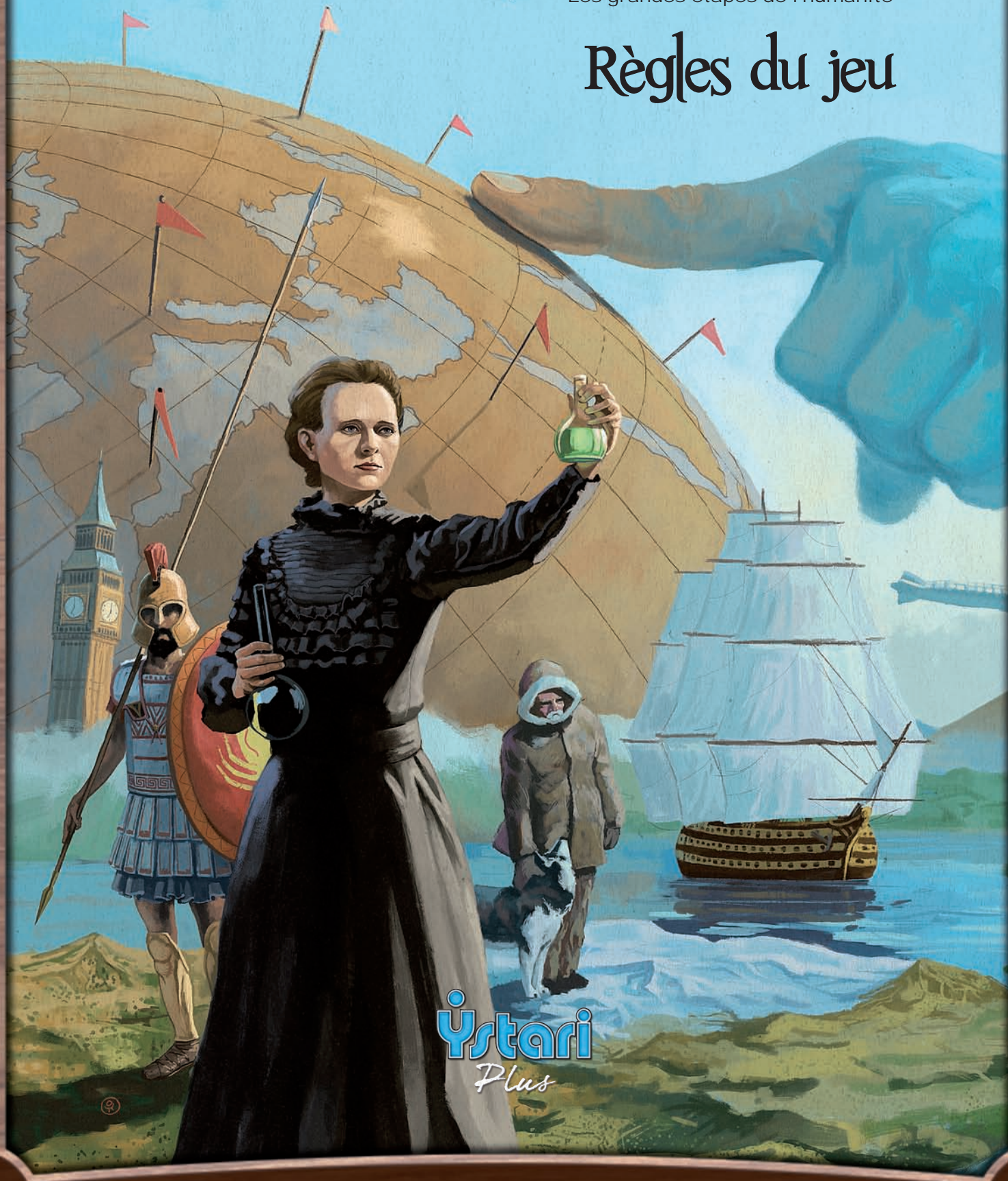


NATIONS

Les grandes étapes de l'humanité

Règles du jeu



Ystari
Plus

Introduction

Depuis les balbutiements de la civilisation et à travers les grands âges de l'Histoire, l'humanité a participé à l'avènement et au déclin de glorieuses nations, luttant pour la survivance de leurs idées et de leur patrimoine. Ces nations ont veillé à protéger et nourrir les leurs, leur apportant stabilité et prospérité, tandis que la population s'agrandissait. La compétition, parfois guerrière, faisait rage, que cela soit contre les autres nations ou la Nature elle-même. Une nation se doit d'émerveiller le reste du monde de ses grandes réalisations et de construire le patrimoine afin de devenir la plus grande nation de l'histoire de l'Humanité !

Salutations et bienvenue dans le jeu Nations. Je serai votre guide durant la lecture de ces règles pour vous rappeler des points importants souvent oubliés dans une première partie.



Principe du jeu

Nations est un jeu de développement de civilisations, pour 1 à 5 joueurs, d'une durée de 40 minutes par joueur : les joueurs y contrôlent le destin de nations de la préhistoire à la veille de la première guerre mondiale. Les nations seront continuellement en compétition entre elles et devront équilibrer leurs besoins immédiats et leur croissance générale, tout en gérant les menaces et les opportunités.

Le jeu couvre 4 âges de l'histoire de l'Humanité : Antiquité, Époque médiévale, Renaissance et Ère industrielle. Chaque âge s'étend sur 2 manches de développement, de compétition et de production. Chaque manche apporte son lot de risques et d'opportunités, que les joueurs devront apprendre à éviter ou gagner. La Force Militaire est coûteuse, mais peut vous aider à éviter des Guerres désastreuses, conquérir des Colonies prospères ou gagner la possibilité d'agir avant les autres sur les prochains tours.

Durant la partie, les nations gagnent et perdent des Points de Victoire (PV). Il est particulièrement important d'accumuler des Livres (représentant votre héritage national), car à la fin de chaque âge, les nations gagnent des PV pour chaque nation ayant moins de Livres. A la fin de la partie, après avoir additionné les PV des différents domaines, le joueur avec le plus de PV est déclaré vainqueur !

Nations est un jeu exigeant, plus particulièrement pour les débutants. Vous aurez parfois l'impression de plus lutter contre le jeu lui-même que contre les autres joueurs. Même si vous êtes un joueur expérimenté, nous vous conseillons fortement pour vos premières parties de choisir le niveau de difficulté le plus simple et d'écarter les cartes Avancé et Expert, au risque sinon de vivre une première expérience très frustrante.

Crédits

Auteurs

Einar Rosén, Robert Rosén,
Nina Håkansson, Rustan Håkansson

Illustrations (cartes)

Frida Lögdberg

Graphiste

Jere Kasanen

Mise en page

Erwan Gautier

Illustrations (couverture, cartes Colonie)

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Éditeurs

© Lautapelit.fi 2013 (www.lautapelit.fi)

© Ystari Games 2013 (www.ystari.com)

Traduction française

Thomas Cauët

Merci à tous pour votre aide et vos suggestions

Adam Jakobsson, Andrea Nini, Anna Call, Anthony Williams, Brent Lloyd, Christian Brunner, Daniel Danzer, Daniel Hammond, Eric Fridén, Erik Arnström, Erik Eriksson, Filip Wiltgren, Heikki Hyhkö, Jere Kasanen, Jessica Kang, Johan Falk, Jonatan Björkman, Jonathan Madison, Juuso Mattila, Jukka Autio, Keith Leonard, Kim Williams, Lewis Wagner, Linnea Talltjärn, Lukas Bremer, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Michael Bauland, Mikko Snygg, Oskari Westerholm, Pernilla Vighagen, Peter Andersson, Pontus Nilsson, Sami Lappereläinen, Sebastian Pöder, Shawn Macleod, Simon Winter, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Valentina Chapolova, Vlaada Chvátíl
Et merci à tous nos testeurs pendant ces années de développement, vos encouragements et votre excitation nous ont permis de finaliser ce projet !

Remerciement spécial

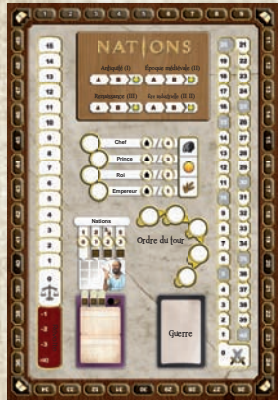
Ulf Lundström

Textures

www.cgtextures.com

Contenu

Plateau central



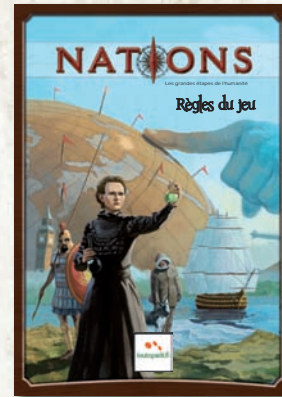
x1

Plateau individuel (recto-verso)



x5

Règles



x1

Plateau des progrès



x1

Ouvriers Disques



x13



x5

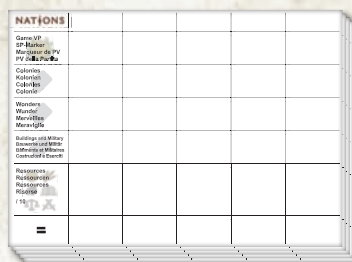
dans les 5 couleurs de joueurs

Livres



x4

Carnet de scores



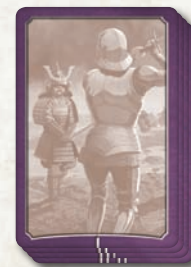
x1

Cartes progrès



x296

Cartes Événements



x48

Nourriture



x36

Pierre



x36

Or



x36

PV



x36



x16



x16



x16



x16



x8



x8

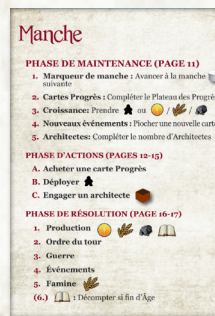


x8



x8

Aide de jeu



x4

Ordre du tour



x5

Tuiles Événement Solo



x24

Dé à 6 faces



x1

Guerre



x1

Manche



x1

Architecte



x15

Utilisé



x12

Mise en place (4 joueurs)

Chaque joueur prend un plateau individuel. Pour votre première partie, choisissez la face A pour tous les joueurs.

Si vous jouez avec la face B, les joueurs choisissent dans l'ordre inverse du tour (voir page 21).

Mélangez les pioches de cartes Événements de chaque âge séparément. Réservez les pioches II-IV pour des manches ultérieures. Pour votre première partie, enlevez les cartes Avancé et Expert.



Les jetons «50+» seront utilisés quand les joueurs feront le tour de la piste d'héritage (Livres).

Placez la pioche des cartes Événements de l'âge I à côté du plateau central.



Le plateau central et le plateau des progrès sont placés côte à côte au centre de la table.

Placez les architectes à côté du plateau central, formant la « Réserve d'architectes ».





Mélangez les cartes progrès de chaque âge séparément. Réservez les pioches II-IV pour des manches ultérieures. Pour votre première partie, enlevez les cartes Avancé et Expert.



Placez la pioche des cartes progrès de l'âge I à côté du plateau des progrès.



Placez les marqueurs Ressources à portée des joueurs, formant la « Réserve de Ressources ».



Mise en place : plateau central

Étape 1 : déterminez l'ordre du tour au hasard en plaçant un des disques de chaque joueur sur la piste d'ordre du tour.

Le premier joueur place un autre disque sur le numéro 1 de la piste d'Héritage (Livres), le deuxième sur le 2, le troisième sur le 3...

Étape 2 : placez le marqueur blanc sur la manche « A » de l'âge I (Antiquité).

Étape 3 : chaque joueur sélectionne le niveau de difficulté qu'il souhaite jouer en plaçant un de ses disques dessus (voir page 11).

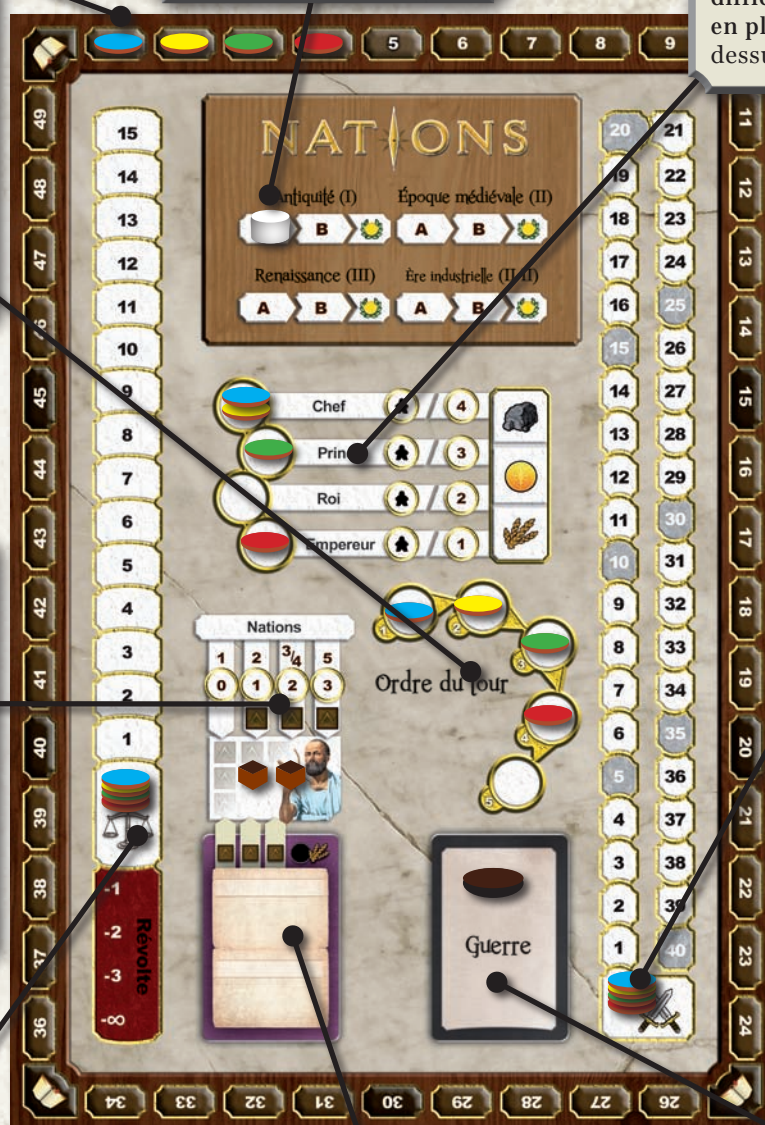
Étape 7 : placez jusqu'à 3 architectes sur les espaces réservés (le nombre dépend du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau). Des architectes additionnels peuvent être ajoutés par la carte Événements de la manche (voir page 9).

Étape 4 : chaque joueur place un de ses disques sur le 0 de la piste Force. Cette piste mesurera la Force Militaire d'un joueur durant la partie (voir page 8). 40 est un maximum et tout excédent est ignoré.

Étape 5 : placez le marqueur noir sur l'espace Guerre. Quand un joueur achète la Guerre cette manche, la carte progrès associée sera placée ici et le marqueur noir déplacé sur la piste de Force Militaire (voir page 15).

Étape 6 : chaque joueur place un de ses disques sur le 0 de la piste de Stabilité. La Stabilité d'un joueur sera évaluée sur cette piste tout au long de la partie (voir page 8). 15 est un maximum et toute Stabilité inférieure à -3 sera placée sur -∞.

Cet espace est réservé à la carte Événements de la manche en cours (voir page 9). Ne piochez pas de carte pendant la mise en place car les joueurs devront au préalable choisir leur option de croissance (voir page 13).



Mise en place : plateau individuel

Placez ici un Conseiller acheté. Vous ne pouvez avoir (sauf pouvoir) qu'un seul Conseiller à la fois. Si vous en prenez un nouveau, défaussez le précédent.

Placez ici les cartes progrès Bâtiments et Militaires. Chacun de ces espaces peut être utilisé pour une carte Bâtiment ou Militaire, au choix.

Quand vous achetez une Merveille sur le plateau des progrès, elle est placée ici. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Merveille en construction à la fois. Si vous en prenez une nouvelle, défaussez la précédente.



Placez ici vos Colonies. Vous ne pouvez avoir (sauf pouvoir) que deux Colonies à la fois. Si vous en prenez une troisième, défaussez une des précédentes.

Le nom de votre nation est indiqué ici.

Les ressources de départ et le nombre initial d'ouvriers sont indiqués ici. Stockez vos ressources et ouvriers en dessous de votre plateau, désigné comme votre réserve dans cette règle.

Piste de Population : quand votre population grandit, vous pouvez prendre l'ouvrier de votre choix sur cette piste.

Mise en place : plateau des progrès

Le plateau des progrès est vide en début de partie. Vous remplirez ce plateau avec des cartes progrès au début de chaque manche (voir page 12).

Quand une carte progrès est achetée, son prix dépend de la ligne du plateau sur laquelle elle se trouve : sur la ligne supérieure, 3 Ors ; sur la ligne intermédiaire, 2 Ors ; sur la ligne inférieure, 1 Or (voir page 14).

Plateau des progrès vide



Plateau des progrès complété pour 4 joueurs



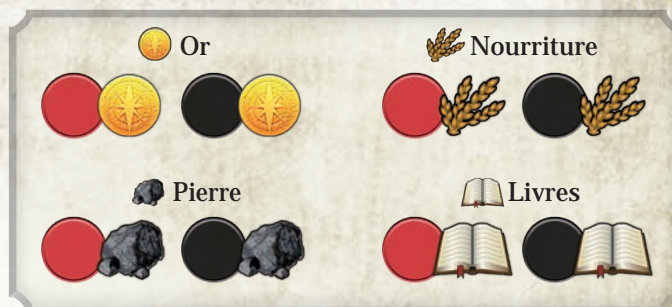
Concepts du jeu

Ressources

Il y a 4 types de Ressources que les joueurs peuvent collecter et dépenser pendant le jeu : Or, Pierre, Nourriture et Livres.

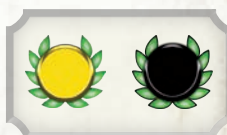
L'Or sert à acheter des cartes progrès ; la Pierre est utilisée pour déployer des ouvriers sur les cartes Bâtiments et Militaires, ainsi que pour construire les Merveilles ; la Nourriture protège de la famine et permet à votre population de croître ; et les Livres accumulés vous donneront des PV à la fin de chaque âge.

Dans les éléments de jeu, les cercles rouges indiquent un gain, les cercles noirs une perte.



Points de Victoire

Pendant le jeu, les joueurs gagnent et perdent des Points de Victoire (PV). Dans les éléments de jeu, les cercles jaunes avec des lauriers indiquent un gain, les cercles noirs une perte.



Stabilité et Force Militaire

La Stabilité et la Force Militaire ne sont pas produites lors de la phase de Résolution (voir page 18), mais leurs valeurs changent immédiatement quand un élément du jeu les affecte. Vous pouvez toujours recompter leurs valeurs respectives sur votre plateau individuel à partir de vos cartes progrès (Stabilité & Force Militaire) et des espaces vides sur votre piste de Population (Stabilité).

La Force Militaire préserve votre nation des Guerres et des Événements, vous aide à conquérir des Colonies, à combattre en Batailles et à jouer tôt dans l'ordre du tour.

La Stabilité modère les effets de la Guerre ainsi que les Événements négatifs et permet la croissance de votre population. Une grande Stabilité représente la satisfaction et l'effort de guerre consenti, tandis qu'une Stabilité faible entraîne des troubles civils, des crimes et de la révolte.

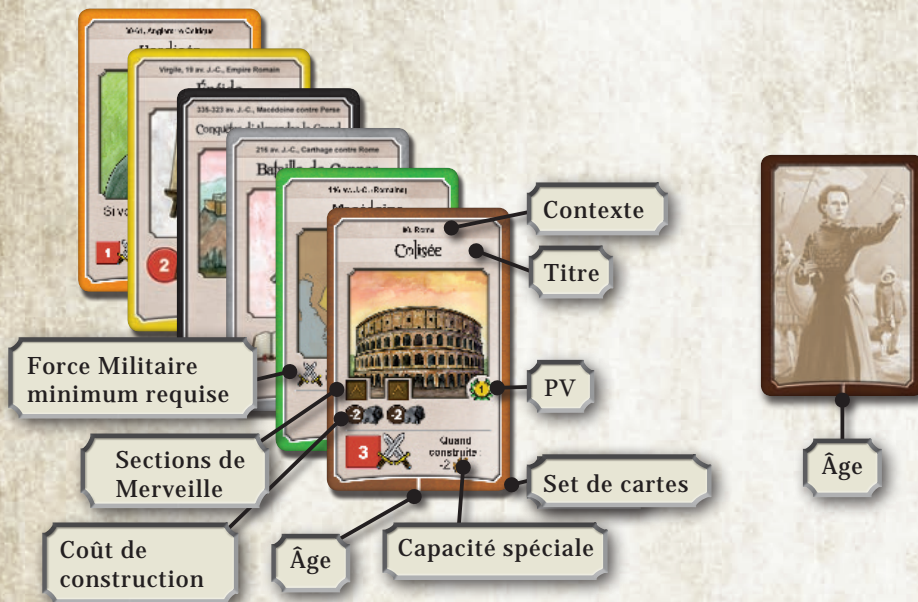
Dans les éléments de jeu, des carrés rouges indiquent une amélioration de la Stabilité ou de la Force et des carrés noirs une dégradation.



Ouvriers

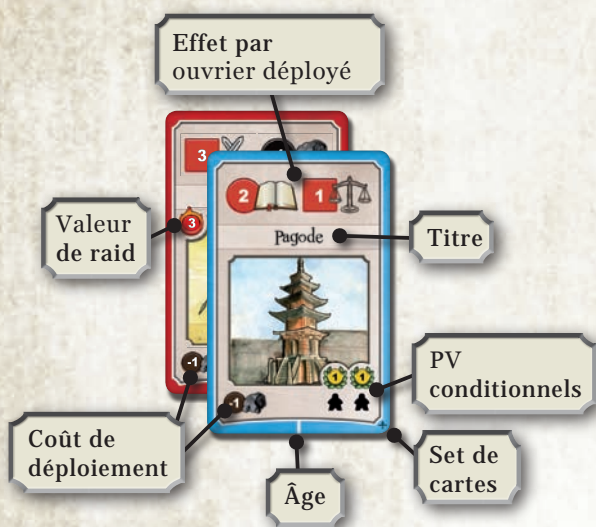
Les ouvriers représentent votre population. Vous pouvez déployer un ouvrier ou plus sur chacune de vos cartes progrès Bâtiments / Militaires afin de gagner les effets de ces cartes (voir page 17, action B).





Cartes progrès

Pendant le jeu, les joueurs achèteront de nouvelles cartes progrès, représentant les investissements que chaque nation peut faire. Il y en a de 8 types différents : Conseillers, Batailles, Bâtiments, Colonies, Âge d'or, Militaire, Guerres et Merveilles. Ces catégories seront décrites en détails pages 15-16.

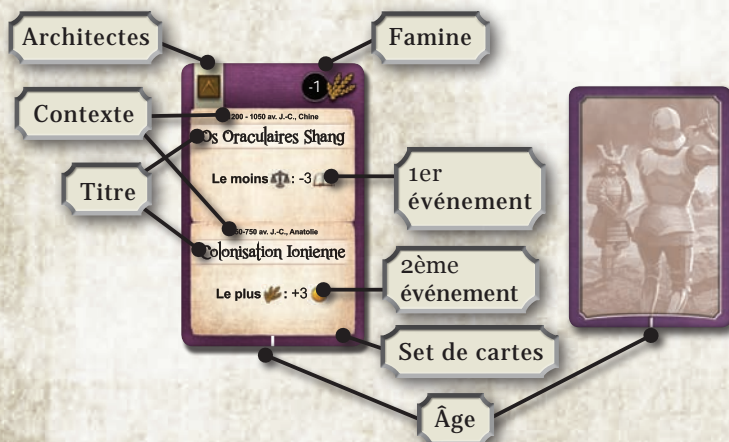


Événements

A la fin d'une manche, quand tous les joueurs ont effectué leurs actions et leur production, il y a deux événements historiques (voir page 19). La carte avec les 2 événements est dévoilée en début de manche pendant la phase de Maintenance (voir page 13), de telle manière que les joueurs puissent s'y préparer pendant la phase d'Actions.

Certains événements ont des effets positifs, tandis que d'autres des effets négatifs, et la plupart influenceront seulement les joueurs ayant rempli certaines conditions, comme d'avoir la plus grande Force Militaire.

Les cartes Événements indiquent également les architectes supplémentaires disponibles pour cette manche ainsi que la Nourriture que chaque nation devra payer à cause de la famine durant la phase de Résolution.



Résolution des égalités

Quand il y a une égalité entre deux joueurs ou plus, pour un effet positif, aucun joueur n'en bénéficie (vous devez donc avoir le meilleur niveau seul) et pour un effet négatif, tous les joueurs à égalité le subissent. Tous les joueurs avec une Stabilité négative (i.e. en révolte) sont considérés comme ayant la plus basse Stabilité, peu importe la valeur négative.

Perte de ressources

Quand vous devez perdre des ressources mais n'en avez pas assez, vous devez tout perdre, en plus d'1 PV. De plus, perdez un Livre par ressource manquante.

Si votre total de Livres est à 0 et doit encore être réduit, perdez 1 PV et une ressource de votre choix par Livre que vous devriez perdre.

Vous ne pouvez perdre au maximum qu'1 PV par type de ressource que vous ne pouvez pas payer par manche. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 PV.

Défausser

Quand on parle de « défausser » un élément de jeu (usuellement une carte), cet élément est définitivement retiré du jeu.

Des cartes progrès indiquent qu'elles sont défaussées sous certaines conditions, comme être le joueur avec le moins de Force Militaire : ces cartes sont défaussées immédiatement, y compris si les conditions sont remplies pendant le tour d'un autre joueur.

Prendre et Rendre des ouvriers

Prendre un ouvrier consiste à le transférer de sa Piste de Population à sa Réserve.

Rendre un ouvrier consiste à replacer un ouvrier sur la Piste de Population. Dans chaque cas, vous décidez librement dans quelle section de la Piste de Population (Nourriture ou Stabilité) vous prenez et rendez vos ouvriers.

Vous pouvez, par exemple, prendre 3 ouvriers de la section Nourriture et aucun de la section Stabilité. Une section ne peut par contre avoir plus de 4 ouvriers. Si vous êtes obligé de rendre un ouvrier alors que vous n'avez aucun espace disponible sur la Piste de Population, placez cet ouvrier au-dessus et la prochaine fois que vous devrez prendre un ouvrier, prenez cet ouvrier « libre » d'abord.



Gardez à l'esprit que pour gagner un bonus, vous devez le gagner seul, y compris à 2 joueurs. Vous subissez par contre tous les effets négatifs, même si vous êtes à égalité pour la dernière place (pas de partage).

Vous pouvez perdre un PV pour chaque type de ressources dont vous manquez, mais uniquement une fois par manche, i.e. un maximum de 4 PV par manche au total.



Exemple : ne perdez qu'1 PV même si vous n'avez pas assez de Nourriture pour la famine et les Événements.

Déployer et Replier des ouvriers

Déployer consiste à placer un ouvrier sur une carte Bâtiment ou Militaire de votre plateau individuel, en payant alors le coût de déploiement indiqué sur cette carte. Les ouvriers peuvent être déployés à partir de votre réserve ou d'une de vos cartes Bâtiment ou Militaire, mais jamais directement de votre Piste de Population.

Replier un ouvrier revient à le transférer d'une carte Bâtiment ou Militaire vers votre Réserve.

Engager

Engager un architecte consiste à prendre un architecte du plateau central (ou de cartes spéciales), puis de l'assigner à votre Merveille actuellement en construction (en payant le coût en Pierre associé à cette Merveille, voir page 17 - action C).

Interprétation des symboles

Le texte sur certaines cartes progrès utilise des symboles à interpréter de la manière suivante :

“/” permet un choix entre les ressources mentionnées. Vous pouvez en choisir un seul type parmi celles listées, sans pouvoir panacher. Par exemple, avec la Place Saint-Marc, vous pouvez échanger 2 Ors pour une des options suivantes : soit 5 Livres, soit 5 Nourritures, soit 5 Pierres.

“.” est la conséquence d'une action, d'un effet ou d'une condition remplie. Par exemple, avec le Phare d'Alexandrie, chaque fois que vous achetez une carte progrès pour 3 Ors, recevez un Livre ; avec Notre Dame, en phase de production si vous êtes le plus Stable, recevez 3 Livres.

Cartes du set de Base, Avancé et Expert

Les cartes progrès ont trois niveaux de difficulté : base, avancé et expert. Pour votre première partie, il est recommandé de n'utiliser que les cartes de base et de réserver les autres sets de cartes après quelques parties.

Les symboles pour les sets de cartes sont :

- » **Base** : pas de symbole
- » **Avancé** : +
- » **Expert** : ✖
- » **Cartes promotionnelles** : ●



Niveaux de difficulté

Vous pouvez choisir un handicap en début de partie, afin de pouvoir jouer entre joueurs d'expérience différente tout en conservant un jeu équilibré et motivant pour tous. En début de partie, chaque joueur choisit son propre niveau de difficulté parmi quatre : Chef, Prince, Roi et Empereur.





Cette différence intervient uniquement lors de la croissance de la phase Maintenance (voir page 13), mais ne vous y trompez pas, c'est une différence majeure !

Le Grand Duché de Finlande est une carte promotionnelle, incluse uniquement dans le premier tirage du jeu.



Déroulement d'une manche

Pendant chaque manche, les phases suivantes vont se succéder :


PHASE DE MAINTENANCE (P. 12-13)

1. **Marqueur de Manche** : avancer à la manche suivante
2. **Cartes progrès** : compléter le plateau
3. **Croissance** : Prendre  ou  /  / 
4. **Nouveaux Événements** : Piocher une nouvelle carte
5. **Architectes** : compléter le nombre d'architectes

PHASE D' ACTIONS (P. 14-17)

- A. Acheter une carte progrès
- B. Déployer 
- C. Engager un architecte 

PHASE DE RÉOLUTION (P. 18-19)

1. **Production** : Bâtiments+ Militaires+ Colonies+ Merveilles+ Conseillers. Rappel : entretien à payer
2. **Ordre du tour** : modifier si nécessaire
3. **Guerre** : si vaincu, perdre PV et payer ressources
4. **Événements** : résoudre les deux événements
5. **Famine**: dépenser la Nourriture indiquée sur la carte Événements
- (6.)  : décompter si fin d'âge

Les phases de Maintenance et de Résolution sont principalement administratives. Le cœur du jeu se situe dans la phase d'Actions.

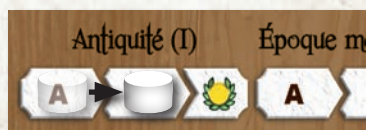


Phase de Maintenance

Effectuez les étapes dans l'ordre suivant.

1. Marqueur de manche

Déplacer le marqueur blanc pour indiquer l'avancée d'une manche. Ne faites pas cette étape la toute première manche du jeu



2. Cartes progrès

Enlevez les cartes progrès restantes des lignes 1 et 2 (Ors) du plateau des progrès, puis déplacez toutes les cartes restantes (ligne 3) vers la ligne 1. Décalez les cartes vers la gauche si nécessaire afin de ne laisser aucun espace vide (ceci afin de garder en mémoire les cartes plus anciennes).

Piochez de nouvelles cartes progrès spécifiques à l'âge en cours afin de remplir tous les espaces vides du plateau, en fonction du nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, on utilise les colonnes de 1 à 6.



Exemple : L'Égypte décide de faire croître sa population et prend son ouvrier sur la section Nourriture. Il a déjà pris un autre ouvrier sur cette section (aucun sur la section Stabilité), donc l'entretien en Nourriture à payer pour la population augmentera de 3 et deviendra de $3+3=6$ par manche.



3. Croissance

En ordre du tour inverse, chaque joueur choisit soit de faire croître sa population, soit de prendre des ressources bonus. Pour faire croître la population, prenez un ouvrier de votre choix sur la piste de Population que vous placez dans votre réserve. Chaque ouvrier pris de la Piste de Population va soit réduire immédiatement de 3 votre Stabilité soit vous forcer à payer 3 Nourritures durant la phase de Résolution (voir page 18).

Pour prendre des ressources bonus, choisissez soit Nourriture, soit Pierre, soit Or, puis gagnez autant de ressources que votre niveau de difficulté (par exemple, 3 pour Prince). Vous ne pouvez prendre qu'un seul type de ressources de cette manière.



4. Nouveaux Événements

Piochez une carte Événements de l'âge en cours et placez-la face visible sur le plateau central. Ces événements ne seront résolus qu'en phase de Résolution (voir page 19).

5. Architectes

Complétez le nombre d'architectes pour la manche sur le plateau central : 0 (1 joueur), 1 (2 joueurs), 2 (3-4 joueurs) ou 3 (5 joueurs) architectes de base, plus le nombre indiqué en haut de la carte Événements (et défaussez s'il y a un excédent).

La première manche, ajoutez simplement le nombre basé sur la carte Événements piochée (vous avez déjà placé le nombre de base).

Certaines cartes progrès vous donnent des architectes privés additionnels par manche. Vous pouvez placer les architectes sur ces cartes pour vous en rappeler, mais les architectes ne s'accumuleront pas d'une manche sur l'autre.



Exemple : dans une partie à 4 joueurs, la carte Événements a 1 symbole architecte. Il y aura donc $2+1=3$ architectes disponibles sur le plateau central.



Phase d'actions

C'est la phase principale de la manche. Les joueurs effectueront des tours successifs d'action (dans l'ordre du tour), jusqu'à ce qu'ils décident tous de passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus faire d'actions cette manche.

Les Actions

Il y a 3 actions de base qu'un joueur peut effectuer :

- A. Acheter une carte progrès**
- B. Déployer un ouvrier sur une carte Bâtiment ou Militaire**
- C. Engager un architecte pour construire une Merveille**

À votre tour, vous ne pouvez faire qu'une de ces actions, ou passer. Certaines cartes progrès vous permettent de faire des actions spéciales. Placez un marqueur « Utilisé » sur une carte quand vous effectuez son action spéciale à la place d'une action A, B ou C.

A. Acheter une carte progrès

Pour acheter une carte progrès, prenez la carte du plateau des progrès et payez en Or le prix indiqué à gauche de la ligne dans laquelle vous avez pris la carte. Utilisez immédiatement cette carte ; vous ne pouvez pas acheter une carte progrès pour la réserver.

En fonction de la catégorie de la carte achetée :

- i. placez-la sur votre plateau individuel sur un espace avec la même couleur de bordure (Bâtiments, Militaires, Conseillers, Colonies et Merveilles) ;**
- ii. défaussez-la après avoir résolu ses effets (Batailles et Âge d'or) ; ou**
- iii. placez-la sur l'espace « Guerre » du plateau central (Guerres).**

Lorsque vous placez une carte sur votre plateau individuel, le nombre d'espaces peut être limité. Si vous n'avez pas d'espace libre pour la catégorie en question, défaussez une carte plus ancienne afin de libérer l'espace pour la nouvelle. Ces cartes défaussées (y compris les cartes déjà imprimées sur les plateaux individuels) ne peuvent plus jamais être utilisées de la partie.



Souvenez-vous de mettre à jour votre Force Militaire et votre Stabilité immédiate quand vous défaussez une carte, que vous en achetez une nouvelle et/ou que vous déployez/repliez des ouvriers.



Exemple : le coût pour déployer un ouvrier sur la carte Ziggurat est de 1 Pierre. Chaque ouvrier déployé sur cette carte augmente immédiatement la Stabilité de la nation de 2 et produira 1 Pierre. À la fin de la partie, le premier et deuxième ouvrier sur cette carte donneront 1 PV chacun.



Exemple : la valeur de raid des Hoplites est de 3 s'il y a au moins un ouvrier déployé sur cette carte. Le coût de déploiement est de 1 Pierre : chaque ouvrier déployé donne 3 en Force Militaire mais consommera 1 Pierre durant la Production. À la fin de la partie, le premier et deuxième ouvrier sur cette carte donneront 1 PV chacun.



Exemple : quand un joueur conquiert la Macédoine, sa Force Militaire augmente immédiatement de 2.



Bâtiments

Les nouveaux Bâtiments peuvent remplacer des cartes Bâtiments ou Militaires existantes et, le cas échéant, les ouvriers déployés sur l'ancienne carte se replient automatiquement (remis dans votre réserve). Lors de la Phase de Résolution, chaque ouvrier déployé donne un certain nombre de ressources comme indiqué en haut de la carte. Les Bâtiments sans ouvrier n'ont pas d'effet.

Militaires

Les nouvelles cartes Militaires peuvent remplacer des cartes Bâtiments ou Militaires existantes et, le cas échéant, les ouvriers déployés sur l'ancienne carte sont repliés automatiquement (remis dans votre Réserve). Chaque ouvrier déployé sur une carte Militaire augmente immédiatement votre Force Militaire du montant indiqué en haut de la carte. S'il y a un coût d'entretien, modifiez-le immédiatement (Stabilité) ou payez-le durant la phase de Résolution (ressources).

Chaque carte Militaire a aussi une valeur de raid qui sera utilisée lors des Batailles s'il y a au moins un ouvrier déployé sur cette carte. Plusieurs ouvriers sur la carte n'augmentent pas pour autant la valeur de raid. Des cartes Militaires sans ouvrier n'ont pas d'effet.

Colonies

Pour acheter une Colonie, vous devez égaler ou dépasser la Force Militaire minimum indiquée sur la carte. Une fois achetée, la condition ne sera plus jamais évaluée, même si votre Force Militaire descendait en dessous. L'effet d'une Colonie s'applique immédiatement à la pose.

Guerres

N'importe quel joueur peut acheter une Guerre à son tour de jeu. Il ne peut y avoir qu'une seule Guerre achetée par manche. Une fois achetée, la Guerre est placée sur l'espace Guerre du plateau central et aucune autre Guerre ne pourra être achetée cette manche. Placez le marqueur de Guerre sur la Force Militaire actuelle de la nation qui a acheté la Guerre. Lors de la phase de Résolution, tout joueur avec moins de Force Militaire que la Guerre sera vaincu (voir page 19). Le marqueur de Guerre ne se déplace pas avec le joueur qui l'a achetée, même si ce joueur change sa Force Militaire plus tard dans la manche : si ce joueur perd de la Force Militaire, il pourra ainsi être vaincu par la Guerre.

Un joueur sans Force Militaire peut acheter la Guerre, et dans ce cas, aucun joueur ne souffrira de pertes pour une Guerre de Force 0.



Batailles

Quand vous achetez une Bataille, gagnez immédiatement soit des Livres, soit de la Nourriture, soit de la Pierre, puis défaussez cette carte. Vous ne pouvez choisir qu'un des types de ressources. La quantité gagnée dépend de votre meilleure valeur de raid (sur une carte Militaire où au moins un ouvrier est déployé). Rappel : plusieurs ouvriers déployés sur une même carte ne multiplie pas la valeur de raid. Vous ne pouvez pas acheter une Bataille si vous n'avez aucun ouvrier déployé sur une carte Militaire.



Exemple : Bleu a 3 ouvriers sur Hoplite. Sa valeur de raid est de 3.

Rappelez-vous lorsque vous achetez une Bataille que vous devez avoir un ouvrier déployé sur du Militaire et que vous ne comptez la valeur de raid qu'une seule fois, peu importe le nombre d'ouvriers déployés.



Merveilles

Les Merveilles achetées sont placées sur l'espace « Merveille en construction » de votre plateau individuel. Vous ne pouvez construire qu'une seule Merveille à la fois. Si vous achetez une nouvelle Merveille avant d'avoir construit la précédente, défaussez l'ancienne merveille (ainsi que les architectes éventuellement présents).

Quand une Merveille est construite (i.e. sa dernière section a été réalisée), ses effets spéciaux sont activés immédiatement et, si elle a une capacité de production, elle produira dès la phase de Résolution de cette manche.

Conseillers

Un Conseiller acheté est placé sur l'unique espace réservé du plateau individuel. Vous ne pouvez avoir qu'un Conseiller à un instant donné (sauf effet de cartes progrès).

Âges d'or

Un Âge d'or vous propose un choix : soit vous gagnez les ressources indiquées sur la carte, soit vous gagnez 1 PV en payant un nombre de ressources parmi Pierre, Or, Nourriture ou Livres (dans la combinaison de votre choix). La carte est alors défaussée.

Si vous avez un pouvoir « bonus pour Âge d'or », votre bonus s'additionne au nombre de ressources gagnées si vous prenez des ressources, et réduit d'autant le nombre de ressources à dépenser pour gagner 1 PV (coût minimum : 0). Les bonus pour âge d'or sont cumulatifs.



Exemple : La Perse achète un Âge d'or de la Renaissance pour 2 Ors et paie 1 Nourriture et 2 Livres pour obtenir 1 PV. Si la Perse avait construit Uraniborg (bonus âge d'or : 2), les choix auraient été : prendre 4 Pierres ou payer une ressource (quelconque) pour 1 PV.

Vous ne pouvez acheter qu'1 PV par Âge d'or et le coût en ressources augmente à chaque âge. Le coût peut toujours être payé par la combinaison de ressources de votre choix, y compris des Livres.



Rappelez-vous que la Force et la Stabilité sont ajustées immédiatement quand un ouvrier est déployé et que les ressources seront produites ou consommées durant la phase de Résolution.



Exemple : Un ouvrier sur la carte Conquistador est déplacé sur Voie ferrée. Payez 4 Pierres, réduisez votre Force Militaire de 7 et améliorez votre Stabilité de 3.

B. Déployer un ouvrier

Une carte Bâtiment ou Militaire n'a aucun effet sans ouvrier. Pour déployer/placer un ouvrier sur une de ces cartes, payez le coût de déploiement en Pierre associé. L'ouvrier peut être pris soit de votre réserve soit d'une de vos cartes Bâtiment ou Militaire. Vous pouvez placer plusieurs ouvriers sur une même carte, multipliant ainsi les effets de la carte, mais un seul ouvrier peut être déployé par action.

Un ouvrier peut être replié à n'importe quel moment durant votre tour. Replier un ouvrier ne compte pas comme une action et vous pouvez donc le faire par exemple juste avant de passer ou d'acheter une Guerre. Vous pouvez replier autant d'ouvriers que vous le désirez.

L'effet de chaque ouvrier déployé est indiqué en haut de la carte Bâtiment ou Militaire. Les Bâtiments produisent des ressources et/ou améliore votre Stabilité. Le Militaire améliore votre Force Militaire et consomme des ressources et/ou dégrade votre Stabilité.

Les ouvriers ne peuvent être déployés que sur des cartes Bâtiments et Militaire de votre plateau individuel (et pas sur des Colonies, des Merveilles ou des Conseillers). Quand un ouvrier se replie, son effet est perdu immédiatement.



Engager un architecte est mon action favorite ! Vous aurez probablement envie d'acheter une nouvelle Merveille avant que la précédente ne soit construite. Malheureusement, si vous le faites, les architectes placés sur la précédente Merveille seront perdus (ainsi que la Pierre dépensée).



C. Engager un architecte

Une Merveille doit être construite en sections quand elle se trouve dans l'espace « Merveille en construction ». Pour construire une section de merveille, prenez un architecte du plateau central, placez-le sur la section la plus à gauche de la Merveille en construction et payez le coût de construction de la section en Pierre.

S'il n'y a plus d'architectes disponibles, que vous n'avez pas de Merveille en construction ou que vous n'avez pas assez de Pierres pour payer la section, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Quand la dernière section de la Merveille en construction est réalisée, la Merveille est construite. Déplacez-la immédiatement sur un des espaces Merveille de votre plateau individuel. Vous pouvez la placer sur une autre Merveille construite mais dans ce cas cette dernière est défaussée.

Remplacez les architectes utilisés dans la réserve d'architectes.

Certaines cartes (progrès ou événement) vous donnent accès à des architectes privés qui peuvent être utilisés en plus de ceux disponibles pour tous les joueurs sur le plateau central. Prenez ces architectes bonus de la réserve d'architectes.

Phase de résolution

Effectuez les étapes dans l'ordre suivant.

1. Production

Tous les joueurs produisent simultanément. Faites la différence entre votre production et votre consommation pour chaque ressource dans l'ordre de la carte d'aide de jeu (Or, Nourriture, Pierre, Livres), en comptant la piste de Population et les cartes de votre plateau individuel (rappel : les cartes Bâtiments ou Militaires ont un effet sur la production pour CHAQUE ouvrier déployé). Gagnez (ou dépensez) autant de ressources dans votre réserve.

Si votre total de Livres dépasse 50, prenez le marqueur 50+ et continuez à partir de 0.

Toutes les nations en révolte (avec une Stabilité négative) perdent 1 Livre par point négatif ainsi qu'1 PV forfaitaire (peu importe le nombre de points négatifs en Stabilité).

Si vous n'avez pas assez de Or, de Nourriture ou de Pierre, perdez 1 Livre pour chaque ressource manquante. Perdez en plus 1 PV pour chaque type de ressources dont vous manquez.

Si votre total de Livres est à 0 et doit encore être réduit, restez à 0 mais perdez 1 PV (forfaitaire) plus une autre ressource de votre choix par Livre que vous auriez perdu. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 PV.

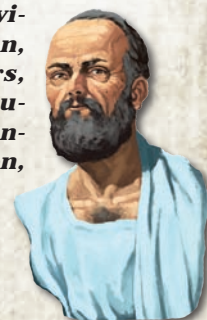
Exemple : Vous devez payer 5 Pierres mais n'en possédez que 2, vous perdez ces 2 Pierres, 1 PV et 3 Livres.

2. Ordre du tour

Déterminez le nouvel ordre du tour pour la manche suivante : le joueur avec le plus de Force Militaire devient premier, le deuxième plus puissant militairement second, et ainsi de suite. La plus forte Stabilité départage les égalités de Force Militaire pour l'ordre du tour. En cas de nouvelle égalité, l'ordre par rapport à la manche précédente reste inchangé.

Redistribuez les cartes d'ordre du tour et modifiez la piste d'ordre du tour si nécessaire.

Vérifiez toutes vos cartes progrès sur votre plateau individuel pendant la production, y compris les Conseillers, Merveilles et Colonies. N'oubliez pas de payer le coût d'entretien (piste de population, militaires...)



Production de nourriture: $+2-1+3+2-2-3=+1$



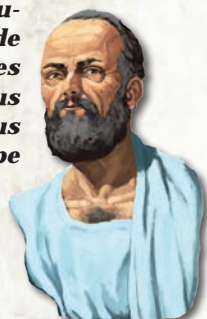
N'oubliez pas que votre Stabilité réduit d'autant la perte de ressources après avoir été vaincu par la Guerre. Le PV perdu ne peut lui par contre pas être évité !



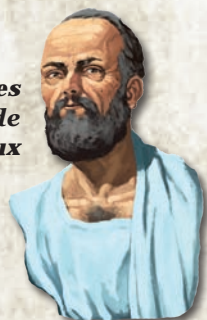
L'ordre du tour est 1 : Chine, 2 : Perse, 3 : Rome. Rome choisit en premier de payer 2 Nourritures ou de passer et devenir dernier. Puis la Perse, puis la Chine. Après que tous les joueurs ont choisi, ceux qui n'ont pas payé deviennent dernier, en conservant l'ordre actuel. Ceux qui ont payé deviennent premier, mais en conservant l'ordre actuel. Par exemple, si Rome paie, mais pas les autres, alors l'ordre du tour devient 1 : Rome, 2 : Chine, 3 : Perse.



Si vous ne pouvez pas payer le total de Nourriture, vous devez payer ce que vous pouvez, perdre 1 PV et autant de Livres que de Nourritures non payées. Rappel : vous ne pouvez pas perdre plus d'1 PV par manche par type de ressources.



Le décompte pour les Livres accumulés a lieu à la fin de chaque âge, c'est-à-dire aux manches 2, 4, 6 et 8.



3. Guerre

Les joueurs qui égalent ou dépassent la force de la Guerre sont immunisés contre celle-ci. Les joueurs avec moins de Force Militaire sont vaincus. Le nombre de ressources à payer est indiqué sur le bas de la carte Guerre du tour. Si une nation vaincue a une Stabilité plus forte que 0, les pertes sont réduites de ce nombre : il est ainsi possible de ne perdre aucune ressource en étant vaincu par la Guerre. Toutefois, tous les joueurs vaincus perdent 1 PV (comme rappelé sur la carte Guerre), même s'ils n'ont perdu aucune ressource. Cette perte d'1 PV ne peut être évitée quelle que soit votre Stabilité. Retirez ensuite la carte Guerre et remplacez le marqueur de Guerre sur l'espace Guerre.

4. Événements

Chaque Événement est appliqué dans l'ordre de la carte (de haut en bas).

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour « Le plus », aucun n'obtient le bonus. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour « Le moins » (le moins Fort/Militaire peut aussi être dénommé le plus faible), tous subissent la totalité de la pénalité. Tout joueur avec une Stabilité négative est considéré comme à égalité pour « Le moins Stable ».

Des Événements peuvent changer l'ordre du tour : s'ils s'appliquent à plusieurs nations, résolvez-les dans l'ordre du tour actuel.

Quand plusieurs joueurs ont un choix à faire, le choix est effectué dans l'ordre du tour inverse (le dernier choisit en premier). Une fois ce choix fait, l'événement s'applique alors en même temps pour tous les joueurs (voir exemple ci-contre).

Certains Événements augmentent ou diminuent le nombre d'ouvriers. Les ouvriers gagnés proviennent toujours de la piste de Population du plateau individuel et les ouvriers perdus sont remplacés sur cette même piste, sur n'importe quel espace vide. Le choix de la section de la piste est toujours libre.

5. Famine

Tous les joueurs doivent payer le coût en Nourriture indiqué en haut de la carte Événements de la manche.

(6.) Décompte des Livres à la fin de chaque âge

A la fin d'un âge, chaque nation gagne un PV pour chaque nation qui a accumulé moins de Livres qu'elle-même.

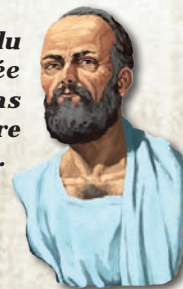


Exemple : à la fin de l'Antiquité, Bleu a 13 Livres, Jaune 11, Vert 11 et Rouge 4. Bleu gagne 3 PV, Jaune et Vert 1 PV et Rouge 0 PV.

Fin de partie

Les Points de Victoire (PV) pour les Livres accumulés sont attribués à la fin de la Phase de Résolution du tour 8, puis un décompte final est effectué. Le joueur avec le plus de points gagne la partie !

Bien que la dernière partie du décompte final soit appelée Ressources, n'oubliez pas d'ajouter votre Force Militaire et votre Stabilité aux calculs.



Décompte final

A la fin du jeu, additionnez les PV dans les catégories suivantes :

A. PV (accumulés durant la partie)

B. Colonies

A. Merveilles

B. Bâtiments **et Militaires**

A. Ressources

A. PV

Faites le total de tous vos jetons PV accumulés tout au long de la partie (correspondant à ceux donnés au départ, plus ceux gagnés/perdus durant la partie).

B. Colonies

Ajoutez tous les PV indiqués sur vos Colonies (nombre dans le coin inférieur droit de l'image).

C. Merveilles

Ajoutez tous les PV indiqués sur vos Merveilles construites (coin inférieur droit de l'image), y compris les PV bonus que certaines peuvent accorder (indiqué dans le texte comme « Décompte »).

D. Bâtiments et Militaire

Ajoutez tous les PV indiqués sur vos cartes Bâtiments et Militaires si vous avez déployé au moins un ouvrier dessus. Le nombre de PV est dans le coin inférieur droit de l'image : le chiffre le plus à gauche correspond au premier ouvrier déployé, le deuxième l'ouvrier suivant, et ainsi de suite. S'il y a plus d'ouvriers que de symboles PV sur une carte, les ouvriers additionnels ne rapportent aucun PV.

E. Ressources

Additionnez la valeur de vos ressources restantes : Or, Nourriture et Pierre, ainsi que vos Livres accumulés. Ajoutez ensuite votre Force Militaire et votre Stabilité. Divisez ce total par 10 et arrondissez à l'inférieur. Le chiffre résultant est le nombre de PV gagnés (i.e. chaque dizaine complète de Or+Nourriture+Pierre+Livres+Force+Stabilité vous donne 1 PV).

Ajoutez tous ces chiffres pour avoir votre total. Le joueur avec le plus de PV est le gagnant. Une égalité est départagée par l'ordre du tour.

NATIONS	Tori	Ruth	Miki	Jere
Game VP SP-Marker Marqueur de PV PV della Partita	12	15	17	13
Colonies Kolonien Colonien Colonia	3	2	4	1
Wonders Wunder Merveilles Meraviglie	2	3	2	4
Buildings and Military Bauwerke und Militär Bâtiments et Militaires Costruzioni e Eserciti	17	15	19	13
Resources Ressourcen Risorse / 10 	9	7	3	11
=	43	42	45	42

Exemple : 3 Pierre, 7 Ors, 5 Nourritures, 6 Livres, 10 de Force et 6 de Stabilité donnent un total de 37, soit 3 PV.

Règles additionnelles & clarifications

Recommandations

- » Avec des joueurs débutants, utilisez uniquement les cartes de Base, la face A des plateaux individuels et jouez à 3 ou 4 joueurs.
- » Avec des joueurs expérimentés, utilisez les cartes de Base et Avancé et jouez de 2 à 4 joueurs.
- » Avec des joueurs experts, utilisez toutes les cartes et toutes les configurations de joueurs.

Jeu avancé et expert

Les cartes avancé et expert ajoutent plus d'interaction, de rejouabilité et de concepts nouveaux. Après quelques parties avec les cartes de Base, vous pouvez ajouter les cartes Avancé (mélangez simplement avec les cartes de Base en début de partie). Après quelques parties avancées, ajoutez les cartes Expert.

5 joueurs

Avec 5 joueurs, vous devez ajouter les cartes Avancé et/ou Expert pour avoir suffisamment de cartes progrès.

Les Événements positifs s'appliquent également au second joueur le plus fort (sauf si égalité), les Événements négatifs s'appliquent aux deux plus faibles (incluant toute égalité). Les autres effets des cartes s'appliquent de manière analogue : ainsi pour Saint Augustin (le plus stable), vous obtenez l'effet si vous êtes premier ou second plus stable. Passer le premier compte comme passer le premier ou le deuxième. Passer dernier compte comme passer 4ème ou 5ème.

Exemple : La Chine a 23 de Force Militaire, la Perse 22, la Grèce 22, Rome 5 et l'Égypte 4. La Chine est la plus forte, Rome et l'Égypte les plus faibles.

Exemple : La Chine a 8 de Stabilité, la Perse 7, la Grèce 5, Rome 5 et l'Égypte 4. La Chine et la Perse sont les plus stables ; la Grèce, Rome et l'Égypte les moins stables.

2 joueurs

Le jeu à 2 joueurs est difficile par rapport aux événements : soit vous les perdez, soit vous les gagnez (vous n'avez pas de place intermédiaire). La compétition est alors plus grande, et vous devrez prendre plus de risques : la partie peut sembler gagnée assez vite si vous ne surveillez pas votre adversaire. Les Livres rapportent moins de PV au total, mais font un différentiel brut avec votre unique adversaire.

Jeu compétitif

Nations a été conçu pour être un challenge personnel, plus qu'une compétition acharnée entre joueurs. Les niveaux de difficulté, les faces B des plateaux individuels et les sets de cartes Avancé et Expert améliorent le challenge et permettent ainsi à des joueurs de niveaux variés de

jouer ensemble sur des bases égales. Si vous souhaitez un jeu plus compétitif avec des joueurs réguliers, jouez à 3 ou 4 joueurs, avec les faces A des plateaux individuels et le même niveau de difficulté pour tous les joueurs.

Pour des sets de cartes plus équilibrés, formez la pioche de chaque âge en échangeant une carte de Base par une carte du set Avancé/Expert de la même catégorie (par exemple, remplacez un Conseiller du set de Base par un Conseiller du set Expert).

Jeu court

Si vous voulez jouer un jeu plus court, décidez en début de partie combien d'âges vous souhaitez jouer. La partie se déroule normalement jusqu'à cet âge et le décompte final est effectué. Pour une partie d'apprentissage, jouer les 2 ou 3 premiers âges peut être une bonne approche.

Jeu plus facile

Si vous trouvez le jeu trop difficile, commencez avec un ouvrier supplémentaire au début. Prenez-le de la Piste de Population (et cachez l'entretien associé). Votre développement initial sera ainsi facilité, mais entraînera plus de compétition sur les Livres et les événements. Avec cette variante, il est courant de surproduire et de se concurrencer trop sur les premiers PV.

Faces B

Après quelques parties, vous pouvez essayer de jouer avec les faces B des plateaux individuels. Chacune de ces faces a des règles spéciales, écrites sur le plateau. Il y a des différences notables sur les ressources de départ, notamment l'ouvrier supplémentaire pour la Chine.

Effectuez les actions dans cet ordre pendant la mise en place : tirez l'ordre du tour, choisissez la difficulté, placez les cartes initiales et distribuez les plateaux individuels. Puis choisissez la face des plateaux individuels (A ou B) dans l'ordre du tour inverse (le cinquième choisit en premier...). Vous pouvez avoir la même carte deux fois si vous la possédiez sur votre plateau individuel au début.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, la Chine, la Perse et Rome sont joués. Les joueurs consultent les cartes progrès puis le joueur 3 choisit Rome B, le joueur 2 choisit Perse A et le joueur 1 choisit Chine B.

Variante Solo

Dans le jeu Solo, vous jouez contre un joueur neutre représenté par des tuiles événement et un dé. Vous essayez d'avoir le plus grand nombre de PV avant la fin du jeu. Si vous jouez cette variante afin de vous familiariser avec les règles, utilisez uniquement les cartes de Base et jouez le niveau de difficulté Chef.

Plutôt que de piocher une carte Événements, piochez une tuile événement de l'âge en cours. Cela donnera les valeurs que le joueur neutre possède ce tour. Le jeu se joue normalement et toutes les comparaisons doivent se faire avec le joueur neutre. Si le joueur n'a aucune valeur, vous gagnez toutes les égalités dans cette catégorie (vous passez toujours premier, vous avez toujours le plus d'ouvriers...). Vous perdez la partie si vous passez négatif en PV.

Commencez en tant que premier joueur, avec 1 Livre. Le joueur neutre démarre avec 2 Livres. Sur le plateau des progrès, utilisez 4 colonnes.

Après avoir acheté une carte progrès, déployé un ouvrier ou engagé un architecte, lancez le dé pour le joueur neutre. Lancez le dé également avant votre première action si vous êtes 2ème sur l'ordre du tour.

Le résultat du dé est résolu de la manière suivante :

1-4: Enlevez toutes les cartes progrès de la colonne correspondante sur le plateau des progrès. S'il y a au moins une guerre dans cette colonne, le joueur neutre « achète » la guerre la moins chère (en Or). La Force de la guerre est égale à celle du joueur neutre au moment de l'achat. Si la colonne est vide, rien ne se produit.

5-6: Résolez pour le joueur neutre l'action correspondante de la tuile événement de la manche.

À la fin de la partie, comparez votre score avec le Tableau d'honneur. Essayez de gagner plus de PV la partie suivante et quand vous vous sentez prêt, passez à une difficulté supérieure. Le nombre de PV gagné dans une partie solo n'est pas comparable au nombre gagné dans le jeu multi-joueurs.



Exemple de tuile événement Solo (dos et face)

Manche solo :

- » Déplacez le marqueur de manche
- » Complétez le plateau des progrès (4 colonnes)
- » Croissance ou bonus de ressources
- » Piochez une tuile événement (pas de carte Événements)
- » Indiquez la valeur de Force Militaire et de Stabilité du joueur neutre
- » Ajoutez Livres au joueur neutre
- » Complétez les architectes


- » Effectuez les actions

- » Produisez
- » Ordre du tour
- » Guerre
- » +1 PV si plus de Stabilité que le joueur neutre, -1 PV autrement
- » Famine
- » Gagnez 3 PV si plus de Livres que le joueur neutre à la fin d'un âge

Tableau d'honneur solo

- » 70 Trajan
- » 60 Ashoka
- » 55 Wu Zetian
- » 50 Saladin
- » 45 Victoria
- » 40 Charles V
- » 35 Cléopâtre
- » 30 Périclès
- » 25 Darius III
- » 20 Atahualpa
- » 15 Cixi
- » 10 Dan Quayle

Notes sur les cartes

Soit les cartes ont un effet quand on réalise une condition, soit elles sont limitées à une utilisation par manche : placez un marqueur  sur une carte pour vous souvenir que vous avez réalisé la condition si nécessaire (passer premier pour la Grande Muraille par exemple...), ou pour indiquer que l'action a été utilisée (et que vous ne pouvez donc plus l'utiliser). Enlevez ces marqueurs à la fin de la manche. Les textes des cartes prévalent sur les règles du jeu.

Cartes progrès

Anne Comnène : ignorez la production négative sur vos cartes Militaire.

Boadicée : Boadicée est défaussée uniquement si vous placez ou avez placé des ouvriers sur vos cartes Militaire, et pas en gagnant de la Force Militaire autrement.

Elizabeth : Lorsque vous devez déterminer si vous êtes vaincu par la Guerre (et uniquement dans ce cas), ajoutez 8 de Force.

Grande Muraille : si vous êtes vaincu par la Guerre et que vous avez passé le premier cette manche, vous perdez uniquement des ressources, et pas de PV, comme conséquence de la Guerre.

Kanga Moussa : Pour avoir le bonus, vous devez déjà avoir ce Conseiller quand vous dépensez votre dernier Or.

Nicolas Machiavel : vous devez montrer les 2 cartes Événements aux autres joueurs avant de choisir.

Pagode de porcelaine : Lorsqu'une carte indique de défausser tous les Conseillers, celui de la Pagode doit l'être aussi. Si elle ne mentionne qu'un Conseiller, c'est au choix du joueur. Variante experte : toutes cartes qui font défausser un Conseiller font défausser tous les Conseillers, Pagode comprise.

Sphinx : Dès qu'une nouvelle Merveille est construite, vous gagnez le bonus, y compris si cette Merveille remplace le Sphinx.

Sun Tzu : Vous devez avoir ce Conseiller au début de votre premier tour afin de faire 2 actions.

Tokugawa Ieyasu : Le bonus est accordé pour chaque carte, pas pour chaque ouvrier.

Versailles : Quand vous construisez cette Merveille, vous êtes considéré comme ayant le moins de stabilité (comme les joueurs en révolte) pour tout le reste de la manche.

Événements

Déclin de l'Âge de Bronze : Le plus Fort et le plus Stable sont protégés contre cet événement. Cela peut être le même joueur, ou jusqu'à 4 joueurs pour le jeu à 5 joueurs.

Dynastie Han : Le bonus est optionnel, mais vous devez prendre les deux gains ou aucun.

Glorieuse Révolution : à 5 joueurs, le second plus stable choisit le premier. Si les deux joueurs premiers choisissent de passer dernier, le second plus stable est dernier, le plus stable avant-dernier.

Jeux Olympiques : à 5 joueurs, le joueur le plus stable devient premier, le second plus stable second. En cas d'égalité, on conserve l'ordre relatif des joueurs les plus stables (en les passant premiers).

Naufrage du Vasa : la Force réduite (pour l'autre événement) ne peut pas être négative.

Ordre des Janissaires : Le bonus est optionnel, mais vous devez prendre les deux gains ou aucun.

Première Exposition Universelle : Engagez les architectes de la réserve générale sans payer le coût en pierre.

Quatrième Croisade : à 5 joueurs, le joueur le plus Fort fait d'abord son choix (si égalité, dans l'ordre du tour), puis le bonus s'applique aux joueurs les plus Forts. L'effet négatif s'applique aux 2 joueurs avec le moins de Force.

Résurgence du Zoroastrisme : il s'agit d'un choix, soit le bonus pour soi soit le malus pour les autres joueurs. A 5 joueurs, seul le plus stable choisit (et l'ordre du tour départage les égalités).

Notes historiques

Une partie commence à la préhistoire (4000 av. J.-C.) et se divise en quatre âges : Antiquité (4000 av. J.-C.-500 apr. J.-C.), époque Médiévale (500-1450 apr. J.-C.), Renaissance (1450-1750 apr. J.-C.) et ère industrielle (1750-1913 apr. J.-C.). Une nation dans le jeu Nations ne représente pas uniquement la définition moderne d'une nation, mais également les sphères culturelles et les alliances de peuple ayant pu en découler.





Des universitaires pourraient argumenter que le concept de nation est relativement moderne, une invention post-westphalienne. Si nous avions voulu être particulièrement précis et cerner les groupements politiques qui ont existé au cours de l'histoire, nous aurions appelé le jeu : Nations, empires, états, tribus, civilisations, royaumes, républiques, califats, cantons, hordes, démocraties, principautés, pays, unions, confédérations, tyrannies, dictatures et théocraties. Ce titre était malheureusement trop long !

Les Livres représentent l'héritage de votre nation : le développement des arts, de la technologie et de la religion, et ce que les générations futures retiendront de votre nation. La Nourriture représente la préparation pour lutter contre les catastrophes. L'Or représente le développement de votre nation, ce que vous visez à accomplir et améliorer. La Pierre représente votre développement industriel. La Force représente votre puissance militaire. La Stabilité représente la cohésion nationale, la puissance d'un gouvernement centralisé et l'équilibre dynastique.


Résumé du jeu

Manche


PHASE DE MAINTENANCE (P. 12-13)

1. **Marqueur de Manche** : avancer à la manche suivante
2. **Cartes progrès** : compléter le plateau
3. **Croissance** : Prendre  ou  /  / 
4. **Nouveaux Événements** : Piocher une nouvelle carte
5. **Architectes** : compléter le nombre d'architectes

PHASE D' ACTIONS (P. 14-17)

- A. **Acheter une carte progrès**
- B. **Déployer** 
- C. **Engager un architecte**

PHASE DE RÉOLUTION (P. 18-19)

1. **Production** : Bâtiments+ Militaires+ Colonies+ Merveilles+ Conseillers. Rappel : entretien à payer
 2. **Ordre du tour** : modifier si nécessaire
 3. **Guerre** : si vaincu, perdre PV et payer ressources
 4. **Événements** : résoudre les deux événements
 5. **Famine** : dépenser la Nourriture indiquée sur la carte Événements
- (6.)  : décompter si fin d'âge.

Particularités à 5 joueurs :

Jouez les cartes du set Avancé / Expert à 5 joueurs (pour avoir suffisamment de cartes progrès).

Les événements positifs bénéficient également au deuxième (sauf égalité pour la 1ère place), les événements négatifs affectent les deux dernières places (y compris en cas d'égalité). Toutes les cartes fonctionnent de manière analogue : ainsi pour Saint Augustin (le plus stable), vous gagnez l'effet que vous soyez 1er ou 2ème plus stable. Passer premier devient passer 1er ou 2ème. Passer dernier devient passer 4ème ou 5ème.

Fin du jeu

Décompte

A. PV (accumulés durant la partie)


B. Colonies

C. Merveilles

D. Bâtiments et Militaires

E. Ressources

A. PV

Ajoutez tous vos jetons  accumulés (ceux de départ, plus ceux gagnés/perdus durant la partie).

B. Colonies

Ajoutez tous les PV indiqués sur vos Colonies (coin inférieur droit de l'image).

C. Merveilles

Ajoutez tous les PV indiqués sur vos Merveilles construites (coin inférieur droit de l'image), y compris le bonus de PV que certaines Merveilles peuvent accorder (indiqué dans le texte comme « Décompte »).

D. Bâtiments et Militaires

Ajoutez tous les PV indiqués sur vos cartes Bâtiments et Militaires si vous avez déployé au moins un ouvrier dessus. Le nombre de PV est dans le coin inférieur droit de l'image : le chiffre le plus à gauche correspond au premier ouvrier déployé, le deuxième l'ouvrier suivant, et ainsi de suite. S'il y a plus d'ouvriers que de symboles PV sur une carte, les ouvriers additionnels ne rapportent aucun PV.

E. Ressources

Additionnez Or + Nourriture + Pierre + Livres + Force + Stabilité restants, divisez par 10, puis arrondissez à l'inférieur : il s'agit du nombre de PV marqué dans cette catégorie.

Ajoutez tous ces chiffres pour avoir votre total. Le joueur avec le plus de PV est le gagnant. Une égalité est départagée par l'ordre du tour.