Contexte

Alexandre le Grand a conquis un vaste empire, mais son pouvoir s'affaiblit et suscite la convoitise de nouveaux prétendants.
Chaque joueur se trouve ainsi à la tête d'une faction, prête à diriger ce vaste Empire.
Pour ce faire, il faudra former la faction la plus puissante en fin de partie, en renforçant ses troupes, en s'assurant du ravitaillement et en occupant les cités et les oasis les plus importantes.

But du jeu

Chaque joueur dispose de trois dés personnels et reçoit à son tour trois dés circulant entre les joueurs qu'il lance et dont il compare la valeur avec ses dés personnels.
Les possibilités d'actions s'offrant au joueur sont ainsi déterminées, à savoir: poser de nouvelles cartes, augmenter sa force, conquérir de nouvelles régions du plateau, modifier la valeur ou la couleur des dés et jouer plus de cartes, dans un seul but, être le joueur le plus fort en fin de partie.

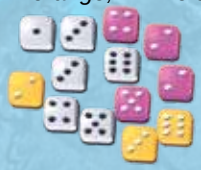
Matériel

55 cartes:
16 cartes Epoque X
13 cartes Epoque XX
13 cartes Epoque XXX

carte Héroïsme

8 cartes Argent

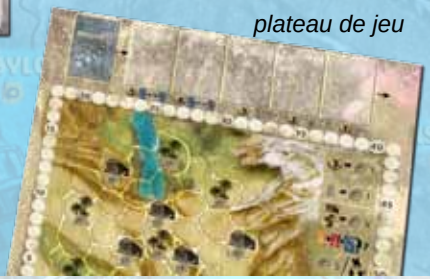
15 dés: 7 x blanc,
4 x orange, 4 x violet



48 meeples Soldat:
12 par couleur

4 cartes Action

plateau de jeu



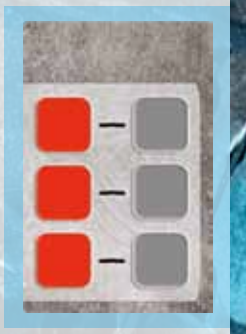
règle du jeu

8 jetons:
2 par couleur

Cartes Argent

Les joueurs indiquent leur solde de Talents (monnaie de l'époque) disponible sur leurs cartes Argent.
Le recto indique les montants 0 à 10 et 11 à 21 Talents ; le verso indique les montants 22 à 32 et 33 à 43.
Pour chaque revenu ou dépense, le montant est actualisé en déplaçant un jeton sur la carte. Si le montant dépasse 21 Talents, on utilise le verso des cartes.

Cartes Action



A gauche des cartes Action se trouvent 3 emplacements rouges, sur lesquels le joueur place toujours ses trois dés personnels.
A leur droite, on placera les dés circulant qui détermineront les actions possibles.
Le premier joueur est celui qui détient la carte Action marqué d'un „1".
Pour la **version experte**, les joueurs utilisent le côté indiquant une capacité spéciale (*).

Cartes Epoque

Les cartes Epoque sont composées de cartes Armée blanches, de cartes Leader orange et de cartes Equipement violettes.
Sur le devant de la carte, audessus de l'illustration, sont indiquées les conditions d'utilisation de la carte.
Sous l'illustration, sont indiqués la force, le type d'Armée ou la capacité spéciale.
Sur le dos de la carte, un symbole indique l'Epoque correspondante (X, XX et XXX).

Plateau

Sur le plateau, sont représentées l'Asie de l'Est et du Centre au temps d'Alexandre le Grand, avec les villes et les oasis les plus importantes, la piste de Force, le décompte final, et un emplacement central pour les cartes.

Piste de force

Un jeton placé sur la piste de Force indique la force cumulée par chaque joueur au cours des époques.
Il est toujours possible de vérifier ce total en additionnant les forces indiquées sur les cartes posées et de le corriger le cas échéant.

Mise en place

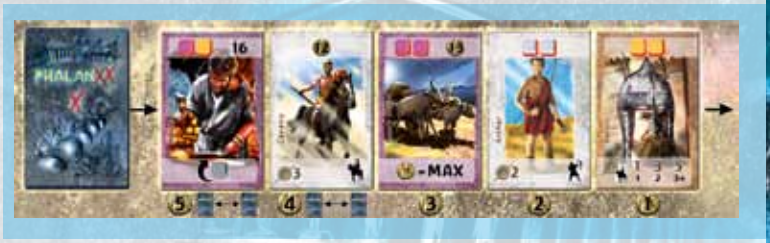
Triez les cartes Action, Argent, et Héroïsme.
Chaque joueur reçoit une carte Action au hasard. Le joueur ayant reçu la carte „1“ est premier joueur (à moins de 4 joueurs, s'assurer que la carte „1“ soit en jeu).
Chaque joueur place la carte Action devant lui. Le côté avec capacité spéciale (*) n'est utilisé que pour la version experte.
Chaque joueur reçoit également deux cartes Argent différentes qu'il place l'une à côté de l'autre (0 – 10 et 11 - 21 Talents).
Placez le plateau en fonction du nombre de joueurs au centre de la table : à 2 ou 4 joueurs le côté II/IV et à 3 joueurs le côté III.

Triez puis mélangez les cartes Epoque selon leur âge X, XX et XXX.
A moins de 4 joueurs, défaussez autant de cartes Epoque qu'indiquées ci-dessous :

Epoque:	**X**	**XX**	**XXX**
A 3 joueurs	**3**	**3**	**3**
A 2 joueurs	**6**	**6**	**6**

Mélangez la carte Héroïsme avec les 6 dernières cartes du paquet de l'Epoque XXX. Placez les cartes de l'Epoque XXX restantes au-dessus cette pile, puis les cartes de l'Epoque XX et pour finir les cartes de l'Epoque X qui se retrouvent donc au-dessus de la pile. Placez la pile complète de cartes Epoque sur l'emplacement en haut à gauche du plateau.

Tirez 5 cartes Epoque et placez-les face visible sur les 5 emplacements à droite de la pile.



Chaque joueur tire 2 cartes Epoque de la pile et les ajoute à sa main.
Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les deux jetons et les meeples Soldat correspondants ainsi que 3 dés : un dé blanc Armée, un dé orange Leader et un dé violet Equipement.

Le premier joueur reçoit également les 3 dés blancs.

A moins de 4 joueurs, les jetons, meeples et dés non distribués retournent dans la boîte.

Ensuite, les joueurs lancent leurs dés personnels simultanément et les placent sans en changer la valeur sur les trois emplacements rouges de leur carte Action. Ils ne seront plus relancés au cours de la partie.
Chaque joueur reçoit en Talents la somme des valeurs de ses dés qu'il indique comme montant de départ sur sa carte Argent à l'aide d'un jeton.

Le second jeton sert à indiquer la Force en cours de chaque joueur sur la piste de Force et est placé sur „0“ en début de partie.
Chaque joueur commence la partie avec une ville et une oasis en plaçant des meeples Soldat sur le plateau. Le premier joueur occupe la ville et l'oasis marquées d'un „1“, puis en sens horaire, les autres joueurs occupent celles marquées d'un „2“ etc... Une ville doit toujours être occupée par deux meeples alors qu'un seul meeple suffit à occuper une oasis.

Exception à deux joueurs : utilisez uniquement la partie gauche du plateau (II/IV).
*Un joueur occupe la ville „**Persepolis**“ „3“ et l'oasis „2“ , et l'autre joueur occupe la ville „**Issos**“ „1“ et l'oasis „4“.*

Le premier joueur commence alors la partie et les autres poursuivent en sens horaire.

Déroulement

1. **Acheter les cartes Epoque**
2. **Lancer les dés**
3. **Effectuer les actions**
4. **Passer les dés**

1. Acheter les cartes Epoque

Si un joueur veut acheter une carte Epoque, il doit payer le prix indiqué sur le plateau en dessous de la carte (1 – 5 Talents) avant de la prendre en main.
Lorsque le prix payé est de 4 ou 5 Talents, le joueur peut gratuitement échanger une carte Epoque de sa main contre une carte Epoque du plateau :

il prend la carte du plateau dans sa main et en repose une autre au même emplacement.

Si le joueur n'achète pas de carte Epoque (ce qui est déconseillé), la carte la plus à droite sur le plateau est écartée et retourne dans la boîte.

Enfin, glissez toutes les cartes vers la droite afin qu'il n'y ait pas d'espace entre elles, piochez une nouvelle carte Epoque de la pile et placez la sur l'emplacement directement à droite de la pile.

2. Lancer les dés

Le joueur lance les trois dés circulant. En début de partie, ce sont les trois dés blancs, puis en cours de partie, ce seront les trois dés posés sur les emplacements gris du joueur précédent.

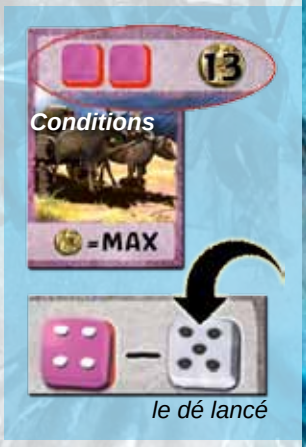
Si la somme des dés lancés est 8 ou moins, le joueur reçoit trois Talents en compensation.

3. Action

Les 3 dés lancés déterminent les 3 actions que le joueur peut réaliser (une action par dé). La même action peut être réalisée plusieurs fois :

a) Jouer une carte Epoque
b) Conquérir une région
c) Pousser un dé
d) Recevoir des revenus + échanger un dé

a) Jouer une carte Epoque



le dé lancé

Pour jouer une carte Epoque devant soit, les conditions de pose doivent être satisfaites et la valeur du dé lancé doit être supérieure ou égale à celle du dé personnel.
Le joueur place le dé lancé sur un des trois emplacements gris de sa carte Action, à côté du dé avec lequel il effectue la comparaison. Cet emplacement doit être encore disponible!

Il place la carte Epoque jouée visible devant lui et marque immédiatement la Force correspondante sur la piste de Force. L'éventuelle capacité spéciale indiquée sur la carte est disponible dès maintenant.

b) Conquérir une région

Pour conquérir une région, la valeur du dé lancé doit être supérieure ou égale à celle d'un dé personnel du joueur.
Le dé lancé est placé sur un des trois emplacements gris de sa carte Action, à côté du dé avec lequel il effectue la comparaison. Cet emplacement doit être encore disponible !
Le joueur conquiert une région adjacente à l'une de celles qu'il possède en posant un meeple Soldat de sa réserve. Si cette région est déjà occupée, cela crée un **> conflit**.

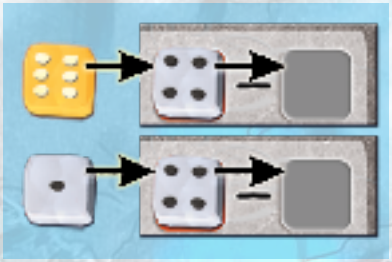
le dé lancé

Conquérir une région

2 meeples Soldat sont nécessaires pour conquérir une ville et un seul pour toutes les autres régions. Dans le cas où le joueur ne possède pas assez de meeples dans sa réserve pour conquérir une région, il peut déplacer un meeple d'une autre région qui n'est ni une ville ni une oasis.
Si cela ne suffit toujours pas, l'action ne peut être réalisée.

c) Pousser un dé

Un joueur peut pousser par la gauche un dé personnel avec un dé lancé. Le dé personnel se retrouve ainsi sur l'emplacement gris. Cet emplacement doit encore être disponible!
Dans ce cas, la couleur du dé personnel ainsi que le montant de Talents peuvent être modifiés :
Si le nouveau dé inséré a une valeur inférieure à l'ancien dé personnel, il paye la différence en Talents (passer sous 0 est interdit).
Si le nouveau dé inséré a une valeur supérieure à l'ancien dé personnel, il reçoit la différence en Talents.
Si le nouveau dé inséré a la même valeur que l'ancien dé personnel, le montant des Talents n'est pas modifié.



Exemple: si l'ancien dé personnel a pour valeur 4 et le nouveau dé inséré a pour valeur 6, le joueur reçoit 2 Talents.
Si l'ancien dé personnel a pour valeur 4 et le nouveau dé inséré a pour valeur 1, le joueur perd 3 Talents.

d) Recevoir des revenus + échanger un dé

Le joueur reçoit 3 Talents en posant un dé de valeur quelconque sur n'importe quel emplacement gris de sa carte Action.
En plus, il peut échanger le dé personnel posé à gauche contre le dé **d'un autre joueur** à condition qu'ils aient la même valeur. Ceci permet donc de changer la couleur d'un dé personnel.

A n'importe quel moment de la partie...

... un joueur peut choisir la valeur d'un dé lancé avant de faire l'action en défaussant un meeple Soldat de sa réserve dans la boîte. Celui-ci ne sera plus disponible pour le restant de la partie.

4. Passer les dés

Enfin, le joueur donne les 3 dés se trouvant sur les emplacements gris de sa carte Action à son voisin de gauche et lui demande s'il veut acheter une carte (en guise de rappel avant qu'il ne jette les dés pour sa première action!)

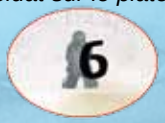
CONDITIONS DE POSE

La plupart des cartes Epoque nécessitent que des conditions soient satisfaites pour être posées :

Posséder un dé personnel d'une certaine couleur

Posséder un dé personnel d'une valeur minimum

Posséder un nombre minimum de meeples Soldat sur le plateau



Disposer d'un montant minimum de Talents (qui n'est pas à payer !)

Occuper un certain nombre de villes ou d'oasis

Avoir posé un certain nombre de cartes Epoque d'une certaine couleur

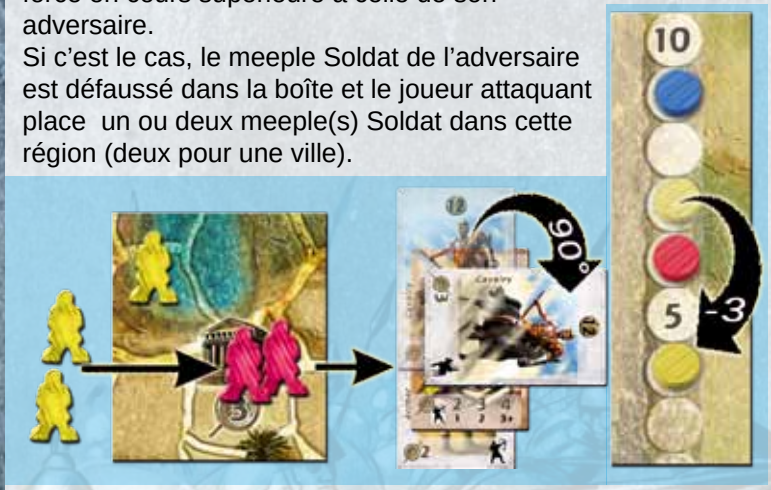
Avoir une force minimum sur la piste de Force

Disposer d'un certain nombre de symboles Armée sur les cartes Epoque

Pendant son tour, un joueur peut commencer par essayer de remplir ces conditions avant de jouer une carte Epoque.
Une fois la carte Epoque posée, ces conditions ne jouent plus aucun rôle dans la partie.

Conflit

Si un joueur veut conquérir une région dans laquelle se trouve un autre joueur, un conflit a lieu. Pour conquérir cette région, il doit utiliser l'action **3 b) (Conquérir une région)**, et avoir une force en cours supérieure à celle de son adversaire.
Si c'est le cas, le meeple Soldat de l'adversaire est défaussé dans la boîte et le joueur attaquant place un ou deux meeple(s) Soldat dans cette région (deux pour une ville).



Le joueur attaquant doit ensuite tourner une de ses cartes Epoque de 90° et perdre 3 points de Force.

Dans le cas où le joueur ne possède aucune carte Epoque, aucune qui ne puisse être retournée ou moins que 3 points de Force, il ne peut pas entrer en conflit.

Héroïsme

Lorsque la carte Héroïsme est piochée, elle est placée face visible comme une carte Epoque.

Contrairement aux autres cartes, elle ne peut être achetée mais reste en jeu normalement jusqu'en fin de partie.

A partir du moment où cette carte est dévoilée, de nouvelles conditions interviennent pour les conflits :
Pour conquérir une région occupée par un adversaire on ne compare plus les forces en cours mais la somme des cartes Leader orange et des cartes Equipements violettes à laquelle on soustrait le nombre de cartes tournées à 90°.
Le résultat obtenu doit être strictement supérieur à celui de son adversaire pour conquérir une région occupée.

Dans ce cas, le joueur conquiert la région comme en temps normal, en tournant une carte Epoque à 90° et en perdant 3 points de Force.

Le joueur A entre en conflit avec le joueur B. Le joueur A dispose de 3 cartes colorées ainsi qu'une carte tournée (somme=2).
Le joueur B dispose d'une seule carte colorée (somme=1). Après ce conflit, le joueur doit tourner une autre de ses cartes Epoque de 90° (et donc somme=1)

Dans de rares cas, la carte Héroïsme peut être écartée du jeu, lorsqu'elle se trouve sur l'emplacement à l'extrême droite du plateau et que le joueur en cours n'achète pas de carte Epoque.
Dans ce cas, la Force redevient déterminante pour les conflits.

Fin de partie

Lorsque la pile de cartes Epoque ne suffit plus à remplir les 5 emplacements du plateau, le jeu prend fin après que le dernier joueur (celui à droite du premier joueur) ait joué.

Décompte et vainqueur

Pour déterminer la Force totale d'un joueur, les valeurs suivantes sont ajoutées :

3 points de Force par carte retournée à 90°

5 points par ***> regroupement spécial***

1 point de Force par meeple Soldat sur le plateau

1 point par tranche de 3 Talents

Valeurs indiquées sur les villes et les oasis

Le joueur qui possède la carte Camouflage perd 4 points de Force

En cas d'égalité, le joueur dont la somme des dés personnels est la plus importante remporte la partie.

Regroupements spéciaux

Pour obtenir de la Force à l'aide de regroupements spéciaux, les conditions suivantes doivent être satisfaites :

Le joueur doit au minimum avoir joué une carte Leader (orange)
Le joueur doit au minimum avoir joué une carte Equipement (violet)
Le joueur doit avoir au moins effectué une fois un conflit (une carte jouée tournée à 90°).

Un regroupement spécial est un set de trois symboles Archer, Cavalier, Infanterie différents (en bas de la carte à droite) et rapporte 5 points de Force.
Il est donc possible de faire plusieurs regroupements spéciaux et obtenir à chaque fois 5 points.

Annexe des cartes Leader (orange)

Les Leaders obtiennent plus de Force en étant entourés d'armées spécifiques:

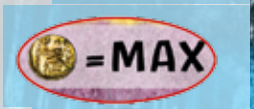
Parmenion: Force 2 avec un Archer, Force 3 avec 2 Archers et Force 4 avec 3 Archers ou plus.
Bessos: Force 1 avec 1 Cavalier, Force 3 avec 2 Cavaliers et Force 5 avec 3 Cavaliers ou plus.
Porus: Force 1 avec 1 Infanterie, Force 2 avec 2 Infanteries, Force 3 avec 3 Infanteries et Force 4 avec 4 Infanteries ou plus.
Dareios: Force 2 avec 2 cartes Armées jouées (blanches), Force 3 avec 3 cartes Armées jouées, Force 5 avec 4 cartes Armées jouées ou plus.
Antigonos: Force 1 avec une carte Equipement jouée (violette), Force 3 avec 2 cartes Equipements jouées ou plus et Force 4 avec 3 ou plus cartes Equipement jouées.
Memmon of Rhodes: Force 2 avec une carte Leader jouée (orange), Force 4 avec 2 cartes Leader jouées et Force 6 avec 3 cartes Leader jouées ou plus.

Attention: La force du Leader peut augmenter par la suite dans le jeu et doit être ajustée, lorsque des cartes Armée, Equipement ou Leader sont posées.

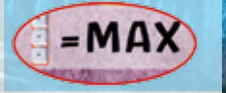
Annexe des cartes Equipement (violet)

Quelques cartes violettes donne au joueur des capacités spéciales pour le reste de la partie à partir du moment où il a joué la carte :

Forge (Blacksmith) : Tourner un dé lancé sur la valeur de votre choix pour l'utiliser comme action.



Chariot de ravitaillement (Supply wagon): La condition pour un montant minimum de Talents est ignorée.

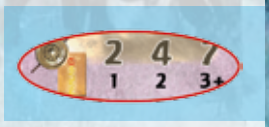


Second chariot de ravitaillement (Supply wagon): La condition pour la valeur minimum du dé personnel est ignorée.

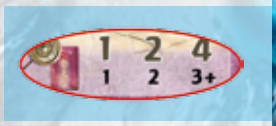
Camouflage: Le joueur gagne immédiatement 4 points de Force. Ils seront déduits en fin de partie et ne comptent pas pour le décompte final.

Eclaireur (Scout): Le joueur peut retourner la première carte de la pile de carte Epoque et décider s'il l'achète pour 4 Talents. S'il décide de ne pas l'acheter, il la repose face cachée sur la pile et peut acheter une des 5 cartes exposées au prix normal ou encore passer.

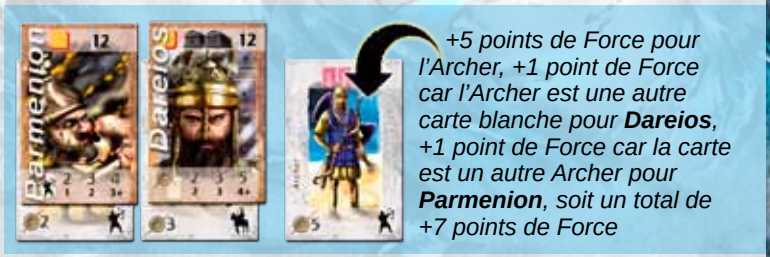
Musique militaire (Military Music): Force 2 avec 1 carte Leader (orange) posée, Force 4 avec 2 Equipements posés et force 7 avec 3 Leaders posés ou plus. La valeur exacte est indiquée sur la carte sous l'illustration.



Chevaux (Horses) et Forteresse (Fortress): Force 0 ou 1 avec 1 Equipement posé, Force 2 ou 3 avec 2 Equipements posés et Force 4 avec 3 Equipements posés ou plus. La valeur exacte est indiquée sur la carte sous l'illustration.



Attention: La force des Chevaux, Forteresses et Musique Militaire peut être augmentée par la suite dans le jeu en ajoutant des cartes Armée, Equipement ou Leader.

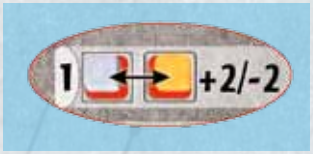


*+5 points de Force pour l'Archer, +1 point de Force car l'Archer est une autre carte blanche pour **Dareios**, +1 point de Force car la carte est un autre Archer pour **Parmenion**, soit un total de +7 points de Force*

Variante experte

Avec la variante experte, chaque joueur possède une capacité spéciale pendant toute la partie. Les cartes Action sont distribuées aux joueurs et le joueur qui reçoit la carte „1“ commence. Les cartes Action sont posées du côté des capacités spéciales (*) indiquées par l'illustration au-dessus de la carte.

Intrigue (Avantage d'échange de dé – premier joueur)
Lors de l'échange d'un dé personnel **(voir 3 d)** le joueur peut le faire avec un dé ayant une valeur supérieure ou inférieure de deux à celui de l'adversaire.



Marchand (Avantage d'achat)
Quelle que soit la carte qu'il achète, le joueur paye 1 Talent.

Légende (Avantage Leader)
Le joueur commence avec 3 cartes Epoque en main. A chaque fois qu'il joue une carte Leader (orange), le joueur reçoit immédiatement deux points de Force supplémentaires sur la piste Force.

Marche forcée (Avantage de conquête)
Une région inoccupée peut séparer la région que veut conquérir un joueur et celle qu'il occupe déjà. Une région occupée par un autre joueur ne peut être ainsi traversée.

Variante solitaire

La version solitaire permet de mieux vous familiariser avec le jeu et les règles et de s'améliorer.
La mise en place s'effectue comme à deux joueurs.

Sur le plateau pour deux joueurs, prendre possession de la ville **„Persepolis“** (2 meeple) et l'oasis „3“ (1 meeple).

Une deuxième couleur est choisie pour le joueur neutre, que nous appellerons MaXXimilian.
Toutes les villes et oasis restantes seront occupées avec cette couleur (ville : 2 meeples, oasis : 1 meeple).
Lancez un dé blanc, un dé orange et un dé violet et posez-les sur la deuxième carte Action pour MaXXimilian.
Les deux cartes Epoque que reçoit MaXXimilian en début de partie sont placées face visible à côté du plateau et sa Force indiquée par un jeton le cas échéant.

Le jeu commence avec les règles normales avec la différence suivante :
A chaque fois que vous finissez votre tour, la carte Epoque à l'extrême droite du plateau va dans la main de MaXXimilian. Sa Force doit être ajustée en conséquence.

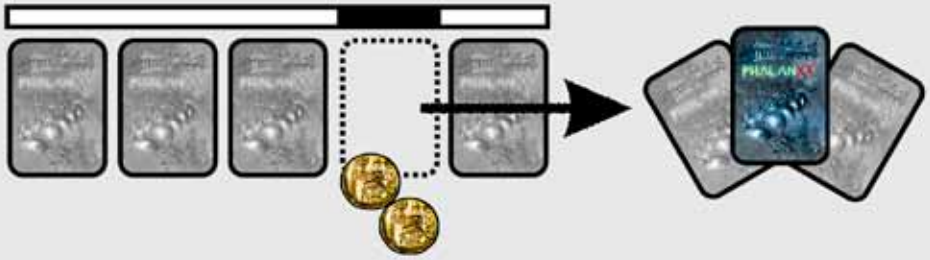
2 points pour MaXXimilian

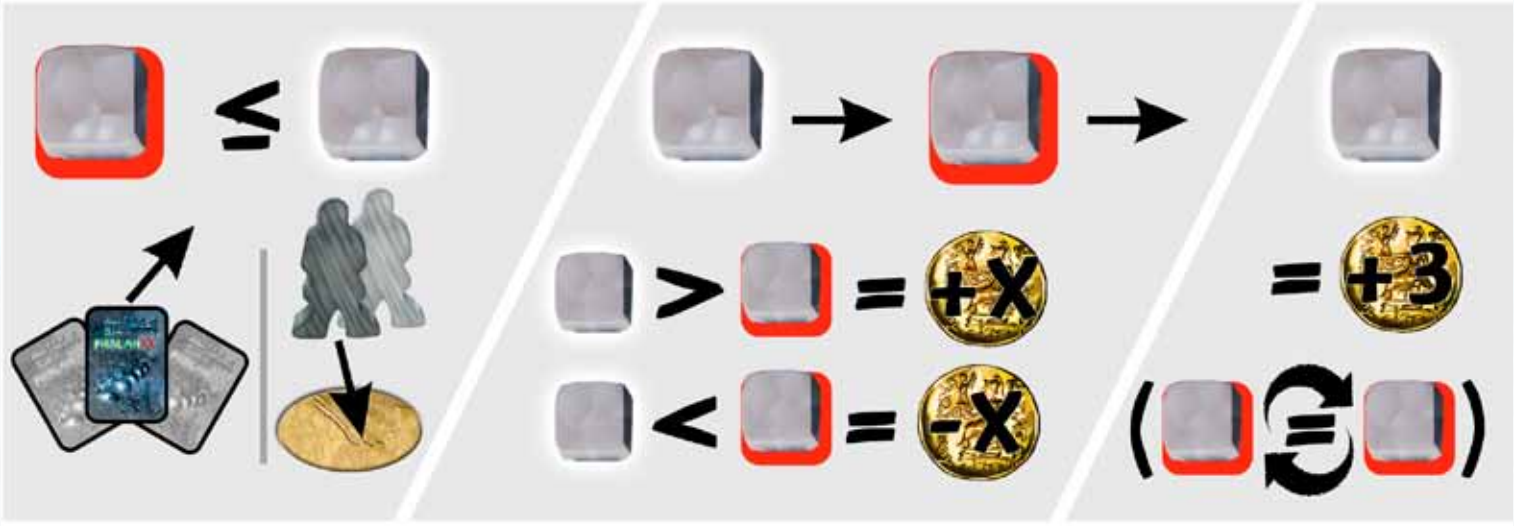
A la fin du jeu, ajoutez les points des villes et des oasis sur la piste de Force de MaXXimilian (comme pour vous). Comparez votre Force à celle de MaXXimilian :
Si votre Force est inférieure ou égale à celle de MaXXimilian, vous êtes **déshonorés et quittez les rangs de l'armée**.
Si votre Force est supérieure à celle de MaXXimilian de 1 à 5 points, vous êtes engagés par une **compagnie de soldats**.
Si votre Force est supérieure à celle de MaXXimilian de 6 à 10 points, vous accédez au grade de **sergent**.
Si votre Force est supérieure à celle de MaXXimilian de 11 à 15 points, vous accédez au grade de **lieutenant**.
Si votre Force est supérieure à celle de MaXXimilian de 16 à 20 points, vous accédez au grade de **général**.
Si votre Force est supérieure à celle de MaXXimilian de 21 à 25 points, vous êtes **conseiller personnel du roi**.
Si votre Force est supérieure à celle de MaXXimilian de 26 points ou plus, le suffixe **« le Grand »** est apposé à votre nom !

Traduction : Bénédicte Bill
Correction et relecture : Julien Wietrich et Maxime Mundel
Merci à Markus Riefer pour sa proposition de nom « MaXXimilian »

© Irongames 2016

1. Epochenkarte kaufen | Buy an Era card | Acheter une carte Epoque



2. Würfeln | Roll the Dice | Lancer les dés

3. Aktionen | Actions