite, le joueur déplace la caravane de Caffa à Saraj, il dépense 3 PM, donc le joueur vend le cube vert (1 PM) et achète 1 cube orange (1 PM). La caravane doit s'arrêter. (1+3+1+1=6 PM dépensés au total).

CARTES EMPIRE

À tout moment, les joueurs peuvent utiliser une ou plusieurs de leurs cartes Empire près de leur plateau personnel pour influencer la bataille. Les cartes affectant les résultats des dés doivent être utilisées avant l'application des points de dégâts (Cf. section A. CARTES EMPIRE).

UTILISATION DES TECHNOLOGIES

À tout moment, les joueurs peuvent utiliser une ou plusieurs de leurs technologies pour influencer le combat (voir section B. TECHNOLOGIE).

SUPPRESSION DES ÉLÉMENTS

À tout moment de leur tour, les joueurs peuvent retirer certains de leurs éléments (unités militaires, moyens de transport et machines de siège) du plateau et les remettre dans la réserve de jeu (ou dans la réserve des joueurs pour les unités militaires).

ÉLIMINATION DES JOUEURS ?

La guerre ne peut pas éliminer les joueurs de la partie. Dans les rares cas où tous les territoires et unités militaires sont perdus, les joueurs restent en jeu en utilisant de l'argent, en s'endettant, en faisant des pactes diplomatiques, etc. De plus, les joueurs sans unité militaire et n'ayant aucun territoire sous contrôle, gagnent **200 florins par tour** en Phase 3 : TAXES & ENTRETIEN.

Important : Les joueurs continuent d'être les propriétaires officiels de leurs territoires de départ, même si ceux-ci sont sous le contrôle d'un autre joueur. Ainsi, si, pour une raison quelconque, un territoire d'un royaume initial ne contient ni armées ni jetons de contrôle, il repassera immédiatement sous le contrôle de son propriétaire d'origine.



Autre exemple de déplacement. Dans ce cas, le joueur s'arrête avant d'entrer à Saraj parce qu'il y a des armées hostiles.



Exemple d'achat. Le joueur bleu déplace sa caravane à Rome et dépense 1 PM supplémentaire pour acheter 2 cubes jaunes au coût de 200 florins.

ACHAT/VENTE

Il existe 8 types de marchandises (cubes), chacun d'une couleur différente. Chaque zone habitée produit une de ces marchandises et le type de production est indiqué près du nom du territoire. Chaque couleur de cube représente un type de marchandise différent :

Noir : armes	Vert : esclaves
Blanc : sel	Orange : épices
Marron : fourrures	Bleu : vêtements
Jaune : céréales	Violet : vin

Il n'est pas possible d'acheter ou de vendre quand :

- Il y a des armées de joueurs en guerre sur le territoire/zone habitée où le transport veut faire du commerce.
- La zone habitée, où le transport veut faire du commerce, est la propriété d'un autre joueur et il n'y a pas de **pacte commercial diplomatique** spécifique entre ces deux joueurs (voir la section C. DIPLOMATIE).

Afin d'acheter un certain type de marchandise, les joueurs doivent déplacer leur transport dans une zone habitée où la marchandise est produite (ou l'amarrer dans un port s'il s'agit d'un navire). Les joueurs doivent ensuite dépenser **1 PM supplémentaire pour effectuer l'action d'achat**.

Dans chaque zone habitée, il n'est possible d'acheter qu'un **seul type de marchandise**: celui représenté sur le tableau près de l'illustration de la zone habitée. Les joueurs peuvent acheter 1 ou plusieurs cubes de la réserve en payant 100 florins chacun. Chaque transport a une capacité de charge. **Il n'est pas possible d'acheter plus de cubes que ceux pouvant être chargés sur le transport.**

Pour vendre, les joueurs doivent transporter la marchandise jusqu'à une zone habitée. Ensuite, ils doivent dépenser 1 PM supplémentaire pour effectuer l'action de vente, en transférant 1 ou plusieurs cubes du moyen de transport à la réserve, afin de gagner **100 florins** par cube vendu. Il est seulement possible de vendre des cubes d'une couleur différente de celles déjà présentes, réelles ou dessinée. Les technologies et les cartes Empire peuvent modifier le prix d'achat des marchandises. Les bonus du Grand Marché ou de la Route Commerciale, ainsi que de certaines cartes Empire modifient également les prix de vente.

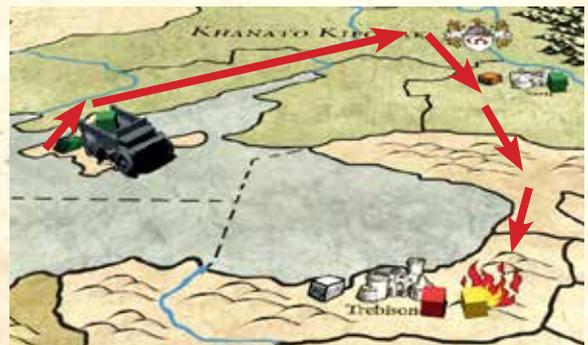
PLACEMENT DES CUBES

Chaque fois qu'un transport commercial vend des cubes dans une zone habitée ou un port OU qu'il quitte une zone habitée, le propriétaire du transport **prend un cube de la réserve du jeu et le met dans le territoire** près du cube illustré. Le cube doit être de la même couleur qu'un de ceux du transport.

Note: S'il y a déjà un cube de la même couleur (réel ou illustré), cette règle ne s'applique pas.

BONUS DE GRAND MARCHÉ

Quand un ou plusieurs cubes sont placés dans une zone habitée, elle devient un Grand Marché. La valeur du Grand Marché est égale au nombre de cubes de ressources présents. Lorsqu'on vend dans un Grand Marché, on ajoute au prix de vente **20 florins par cube** dans la zone habitée, sans compter ceux dessinés. Il n'est pas possible de vendre une ressource déjà présente dans un Grand Marché. Note : Il n'est pas possible de bénéficier à la fois du bonus du Grand Marché et de celui de la Route Commerciale dans le même échange (à moins qu'une habileté spéciale le permette, voir ROUTE COMMERCIALE).



Exemple de vente. Le joueur a acheté 1 cube vert à Caffa pour 100 florins. Il ne peut pas être vendu à Saraj, car il y en a déjà un, mais il pourrait être vendu à Trebisonda. Après avoir dépensé 1 PM pour acheter le cube à Caffa, le joueur se déplace à Trebisonda en dépensant 5 PM. Notez que vous ne devez pas ajouter de cube à Saraj quand le joueur quitte cette zone, car la caravane ne porte qu'un seul cube vert et qu'un cube vert est déjà là. Au tour suivant, le joueur vend le cube vert à Trebisonda, il dépense 1 PM. Le revenu est de 100 florins + le bonus du Grand Marché : 20 (pour le cube rouge) + 20 (cube jaune), pour un total de 140 florins. Après la vente, le joueur doit prendre 1 cube vert de la réserve et le placer à Trebisonda.

BONUS DE ROUTE COMMERCIALE

Lorsque les joueurs achètent des marchandises dans une zone habitée, ils peuvent ouvrir une route commerciale à partir de là vers n'importe quelle autre zone habitée du plateau. Une route commerciale peut comprendre 4, 6 ou 8 étapes dans des zones habitées le long de la route allant de l'origine à la destination. Les joueurs doivent placer un de leurs « jetons Route » (représentant chacun une étape) sur chaque zone habitée faisant partie de la Route Commerciale, à l'exclusion de l'étape finale (la zone habitée où le joueur achète des ressources n'est pas une étape de la route commerciale). Les jetons doivent être placés sur le côté non réalisé (côté «X»). Ensuite, les joueurs doivent placer le jeton «destination de la route» sur l'étape finale et le petit jeton «sur la route» sur le transport qui reliera la route commerciale. Une fois créée, une route commerciale ne peut pas être changée et les joueurs n'en tirent profit que s'ils vendent leur marchandise à destination.



Exemple de jeton. Les jetons Route du joueur vert (A: accompli; B: non réalisé; C: jeton destination).

Lorsqu'un transport commercial arrive sur une étape de la Route Commerciale, retournez le jeton Route sur le côté accompli (sans le «X»). Quand le transport commercial arrive à la destination finale, le joueur peut vendre et gagner des points de commerce : Une Route Commerciale de 4 étapes rapporte **2 points de commerce** ; de 6 étapes : **4 points de commerce** ; et de 8 étapes : **6 points de commerce**.

Les points de commerce doivent être immédiatement convertis en florins et/ou PH bonus. Chaque point de commerce rapporte : **1 PH OU +50 florins** au prix de vente de chaque cube vendu.

Remarques importantes :

- Lorsque les cubes sont vendus à partir du moyen de transport complétant la route commerciale, retirez tous les jetons Route au fur et à mesure qu'ils redeviennent disponibles, afin que le joueur puisse les réutiliser.
- Si les joueurs vendent des marchandises avant d'avoir réalisé toutes les étapes de la Route Commerciale ou dans une zone habitée différente de la destination, la Route Commerciale est **immédiatement retirée**. Cela peut aussi être fait volontairement.
- Les joueurs ne peuvent avoir qu'**une seule Route Commerciale active à la fois** et ne peuvent la compléter qu'avec un seul de leurs transports commerciaux, en plaçant le jeton «sur la route» sur le transport en question.
- Il n'est pas possible de bénéficier à la fois du bonus du Grand Marché et de celui de la Route Commerciale dans le même échange (à moins qu'une habileté spéciale le permette).



Exemple de Route Commerciale. Le joueur bleu veut réaliser une Route Commerciale de 4 étapes. Il place donc un jeton Route sur Caffa, Saraj et Trebisonda, et celui de destination sur Antakya. Il a aussi conclu un accord diplomatique avec le joueur jaune pour s'assurer que la caravane ne sera pas volée. Puis, il utilise la technologie "Édit" pour déplacer la caravane à Trebisonda sans être attaqué par l'armée barbare. Enfin, à Antakya, il peut vendre un cube vert, obtenant 2 points de commerce, qu'il convertit en 2 PH.

7. FIN DU TOUR

Le tour terminé, on suit cette procédure:

- Retirez tout **jeton d'arrêt** du plateau de jeu.
- Chacun réactive ses propres **cartes Empire**, les remettant droites, et les **jetons Objectif**, en les retournant côté coloré.

Si ce n'était pas le dernier tour, on en commence un nouveau, en partant de la phase I et en déplaçant le marqueur du tour sur la case suivante du plateau des PH.

AUTRES ÉLÉMENTS

A. CARTES EMPIRE

Les cartes Empire ont deux faces : le côté **personnage** et le côté **objectif**. Le recto représente un personnage avec des habiletés spéciales comme le combat, l'espionnage, le recouvrement des taxes, la diplomatie, le commerce, etc. Activer les cartes Empire confère des habiletés spéciales ou des Points de Technologie aux joueurs. Le verso décrit un objectif de jeu ; l'atteindre apportera de précieux PH au joueur. Pour plus d'informations, veuillez consulter le paragraphe Cartes Empire de la phase ACHAT.

B. TECHNOLOGIE

Il existe six branches technologiques qui peuvent être développées sur 4 niveaux durant la partie:

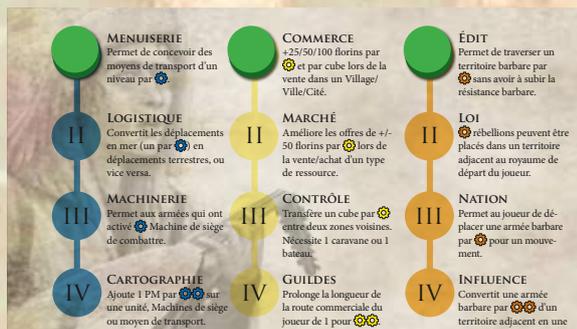
- Transport (bleu)
- Commerce (jaune)
- Législation (orange)
- Combat (rouge)
- Construction (vert)
- Religion (violet)

ACQUÉRIR UNE TECHNOLOGIE

Les joueurs progressent technologiquement en payant respectivement 100, 200, 300 ou 400 florins pour une technologie de 1er, 2e, 3e ou 4e niveau.

- Au sein de chaque branche, **les niveaux technologiques inférieurs sont préalables à ceux de niveau supérieur**, c'est-à-dire que pour progresser à un certain niveau, on doit avoir atteint le niveau précédent.
- On ne peut progresser que d'un seul niveau dans chaque branche par tour.

Lorsqu'un joueur acquiert le premier niveau d'une technologie, il place un marqueur sur la première case de la branche. Lorsqu'il monte de niveau, il déplace ce marqueur sur la case correspondante.

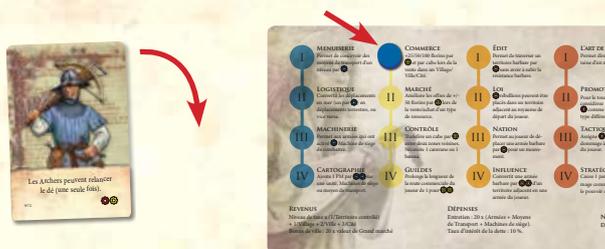


Exemple d'acquisition de technologie. Le joueur vert achète le 1er niveau dans trois branches technologiques : bleu (Menuiserie), jaune (Commerce) et orange (Édit).

Il dépense 100 florins pour chaque niveau technologique, pour un total de 300 florins.

UTILISATION DES TECHNOLOGIES

Chaque technologie confère une capacité spéciale à ceux qui la possèdent (6 branches x 4 niveaux = 24 capacités). Pour activer et utiliser l'une de ces capacités, les joueurs doivent d'abord atteindre le niveau technologique et dépenser les Points de Technologie requis (PT). Les joueurs peuvent générer des PT en activant leurs cartes (en les faisant tourner de 90 degrés) ou en retournant leurs jetons Objectif sur le côté gris. Les joueurs peuvent également dépenser 100 florins pour chaque PT qui leur manque pour utiliser la technologie.



Exemple d'utilisation de la technologie. Le joueur bleu veut vendre 1 cube à Alexandria. La rotation de la carte Arbalétrier générera des 🏠. Il utilise 🏠, ce qui est nécessaire pour la technologie Commerce. Cela augmente le montant de la vente du cube de +50 florins. Il devra aussi utiliser le 🏠 restant ce tour-ci, sinon il sera gaspillé.

C. DIPLOMATIE

Chaque joueur peut accomplir des actions diplomatiques qui impliquent un ou plusieurs adversaires. Ces actions peuvent être unilatérales, mutuellement acceptées ou requérir l'accord de plusieurs adversaires. Elles peuvent inclure des paiements en argent ainsi que des échanges de prisonniers.

Déclaration de guerre (unilatérale) : Une fois la guerre déclarée, un joueur peut attaquer un adversaire au tour suivant. Si un joueur déplace des unités militaires dans un territoire adverse ou pille la propriété d'un autre joueur, sans avoir préalablement déclaré la guerre, il perd immédiatement 3 PH et la guerre commence sur-le-champ. Lorsqu'un joueur déclare la guerre à un autre joueur, tous les pactes diplomatiques entre ces deux joueurs sont rompus et les pénalités qui en résultent sont appliquées à l'agresseur (Cf. section RUPTURE DE PACTE).

Armistice (mutuel) : Suspension de tous les combats entre joueurs en guerre pour le tour en cours.

Paix (mutuel) : Annulation d'un état de guerre antérieur.

Pacte diplomatique (accord). Un pacte diplomatique est un accord entre deux ou plusieurs joueurs. Les pactes doivent être consignés par écrit. Utilisez un bloc-note (ou une application de messagerie sur smartphone) et ils peuvent être publics ou secrets. **Important :** Les pactes ne sont pas implicites ; si quelque chose n'est pas clair ou manque, alors les joueurs suivent les règles du jeu habituelles. Note : S'il n'est pas spécifié à quel tour il prend fin, le pacte durera toute la partie.

Il existe plusieurs types de pactes diplomatiques :

Commercial : Permet à un joueur de commercer dans les territoires d'un autre.

Passage : Permet à un joueur de déplacer ses troupes (unités militaires, galères et Chariots de guerre) dans les territoires d'un autre.

Contrôle militaire : Permet à un joueur de placer ses troupes nouvellement acquises dans les territoires d'un autre, comme s'il les contrôlait.

Contrôle civil : Permet à un joueur de placer ses navires marchands et ses caravanes nouvellement acquis dans les territoires d'un autre, comme s'il les contrôlait.

Non-belligérance : Évite la guerre entre plusieurs joueurs.

Alliance défensive : Si un joueur est attaqué par un autre, tout allié devra le soutenir avec au moins X unités militaires, ainsi que les Galères et Chariots de guerre nécessaires. Ce soutien continuera jusqu'à la fin de la guerre ou du pacte, selon la première éventualité. Le joueur attaqué peut diriger les forces qui le soutiennent. Le propriétaire de ces forces ne peut s'opposer à ces instructions, sinon le pacte sera considéré comme rompu, à moins que ces instructions n'entraînent la rupture d'un autre pacte ou la perte de PH. Note: si deux de ses alliés se déclarent la guerre, une alliance défensive peut amener un joueur à être en guerre avec son allié. Dans ce cas, le joueur doit décider quel pacte rompre et en subir les conséquences.

Alliance offensive : Comme ci-dessus, mais les unités de soutien sont utilisées pour attaquer un autre joueur. L'attaquant peut donner des directives au propriétaire des unités de soutien qui sera obligé de les suivre, à moins qu'elles n'entraînent la rupture d'un autre pacte et la perte de PH. Si le propriétaire n'accède pas aux demandes de son allié, celui-ci pourra dénoncer la rupture du pacte.

RUPTURE D'UN PACTE

Un traité prend fin lorsque l'un des signataires rompt l'accord ou n'en respecte pas les termes, ce qui **coûte 2 PH** au joueur qui l'a rompu. En cas de doute ou de controverse sur le respect ou non d'un pacte, celui-ci sera rendu public et chaque joueur votera publiquement pour le «respect» ou la «rupture». Le résultat du vote déterminera la suite. En cas d'égalité, rien ne se passe.

FIN D'UN PACTE

Un pacte diplomatique se termine lorsque sa durée s'achève ou si tous les signataires désirent y mettre fin. Un pacte peut donc être annulé à tout moment.

Exemples de pacte diplomatique :

«Passage. J'ai le droit de passer par vos territoires avec mes armées. Ce pacte se termine à la fin du tour 3» ;

«Pacte commercial. Je peux commercer avec vos zones habitées. Je donnerai 50 florins pour chaque échange. Ce pacte se termine à la fin du tour 4» ;

«Passage et non-belligérance. Je peux traverser vos territoires. Nous sommes dans un état de non-belligérance. Je vous paierai 100 florins en une fois. Ce pacte se termine à la fin du tour 5 ;

«Alliance défensive. Si je suis attaqué, vous me soutien-

dre avec au moins 6 unités militaires. Ce pacte dure toute la partie» ;

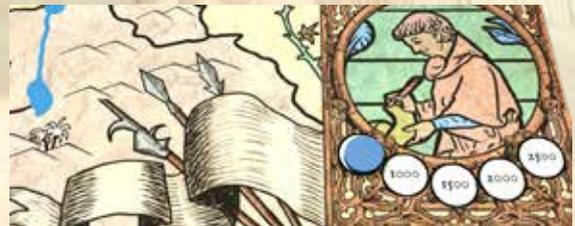
«Alliance offensive. Si j'attaque le joueur bleu ou le joueur jaune, vous devrez me soutenir avec au moins 8 unités militaires. Ce pacte est secret et se termine à la fin du tour 8 ».

Exemple de rupture de pacte : En cas d'attaque, le joueur bleu doit soutenir le joueur jaune avec au moins 5 unités militaires. Le pacte dure jusqu'à la fin du tour 6. Au tour 4, le joueur jaune est attaqué ! Le joueur bleu doit intervenir, mais il déplace 5 armées de soutien sur un territoire proche au lieu d'attaquer l'ennemi comme l'exige le joueur jaune. Le joueur jaune dénonce «une rupture de pacte», montrant le pacte à tout le monde. Le joueur bleu répond que ne pas attaquer n'a pas causé de préjudice au joueur jaune et réfute l'accusation de rupture. Comme il y a une controverse, les joueurs votent et optent pour «la rupture de pacte», donc le joueur bleu perd 2 PH.

D. DETTES

À tout moment pendant le tour, mais seulement une fois par tour, les **joueurs peuvent demander un prêt** et recevoir **500 florins** de la réserve du jeu. Chaque fois qu'un joueur reçoit un tel prêt, il l'indique avec un marqueur sur la piste correspondante du plateau. Le tour suivant, pendant la phase TAXES & ENTRETIEN, les joueurs commencent à payer 10% d'intérêts. En d'autres termes, un joueur doit payer 50 florins par tour pour chaque prêt reçu. À tout moment, mais une seule fois par tour, un joueur peut rembourser sa dette en payant 500 florins à la réserve. Il recule alors son marqueur d'une case sur la piste du plateau.

- Les prêts et les remboursements sont d'exactement 500 florins par tour. La dette maximale autorisée est de 2500 florins.
- Dans le décompte final, lors du calcul du joueur le plus riche, les dettes et les intérêts sont pris en compte ; ainsi, si un joueur possède 1000 florins et a un prêt impayé, la trésorerie réelle du joueur est de 450 florins.



Exemple de prêt : le joueur bleu demande un prêt, place le marqueur de dette sur la première case de la piste, et reçoit 500 florins de la réserve. Il ne peut pas s'endetter davantage pour le reste du tour. Le tour suivant, il paie 50 florins d'intérêts et demande ensuite un autre prêt. Il déplace ensuite son marqueur sur la deuxième case et reçoit 500 florins supplémentaires de la réserve. Au tour suivant, il devra payer 100 florins d'intérêts.

BANQUEROUTE

Un joueur qui ne dispose pas d'assez d'argent pour payer les intérêts sur sa dette et qui ne peut pas demander un nouveau prêt, fait faillite jusqu'à ce qu'il ait réussi à payer les intérêts dus (Voir Section 3 : TAXES & ENTRETIEN).

Dans cette situation, le joueur peut piller ses propres bâtiments et moyens de transport, recevant 50% de leur valeur en florins. Les joueurs n'ayant pas de propriétés à piller peuvent placer des rébellions dans leurs propres territoires, selon la règle habituelle (voir la section 2.4: ÉVÉNEMENTS ; rébellions). Ils reçoivent ainsi 100 florins par rébellion.

Un joueur qui n'est pas en mesure de payer les intérêts de ses dettes deux fois de suite est **éliminé de la partie**: ses cartes et ses pions retournent dans la réserve.

E. BARBARES

MISE EN PLACE ET MOUVEMENT DES BARBARES

Lors de la phase Événement, les hordes barbares sont mises en place et bougées par le 1er joueur, en sachant qu'il ne doit pas déplacer :

- Des unités barbares qui sont **dans le même territoire que les unités d'un joueur** ;
- Des unités barbares qui se trouvent **sur un territoire du royaume initial du premier joueur**.

Quand une horde barbare prend la mer, on place immédiatement une Galère avec un jeton de propriété barbare. La Galère est ensuite retirée lorsque la horde débarque et la laisse vide.

RÉSISTANCE BARBARE

Lorsque l'armée d'un joueur entre dans un territoire neutre (sans unité militaire ni jeton de contrôle), **une nouvelle horde barbare y apparaît**. La composition de la horde barbare change chaque tour et elle est déterminée par le jet de dés du 1er joueur, lors de la phase Événement. La composition actuelle de la horde est affichée sur le plateau dans le *Cercle de Guerre*, de sorte que tous la voient.

BATAILLE BARBARE

Les jets de dés barbares sont toujours prédéterminés ; ils sont fixés pour toute la durée du tour en cours. Quand un joueur combat les barbares, il les gère : il lance les dés pour l'attaque de leurs Archers, il retire les unités détruites, etc. Pour vérifier si les unités de l'armée barbare peuvent utiliser leur pouvoir, on suit ces règles :

- La capacité des **Archers** s'applique toujours, lorsque possible ;
- Le **Capitaine** utilise le pouvoir des Archers, lorsque possible ;
- La capacité d'**Infanterie légère** (+4 à la valeur d'attaque) s'applique, si possible, seulement quand les barbares sont en infériorité numérique et qu'ils ont au moins 2 Infanteries légères. Avec 2 ou 3 Infanteries légères, les barbares en sacrifient 1, avec 4 ou plus, ils en sacrifient 2.

PILLAGE BARBARE

Si une horde barbare conquiert un territoire ou si les barbares sont les seules unités présentes, le territoire est pillé : **retirez immédiatement tous les moyens de transport, machines de siège, bâtiments et marchandises** (tant celles des transports que du Grand Marché).



Exemple de bataille barbare : Ce tour-ci, les hordes barbares se composent de 2 Infanteries légères. Leur valeur d'attaque est 7 et leurs pertes, 2. Le joueur bleu entre en territoire barbare avec 1 Cavalerie et 1 Infanterie légère. 2 Infanteries légères barbares apparaissent et la bataille commence. Les dés du joueur sont lancés et donnent 8 (valeur d'attaque) et 1 (nombre de pertes), alors que les dés barbares étaient déjà fixés à 7 et 2. Le joueur gagne la bataille et détruit les deux unités barbares (1 point de dégât par le score de la bataille plus 2 autres grâce au pouvoir de la Cavalerie), mais il reçoit 1 point de dégâts pour le nombre de pertes. Le même tour, le joueur jaune entre dans un autre territoire barbare vide, avec 1 Cavalerie et 2 Infanteries lourdes. De nouveau, 2 Infanteries légères barbares apparaissent. Dans ce cas, les Infanteries légères barbares peuvent utiliser leur pouvoir, car elles n'affrontent pas d'Infanteries légères adverses, qu'elles sont en infériorité numérique (2 contre 3) et qu'elles sont au moins 2. Ainsi, une Infanterie légère barbare est sacrifiée. La bataille commence et les résultats du joueur jaune sont 8 et 2, tandis que ceux des barbares demeurent 7 et 2. Cependant, avec le sacrifice, la valeur d'attaque barbare devient 11. Les barbares gagnent en infligeant 1 point de dégâts au joueur. L'unité barbare restante est retirée en raison du nombre de pertes (2), mais il joueur jaune ne subit aucun dommage parce que ses 2 Infanteries lourdes absorbent les 2 points de dégâts.

VICTOIRE

Pendant la partie, les joueurs gagnent des points d'honneur (PH) de plusieurs façons :

Conquête d'un territoire avec une zone habitée	1
pour chaque niveau de bâtiment	+1
si Rome ou Jérusalem (première conquête)	+2

Les joueurs qui conquièrent un territoire avec une zone habitée gagnent 1 PH. Conquérir signifie conserver au moins 1 unité militaire après que toutes celles adverses soient détruites, prisonnières ou en fuite. S'il y avait des bâtiments, il y a un bonus de +1 PH par niveau de bâtiment. De ce point de vue, une Cathédrale est considérée comme un bâtiment de troisième niveau.

Par exemple, un joueur conquérant un territoire avec une Cité et un Château gagnera 7 PH (1+3+3).

- La seconde fois qu'un territoire est conquis le même tour ne rapporte aucun PH.
- Reconquérir un de ses territoires de départ ne rapporte aucun PH.
- Le premier joueur qui conquiert Rome gagne +2 PH. Il en va de même pour le premier qui conquiert Jérusalem.

Construire une Cité	1
Construire un Château	1
Construire une Cathédrale	1
Pacte diplomatique rompu	-2

Si un joueur rompt un pacte diplomatique, il perd 2 PH. S'il rompt plusieurs pactes par la même action, il perd 2 PH pour chaque pacte rompu.

Réprimer une rébellion	1
------------------------	---

Un joueur qui réprime une rébellion dans un des territoires de son royaume de départ obtient 1 PH ; une rébellion est réprimée quand le territoire dans lequel elle s'est produite est reconquis par son propriétaire légitime.

Vaincre une grande armée (5+ unités)	1
--------------------------------------	---

Si, en une seule bataille, un joueur détruit ou capture toutes les unités d'une grande armée (5 unités militaires ou plus ; barbare ou d'un joueur), il obtient 1 PH.

Terminer une route commerciale	variable
--------------------------------	----------

Lorsqu'un joueur termine une route commerciale, il gagne des points de commerce, qui peuvent être convertis en PH (Cf. paragraphe ROUTE COMMERCIALE dans la section 6. COMMERCE).

Perdre une bataille avec les barbares	-1
---------------------------------------	----

Si toutes les unités militaires d'un joueur se battant contre des barbares sont détruites ou en fuite, il perd 1 PH.

Attaque sans déclaration	-3
--------------------------	----

Si un joueur en attaque un autre sans déclaration de guerre, il perd 3 PH. Voici des exemples d'attaques :

- Attaquer l'armée d'un autre joueur.
- Déplacer une armée dans un territoire sous le contrôle d'un autre joueur sans pacte diplomatique qui le permette.
- Piller ou s'approprier le moyen de transport ou la machine de siège d'un autre joueur.

Chaque nouvelle rébellion s'il y en a déjà une	-1
--	----

Si un joueur subit une ou plusieurs rébellion alors qu'il y en a au moins une parmi ses territoires de départ, cela entraîne une perte de 1 PH par nouvelle rébellion.

Lorsque les joueurs gagnent ou perdent des PH, ils déplacent leur jeton PH sur la piste de pointage. Si un joueur atteint 49 PH, un second jeton est placé sur le premier et ils reprennent à la case 0 (qui vaut alors 50). Il est possible d'avoir un nombre négatif de PH ; si un joueur a moins de 0 PH, il place un cube de marchandise sur son marqueur et continue à le déplacer sur la piste de pointage.

Une fois que les conditions établies au début du jeu sont atteintes, **la partie se termine et on calcule le pointage final.**

Les joueurs doivent d'abord piocher une carte Événement pour connaître le niveau de taxation et éventuellement placer des rébellions dans leurs territoires, comme lors d'une phase Événement, appliquant d'éventuelles pénalités en PH.

Ensuite, ajoutez les PH comme indiqué ci-dessous (s'il y a égalité dans une condition, chaque joueur à égalité gagne 1 PH) :

Joueur avec le plus grand nombre de florins	+3
---	----

Les joueurs comptent leur argent, puis déduisent leurs dettes et les intérêts dus. Le joueur ayant le plus d'argent gagne 3 PH.

Joueur avec la valeur de Grand Marché la plus élevée	+3
--	----

Vérifiez quelle zone habitée a le plus de cubes, à l'exclusion des zones sous contrôle barbare ou contestées entre 2 adversaires ou plus. Le joueur qui la contrôle, gagne 3 PH.

Joueur avec le plus haut niveau technologique	+3
---	----

Les joueurs vérifient leur plus haut niveau technologique (de I à IV). Le joueur ayant le niveau le plus élevé gagne. Si deux joueurs ou plus ont le même niveau, celui avec le plus de technologies de ce niveau gagne 3 PH.

Joueur qui contrôle Rome	+3
Joueur qui contrôle Jérusalem	+3

Si c'est le Mamelouk qui contrôle Jérusalem, celui-ci ne reçoit pas 3 PH.

Joueur ayant le plus de Cathédrales	+3
Joueur ayant le plus de Villes	+3
Joueur ayant le plus de Châteaux	+3
Joueur ayant le plus de Territoires	+3

Pour chaque monopole	+3
----------------------	----

Si un joueur contrôle tous les territoires où le même type de marchandises est produit, le joueur gagne 3 PH. On ne considère que les territoires en jeu pour déterminer le monopole d'une des 8 sortes de marchandises.

1-3 unités militaires prisonnières	-3
4-6 unités militaires prisonnières	-6
7+ unités militaires prisonnières	-9

Un joueur perd des PH en fonction du nombre de ses unités militaires qui sont prisonnières.

Joueur avec des dettes de 500/1000 florins	-2/-4
Joueur avec des dettes de 1500/2000/2500 florins	-6/-9/-15

Un joueur perd des PH en fonction du montant de ses dettes.

Enfin, les joueurs comptent leurs jetons Objectif et, selon le total, ils reçoivent les PH suivants :

jetons Objectif	PH	jetons Objectif	PH
1	0 PO	5	8 PO
2	1 PO	6	11 PO
3	3 PO	7	15 PO
4	5 PO	8+	20 PO

Après l'attribution des PH de chaque catégorie, **le joueur ayant le plus de PH est déclaré vainqueur**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est le plus riche parmi eux qui gagnera la partie. En cas d'une nouvelle égalité entre plusieurs joueurs, parmi ceux-ci, c'est celui qui joua le premier au cours du dernier tour qui sera le vainqueur.

VARIANTES DU JEU

ENCHÈRE DE DÉPART

Comme les royaumes de départ sont asymétriques, un joueur expert pourrait préférer jouer avec un royaume plutôt qu'un autre. Dans ce cas, nous suggérons d'effectuer une enchère de départ en PH qui se déroule de la manière suivante: les joueurs notent le royaume qu'ils préfèrent et combien de PH (entre 0 et 10) ils sont prêts à offrir pour l'obtenir. Quand tout le monde est prêt, les enchères sont révélées. Ceux qui firent la meilleure offre pour chaque royaume, l'obtiennent et perdent les PH misés, déplaçant leur marqueur sur la piste de pointage en conséquence. Les éventuels joueurs à égalité font alors une nouvelle enchère pour un autre royaume parmi ceux disponibles. Après cette seconde enchère, les joueurs sans royaume en reçoivent un au hasard. Une fois cette procédure terminée, on déplace tous les marqueurs de pointage de façon à ce que le joueur ayant offert le moins de PH se retrouve sur le 10, les autres conservant la même distance relative.

TYPE DE TERRAIN

				
Plaines	Forêts	Collines	Montagnes	Déserts

Mouvement. Lorsqu'on se déplace dans certains types de terrain, le coût en PM est le suivant :

Plaines : 1 PM	Collines : 2 PM
Déserts : 2 PM	Montagnes : 3 PM
Forêts : 2 PM	Traversée d'une rivière : +1 PM

Entretien. Dans tout territoire contenant une zone habitée, le coût d'entretien est de 10 florins/unité. Là où il n'y a pas de zone habitée, le coût d'entretien est :

Plaines/Forêts/Collines	20 florins/unité
Montagnes	30 florins/unité
Déserts	40 florins/unité

JETONS DE SANG

Un joueur reçoit 1 jeton de sang  chaque fois qu'il subit le pillage d'au moins un de ses éléments (caravane, bâtiment, etc) ou qu'un des territoires de son royaume de départ est conquis. Quand il dépense 1 jeton de sang, il obtient +1 à la valeur d'attaque pour chaque jeton dépensé. Les jetons dépensés sont remis dans la réserve.

ÉQUIPES

Les joueurs peuvent décider de former des équipes au début du jeu. Ces équipes durent toute la partie. Le pointage total d'une équipe est la somme des PH obtenus par chacun de ses membres. Grâce à cette variante, il est possible d'équilibrer les parties où il y a à la fois des joueurs experts et débutants. Il est également permis d'utiliser des stratégies d'équipe.

DÉPLOIEMENT

Dans toute phase d'Achat, même plusieurs fois par partie, un joueur peut demander d'appliquer la procédure de «Déploiement». Dans ce cas, toutes les pièces achetées par les joueurs doivent être cachées derrière leur écran. À la fin de la phase, chaque joueur, à son tour, place ses achats sur la carte.

DESCRIPTION DES CARTES EMPIRE

Toutes les habiletés des cartes sont **instantanées**, ce qui signifie qu'elles peuvent être activées à tout moment du tour et ne durent qu'un instant (parfois, ces habiletés peuvent durer plus longtemps, jusqu'à la fin du tour).

Évêque	1	Ce tour-ci, il est interdit de se battre dans le territoire choisi. Si une bataille était déjà en cours (au moins un dé a été jeté), elle s'arrête immédiatement une fois la manche en cours terminée. Ceci s'applique aux conflits entre joueurs et contre les barbares. Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir sur le même territoire pendant deux tours consécutifs.
	2	Ce tour-ci, il est interdit de commercer dans le territoire choisi. Si une transaction était en cours, elle s'arrête. Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir sur le même territoire pendant deux tours consécutifs.
	3	Ce tour-ci, il est interdit de quitter le territoire choisi. S'il y a déjà des unités dans le territoire, elles sont immobilisées. Tout mouvement en cours depuis ce territoire est interrompu. Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir sur le même territoire pendant deux tours consécutifs.
Seigneur de guerre	4	Un adversaire a besoin d'un rapport de 1:1 pour éviter au joueur d'utiliser l'habileté spéciale de ses unités militaires. <i>Par exemple, le joueur bleu attaque le rouge, avec 3 Archers contre 1 Archer. Le pouvoir des Archers bleus ne devrait pas être disponible. En activant la carte du Seigneur de guerre, le bleu peut maintenant l'utiliser, car il a plus d'Archers que son adversaire (3 contre 1).</i>
	5	Le joueur gagne +2 à la valeur d'attaque, donne +2 à la valeur d'attaque d'un autre joueur, ou donne +2 à une valeur d'attaque barbare. Cela dure 1 seule manche de bataille. La capacité doit être déclarée avant d'attribuer des points de dégâts.
	6	Lors de l'entrée dans un territoire contrôlé par un autre joueur, la moitié des unités militaires du joueur (arrondi au supérieur) conservent leurs PM et peuvent continuer à se déplacer, mais l'autre moitié doit s'arrêter.
Arbalétrier	7	Le joueur peut considérer jusqu'à 3 de ses unités militaires comme ayant aussi l'habileté d'Archers (jet de 1d6; 1-2 = 1 unité, 3-4 = 2 unités, 5-6 = 3 unités). Cette habileté ne dure qu'une seule manche de bataille. Ce pouvoir d'Archers s'ajoute à celui propre à l'unité militaire elle-même ; ainsi, un Archer pourrait tirer deux fois.
	8	Pour chaque paire d'Archers que le joueur possède dans le combat, il obtient -1 au lancer du dé, pour un maximum de -3. <i>Par exemple, si le joueur a 5 Archers qui tirent, le bonus est de -2, donc un « 5 » devient un « 3 », et va droit dans le mille !</i>
	9	Le joueur peut relancer les dés des Archers pour la manche en cours. La demande de ce second lancer doit être faite avant tout autre jet de dés.
Scientifique	10	Les unités militaires affectées à une machine de siège comptent double. Cette habileté dure une seule manche de bataille, mais peut dépasser la limite de 3 tirs par machine de siège. <i>Par exemple, le joueur bleu a affecté deux Infanteries légères à la manœuvre d'une catapulte. Normalement, celle-ci tirerait deux fois, mais avec l'activation du Scientifique, elle tire 4 fois.</i>
	11	Une caravane du joueur peut simultanément servir de Chariot de guerre du même niveau, et vice-versa. Cette habileté dure le reste du tour.
	12	Un bâtiment militaire protège les unités du joueur d'un second type d'attaque. Ainsi la protection de l'édifice militaire s'étend à 2 types d'attaques parmi les suivants : machines de siège, Archers ou mêlée. Cette capacité dure le reste du tour.
Infiltré	13	En payant 100 florins, le joueur peut annuler la réactivation d'un total de 1d3 cartes Empire d'un ou plusieurs joueurs.
	14	En payant 100 florins avant le premier jet de dés de la bataille, le joueur peut choisir une unité militaire ennemie qui changera de camp. <i>Par exemple, une unité barbare combattant l'armée du joueur sera remplacée par une unité du même type. Les Capitaines, cependant, sont immunisés.</i>
	15	En payant 100 florins, le joueur provoque une rébellion dans un territoire voisin et y place une horde barbare. La composition de la horde reflète celle du <i>Cercle de Guerre</i> . Tout combat doit être résolu immédiatement.

Espion	16	Avant tout jet de dés, le joueur peut tenter de saboter un Chariot de guerre ou une machine de siège adverse dans une bataille où il est impliqué. Avec un résultat de 1-3 sur 1d8, le sabotage réussit et sa cible perd 1 niveau ; elle est retirée du jeu si elle n'avait qu'un niveau. Avec un résultat de 7-8, le sabotage échoue ; le joueur doit alors retirer une de ses propres unités militaires engagées dans ce combat.
	17	Avant tout jet de dés, le joueur peut tendre une embuscade aux unités militaires adverses impliquées dans une bataille avec lui. Avec un résultat de 1-3 sur 1d8, l'embuscade est réussie et une unité militaire ennemie est retirée. Avec un résultat de 7-8, l'embuscade échoue ; le joueur doit alors retirer une de ses propres unités militaires engagées dans ce combat.
	18	Avant tout jet de dés, le joueur peut tenter de piéger une unité militaire ennemie impliquée dans une bataille avec lui. Avec un résultat de 1-3 sur 1d8, le piège est réussi et une unité adverse est considérée hors-combat, mais pourra quand même recevoir des points de dommage. Avec un résultat de 7-8, le piège échoue ; le joueur doit alors retirer une de ses propres unités militaires engagées dans ce combat.
Marchand	19	Le joueur peut vendre 1 cube par tour dans un territoire barbare, habité ou non, en autant qu'il n'y ait pas d'unités barbares présentes. Le prix de vente est égal à 100 florins par couleur de cube sur le moyen de transport, moins une. <i>Par exemple, si une caravane du joueur transporte 4 cubes aux couleurs différentes, celui-ci peut vendre 1 cube pour 300 florins. Par contre, si les 4 cubes avaient été de la même couleur, ils n'auraient rien valu.</i>
	20	Contournant toutes les interdictions, le joueur peut vendre des cubes n'importe où en dehors des territoires qu'il contrôle. Le prix de vente est de 50 florins par cube. <i>Par exemple, il peut vendre un cube dans une zone inhabitée, dans une zone habitée dans laquelle il y a déjà un cube de la même couleur ou même dans un territoire où tout commerce est interdit par l'Évêque.</i>
	21	Le joueur peut acheter 1 cube de n'importe quelle marchandise dans n'importe quelle zone habitée, au prix de 150 florins.
Percepteur de taxes	22-23	Pour chaque cube sur des moyens de transports d'autres joueurs à l'intérieur des territoires qu'il contrôle, le joueur reçoit immédiatement 10 florins de la réserve (20 florins pour la carte 23).
Milice	24	Lorsqu'éclate une rébellion ou qu'un ennemi déplace ses troupes dans un territoire du joueur, celui-ci peut y placer gratuitement une unité militaire prise de sa réserve, Capitaines de niveau I inclus.
	25	Lorsqu'éclate une rébellion ou qu'un ennemi déplace ses troupes dans un territoire du joueur, celui-ci reçoit immédiatement 3 PM à distribuer à une ou plusieurs unités, afin qu'elles se rendent au territoire pour le défendre. Les PM ne peuvent être utilisés que s'ils sont suffisants pour atteindre le territoire. Les Chariots de guerre ne sont pas nécessaires pour ce déplacement, mais peuvent accompagner les troupes.
	26	Lorsqu'éclate une rébellion ou qu'un ennemi déplace ses troupes dans un territoire du joueur, on considère le territoire comme ayant une tour. Par contre, s'il y a déjà un bâtiment militaire, alors celui-ci peut absorber un dommage supplémentaire. Cette habileté ne s'applique que si le joueur a des unités armées dans le territoire et dure le reste du tour.
Chirurgien	27	Le joueur ignore le premier point de dégâts pour une unité.
	28	Le joueur peut racheter les unités perdues dans cette manche de combat à moitié prix, mais seulement dans la phase 4 du tour suivant. Aucun  n'est requis pour les Capitaines.
	29	Dans la manche de bataille actuelle, les pertes de l'armée dues aux Archers et aux machines de siège ne sont retirées qu'à la fin de la manche de bataille, de sorte qu'elles peuvent encore être utilisées pendant la mêlée.
Vendeur	30	Le joueur conserve les jetons Route d'un transport commercial détruit sur le plateau pour le tour en cours. Ainsi, un nouveau transport pourra être réaffecté à la Route Commerciale. Les jetons Route accomplis conservent leur statut.
	31	Le joueur peut réorganiser comme il désire ses propres jetons Route (accomplis ou non).
Architecte	32-33	Lors de la phase d'achat, le joueur peut acheter 1 bâtiment avec 50 florins de réduction (Carte 32) ou à moitié prix (Carte 33).
Templier	34	Le joueur peut placer gratuitement une unité militaire (sauf un Capitaine) dans n'importe quel territoire hors de son royaume de départ. On placera aussi une horde barbare dans ce même territoire si on doit appliquer la résistance barbare ; l'éventuel combat devant être immédiatement résolu.
	35	Comme la carte 34, mais le joueur ne peut ajouter l'unité militaire qu'à un combat en cours.

Magnat	36	Le joueur peut déposer jusqu'à 300 florins sur la carte si elle est vide OU prendre les florins présents sur la carte plus un bonus de 50% provenant de la réserve. Note: La carte doit être activée pour chaque opération.
	37	Lorsque cette carte est activée en phase 3, le joueur reçoit la moitié de tous les intérêts payés ce tour-ci par les autres joueurs.
	38	Le paiement des intérêts du joueur est diminué de 50 florins (jusqu'à un minimum de 0 florins).
Geôlier	39	Au lieu de détruire une unité ennemie, le joueur peut la garder prisonnière.
	40	Le rapport de force pour capturer des prisonniers sans la pénalité de 50% est réduit à 2:1 (voir le paragraphe CAPTURE).
	41	Quand le joueur tente de capturer des unités militaires adverses sans avoir un rapport de force de 3:1, la pénalité est réduite de 2 points, jusqu'à un minimum de 0 (voir le paragraphe CAPTURE).
Médecin de la peste	42-43	Protégez un territoire (carte 43) ou 1-3 territoires (carte 42) des effets d'une carte Événement. Cette carte peut être activée après le tirage de la carte Événement. Pour la carte 42, lancez 1d6 : avec un résultat de 5-6, le joueur peut protéger 3 territoires, avec un résultat de 3-4, 2 territoires, et avec un résultat de 1-2 seulement 1 territoire
Barde	44-45	Réactivez, gratuitement (carte 44) ou pour 50 florins (carte 45), toute carte Empire qui a déjà été activée ce tour (c'est-à-dire annulez la rotation). Il peut s'agir de la carte d'un autre joueur.
Assassin	46-47	Le joueur peut diminuer de 1 le résultat de n'importe quel dé (carte 46) ou n'importe quels deux dés (carte 47), jusqu'à un minimum de 1, y compris les dés adverses. Lors d'une bataille, la modification doit être déclarée avant l'assignation des dommages. Cette habileté peut déclencher l'effet multiplicateur. <i>Exemple: le joueur bleu obtient 5, 4 et 2. Il utilise l'Assassin pour réduire le 5 en 4, ce qui donne 4, 4 et 2, soit une valeur d'attaque de 16.</i>
Joker	48-49	Le joueur peut annuler l'effet de n'importe quelle carte Empire en payant 50 florins (carte 48) ou gratuitement (carte 49). La carte ciblée demeure tournée, mais ne fournit aucune habileté ni PT. Le Joker doit être activé immédiatement après la rotation de la carte ciblée, mais avant que les effets n'aient eu lieu.
Diplomate	50-51	Le joueur protège 1d3 éléments (carte 50) ou 1 élément (carte 51) du pillage par un joueur ou des barbares. Ces cartes protègent les moyens de transport, les machines de siège, les marchandises du Grand Marché et les bâtiments. Ainsi, ce tour-ci, un joueur hostile devrait conserver, et non piller, les éléments protégés, tandis que les barbares les ignoreraient.
Artilleur	52	Toutes les machines de siège du joueur sont considérées comme ayant une unité militaire supplémentaire les manoeuvrant pendant la bataille en cours. <i>Exemple: une machine de siège toute seule pourrait quand même tirer une fois, tandis qu'une autre, avec 3 unités militaires affectées à son fonctionnement, pourrait tirer 4 fois.</i>
	53	Une machine de siège du joueur peut bouger au-delà de ses PM, en autant qu'elle accompagne une armée. <i>Par exemple, une catapulte, se déplaçant avec des unités ayant 8 PM, arrivera à destination avec les unités, même si elle a moins de 8 PM.</i>
	54	Une machine de siège peut être utilisée comme Chariot de guerre d'une capacité de 1d3. Cette capacité dure pour le tour en cours.
Ranger	55-56	Un transport (carte 55) ou plusieurs transports se trouvant dans le même territoire (carte 56), ainsi que toutes les troupes transportées, peuvent passer inaperçus à travers les territoires adverses (barbares ou joueurs). Les adversaires ignorent simplement la colonne d'unités en mouvement. Cette habileté dure jusqu'à ce que les unités arrivent à destination.
Pirate	57	Cette carte donne  de n'importe quelle couleur.
	58	Cette carte donne  de n'importe quelle couleur, mais les deux sont de la même couleur.
Princesse	59	Cette carte permet à une autre carte Empire de fournir à la fois sa capacité ET ses  . Ils sont donnés au même moment. La carte cible peut être la carte d'un autre joueur
	60	Cette carte permet de doubler les  d'une autre carte Empire. Celle-ci peut être la carte d'un autre joueur.
Sauveur	61	Pendant la phase Événement, le joueur peut piocher 3 cartes Événements et en choisir une qui sera celle du tour en cours, même si une autre carte avait déjà été piochée.
	62	Quand le joueur choisit une nouvelle carte Empire, il peut recommencer. Il défause donc les premières cartes piochées et en pioche de nouvelles.

Chamelier	63	Le joueur peut déplacer un cube d'une zone habitée à une zone habitée voisine n'ayant pas déjà de cube de la même couleur.
	64	La caravane ou le navire marchand du joueur qui termine la route commerciale peut également obtenir un bonus de Grand Marché, si disponible.
Maraudeur	65	Le joueur paie 100 florins et peut placer une horde barbare, qu'il considérera sienne, dans un territoire sous son contrôle et dans lequel il a au moins une unité militaire. La composition de la horde est celle du <i>Cercle de Guerre</i> . La horde est retirée à la fin du tour.
	66	Le joueur peut assigner jusqu'à 2 de ses propres unités militaires à une horde barbare. Les unités peuvent provenir de n'importe quel territoire du joueur. Ces unités combattront comme des unités barbares et, à la fin du tour, si elles ont survécu, retourneront à leur territoire d'origine.
Héroïne	67-68	Le joueur peut transformer une unité militaire en Capitaine de niveau I dans une armée sans chef (carte 67), ou il peut promouvoir un Capitaine d'un niveau, le niveau III étant le maximum (carte 68). Il peut s'agir de l'unité d'un autre joueur. À la fin du tour, l'unité redevient comme avant.
Shérif	69	Le joueur peut améliorer un bâtiment civil d'un niveau, s'il y a un bâtiment militaire de niveau supérieur dans le même territoire. On substitue l'ancienne miniature par la nouvelle. <i>Par exemple, un Fort (niveau II) et un Village (niveau I) partagent le même territoire. Le Village est transformé en Ville (niveau II). Si ç'avait été une Ville, elle n'aurait pas pu être transformée en Cité (niveau III), à moins qu'il n'y ait eu un Château (niveau III).</i>
	70	Similairement à la carte 69, le joueur peut améliorer un bâtiment militaire d'un niveau, s'il se trouve dans le même territoire qu'un bâtiment civil de niveau supérieur.
Mystique	71	Le joueur gagne des florins en dépensant  . Pour chaque  de n'importe quelle couleur, le joueur reçoit 20 florins.
	72	Similairement à la carte 71, pour chaque  de différentes couleurs dépensées, le joueur reçoit 100 florins.

DESCRIPTION DES TECHNOLOGIES

Tous les pouvoirs des technologies sont instantanés. Ils peuvent être activés à tout moment et généralement, leur pouvoir ne dure qu'un instant ou un tour.

Menuiserie	I	Permet de créer un projet pour un moyen de transport par 1 niveau/  . Le projet est la condition préalable à la construction du transport, qui a pour conséquence le paiement de son coût (100 florins par niveau). Les Galères et les navires marchands ont besoin d'un port (). Les moyens de transport existants, s'ils se trouvent dans des zones habitées sous le contrôle du joueur, peuvent être améliorés en payant la différence en florins et en  . <i>Exemple de construction: Un joueur possède Menuiserie et veut construire une caravane de niveau II. Il produit  avec une carte Empire, paie 100 florins pour acheter le  qui manque, puis paie 200 florins supplémentaires. Il place ensuite la figurine sur le plateau dans une zone habitée. Exemple d'amélioration : Un joueur possède Menuiserie et veut améliorer une galère du niveau I au niveau II. Il produit  avec une carte Empire et paie 100 florins. Il remplace alors le marqueur de propriété de niveau I de la galère par un nouveau marqueur de niveau II.</i>
Logistique	II	Permet de convertir un déplacement maritime en déplacement terrestre par  , ou vice-versa. Un transport terrestre (caravane/Chariot de guerre/machine de siège) peut se déplacer dans les zones maritimes et un transport naval (navire marchand/galère) peut se déplacer par voie terrestre. Cependant, tous les transports doivent mettre fin à leur déplacement dans leur propre type de territoire ; les transports terrestres dans un territoire et les transports navals en mer. <i>Par exemple, un joueur veut déplacer une caravane de Rome à Panormum, mais il y a une traversée maritime. Avec Logistique, il peut payer  et la caravane peut maintenant se déplacer à Panormum, traversant la mer sans navire marchand.</i>

Machinerie	III	Permet aux unités militaires qui manœuvrent  /machines de siège de combattre en même temps. L'effet dure de la bataille en cours jusqu'à la fin du tour. Exemple: Un joueur assigne 3 Infanteries légères pour manœuvrer une catapulte, ne laissant qu'une seule Infanterie lourde pour le combat. Grâce à Machinerie, il paie  , permettant à la catapulte d'effectuer ses 3 tirs et aux 4 unités militaires de se joindre à la mêlée.
Cartographie	IV	Permet à une unité qui n'est pas au combat de obtenir 1 PM supplémentaire pour chaque  dépensés. Il est également possible d'appliquer cet effet aux machines de siège, aux transports et aux éventuelles unités transportées. Exemple: Un joueur qui possède Cartographie déplace son Chariot de guerre et des unités militaires dans un territoire barbare adjacent. Une horde barbare apparaît et une bataille s'ensuit. Il gagne le combat et paie   pour gagner 1 PM supplémentaire et déplacer le Chariot de guerre avec toutes les unités transportées dans un autre territoire barbare adjacent. L'apparition d'une nouvelle horde barbare déclenche un autre combat. Exemple: Le joueur jaune, dernier dans l'ordre du tour, est en guerre avec le vert. Il envahit un territoire sous contrôle du vert. Le bleu, qui est allié au vert, paie   et déplace une unité de Cavalerie dans le même territoire sous contrôle vert, afin de combattre immédiatement le jaune.
Commerce	I	Permet d'augmenter le prix de vente chaque cube de marchandise de 25, 50 ou 100 florins, selon que la vente ait lieu dans un Village, une Ville ou une Cité. Il faut dépenser  pour chaque cube vendu. Exemple: Un joueur vend deux marchandises noires (armes) à Rome, où se trouve un Village. Le prix normal serait de 100 florins/cube, mais grâce à Commerce, il dépense   pour augmenter la valeur de chaque cube à 125 florins, pour total de 250 florins.
Marché	II	Permet d'augmenter ou de diminuer le prix d'une transaction de 50 florins pour chaque  dépensé. Il n'est pas possible d'abaisser le prix total à zéro (0 florin). Exemple: Un joueur veut acheter 2 marchandises jaunes (céréales) à Rome. Le prix normal serait de 200 florins (100 florins chacune). Grâce à Marché, il dépense    et abaisse le prix total à 50 florins (200-150=50). Même s'il avait eu un autre  disponible, il n'aurait pas pu l'utiliser, car les marchandises ne peuvent pas être gratuites.
Contrôle	III	Permet de déplacer 1 cube par  entre deux zones habitées voisines, changeant ainsi les valeurs du Grand Marché. Au moins une de ces deux zones doit être sous le contrôle du joueur et contenir une de ses caravanes ou un des ses navires marchands. Exemple: Un joueur contrôle Rome. Il possède un navire marchand dans la Ville voisine de Panormum qui est un grand marché avec 4 cubes. Il dépense donc   pour déplacer 2 cubes de Panormum à Rome. Maintenant, il peut vendre ses marchandises à Rome et en tirer un plus grand profit.
Guides	IV	Permet de considérer 1 étape par   d'une Route Commerciale comme complétée. La destination finale ne peut pas être complétée de cette façon et doit toujours être atteinte par une caravane ou un navire marchand. Le joueur doit toujours créer une Route Commerciale valide. Exemple: Un joueur qui a déjà complété 3 étapes d'une route en comptant 6, déplace sa caravane sur la destination finale. Grâce à Guides, il dépense alors     pour considérer les deux étapes manquantes comme achevées. Il vend maintenant ses marchandises en ayant complété sa Route Commerciale de 6 étapes.
Édit	I	Permet de déplacer un groupe de moyens de transport et/ou de machines de siège à travers des territoires barbares sans provoquer d'hostilité (voir le paragraphe RÉSISTANCE BARBARE). Chaque territoire a besoin de  pour être traversé. Cependant, cette capacité ne permet pas au joueur de terminer le déplacement dans un territoire barbare sans combattre, ni de traverser un territoire occupé par une horde. Exemple: Un joueur déplace un Chariot de guerre avec 3 unités militaires dans un territoire barbare. Grâce à Édit, il dépense  et rien ne s'y passe, mais lorsqu'il se déplace à nouveau dans un autre territoire barbare adjacent, une horde y apparaît et le combat commence...
Loi	II	Quand le joueur doit placer une rébellion, il peut la déplacer dans n'importe quel territoire barbare sans d'unité militaire et adjacent à son royaume de départ. Il faut dépenser  pour chaque rébellion déplacée ainsi. Exemple: Un joueur subit une rébellion pendant la phase Événement et doit donc placer une horde barbare dans son territoire le moins bien défendu. Grâce à Loi, il dépense  et déplace la horde dans un territoire barbare adjacent à son royaume initial.

Nation	III	Permet de déplacer une unité barbare d'un territoire pour chaque  dépensé. <i>Exemple: Un joueur attaque un territoire contenant une horde composée de : 1 Infanterie légère, 1 Archer et 1 Capitaine. Grâce à Nation, il dépense  pour déplacer ces 3 unités barbares dans un territoire adjacent, sous contrôle d'un autre joueur ; il conquiert ainsi sans effort le territoire dans lequel il se trouve!</i>
Influence	IV	Permet de convertir 1 unité barbare/   dans un territoire adjacent en ses propres unités du même type. On ne peut convertir plus d'unités que celles disponibles dans sa réserve. <i>Exemple: Un joueur combat une horde barbare, composée d'un Capitaine et d'une Infanterie légère, dans un territoire adjacent à son royaume. Grâce à Influence, il dépense  et substitue aux deux unités barbares deux des siennes du même type, prises dans sa réserve.</i>
Art de la guerre	I	Permet d'engager un Capitaine de 1 niveau/  . Après en avoir payé son coût en florins, le Capitaine est placé dans une zone habitée, ou un territoire avec un bâtiment militaire, sous le contrôle du joueur. Il est également possible de promouvoir un Capitaine en payant la différence en  et en florins, mais de nouveau, seulement dans une zone habitée, ou un territoire avec un bâtiment militaire, sous le contrôle du joueur. <i>Exemple: Un joueur paie 200 florins et dépense  pour un Capitaine de niveau II. Le Capitaine est alors placé dans une zone habitée, ou un territoire avec un bâtiment militaire, sous le contrôle du joueur.</i>
Promotion	II	Permet de modifier le type d'une unité militaire en train de se battre/  pour le tour en cours. On suit l'ordre suivant: Infanterie légère ou Archer <—> Infanterie lourde <—> Cavalerie <—> Capitaine niveau I <—> Capitaine niveau II <—> Capitaine niveau III. Il est aussi possible de changer une Infanterie légère en Archer ou vice versa. <i>Exemple: Un joueur se bat contre 1 Infanterie légère et 1 Capitaine barbares, mais n'a qu'une Infanterie légère contre eux. Grâce à Promotion, il dépense  pour considérer son Infanterie légère comme une Infanterie lourde () et le Capitaine barbare comme une Infanterie légère (</i>
Tactique	III	Permet d'assigner 1 point de dégâts/  infligé par le joueur à une cible qu'il choisit. Cette technologie doit être activée avant l'assignation des dommages. <i>Exemple: Le joueur vert gagne une bataille contre le jaune et inflige 2 points de dégâts. Grâce à Tactique, le vert dépense  pour assigner les dommages à l'Infanterie lourde du jaune, détruisant ainsi l'unité.</i>
Stratégie	IV	Permet d'infliger des dommages à l'adversaire comme s'ils étaient causés par un Archer, donc avant la mêlée. Le coût est   par point de dommage causé, mais ne requiert aucun jet de dés. Combiné avec Tactique, on peut alors cibler les dommages causés. <i>Exemple: L'Infanterie légère du joueur fait face à deux Infanteries légères. Grâce à Stratégie, il dépense  pour éliminer les deux unités ennemies. Aucun combat n'est nécessaire.</i>
Maçonnerie	I	Permet de construire un bâtiment civil d'un niveau par  dépensé en plus du paiement de son coût (100 florins par niveau). On place le bâtiment dans n'importe quel zone habitée sous contrôle du joueur. Il est également possible d'améliorer un bâtiment existant dans un territoire contrôlé par le joueur, en payant la différence en  et en florins. <i>Exemple: Un joueur transforme un Village en Cité en payant 200 florins et en dépensant .</i>
Architecture	II	Permet de construire un bâtiment militaire d'un niveau par  dépensé en plus du paiement de son coût (100 florins par niveau). On place le bâtiment dans n'importe quel zone habitée sous contrôle du joueur. Il est également possible d'améliorer un bâtiment existant dans un territoire contrôlé par le joueur, en payant la différence en  et en florins. <i>Exemple: Un joueur transforme une Tour en Château en payant 200 florins et en dépensant .</i>
Mathématiques	III	Permet de construire une machine de siège d'un niveau par  dépensé en plus du paiement de son coût (100 florins par niveau). On place la machine de siège dans une zone habitée ou dans un territoire avec un bâtiment militaire, sous le contrôle du joueur. Il est possible d'améliorer une machine de siège dans une zone habitée ou dans un territoire avec un bâtiment militaire, sous le contrôle du joueur, en payant la différence en  et en florins. <i>Exemple: Un joueur achète une catapulte en payant 100 florins et en dépensant . Celle-ci est ensuite placée dans un territoire qu'il contrôle, où se trouve une tour.</i>

Génie	IV	Permet d'améliorer gratuitement un bâtiment ou une machine de siège de 1 niveau par  dépensé. Le territoire où se trouve le bâtiment et/ou la machine de siège doit être sous le contrôle du joueur. L'augmentation du niveau des machines de siège ne peut se faire que dans une zone habitée ou dans un territoire avec un bâtiment militaire. <i>Exemple, Grâce à Génie, un joueur dépense  pour remplacer une catapulte par un trébuchet.</i>
Religion	I	Permet de construire une Cathédrale en dépensant  en plus du paiement de son coût (300 florins). La Cathédrale est ensuite placée dans n'importe quel territoire sous le contrôle du joueur. <i>Exemple: Un joueur paie 300 florins et dépense  pour placer une Cathédrale dans une zone habitée d'un territoire qu'il contrôle.</i>
Monachisme	II	Permet de convertir  en un point de technologie de couleur différente. <i>Exemple: Grâce à Monachisme, un joueur utilise    comme  .</i>
Prosélytisme	III	Permet de profiter de la carte Empire d'un adversaire. Le joueur doit avoir un territoire voisin de celui contrôlé par l'adversaire. Le joueur peut utiliser les Points de Technologie ou le pouvoir de la carte, mais pas l'objectif, au coût de  par carte. Ceci n'a pas d'impact sur la carte elle-même ; elle demeure utilisable par l'adversaire. Le joueur doit remplir toutes les conditions de la carte et ne peut pas l'utiliser plus d'une fois par tour. <i>Exemple: Grâce à Prosélytisme, un joueur dépense  pour utiliser la carte Seigneur de guerre d'un voisin, et gagne immédiatement +2 à la valeur de combat.</i>
Fuite du temps	IV	Permet de profiter de la technologie d'un adversaire. Le joueur doit avoir un territoire voisin de celui contrôlé par l'adversaire. Cela coûte   par technologie utilisée. Le joueur doit remplir toutes les conditions de la technologie. <i>Exemple: Un joueur possède Fuite du temps, mais pas Art de la Guerre. Il dépense   et utilise la technologie Art de la Guerre d'un adversaire voisin. Il paie ensuite 100 florins et dépense  pour placer un Capitaine de niveau I sur le plateau.</i>