# AGE of MYTHOLOGY®

## THE BOARDGAME™

# RULES OF ENGAGEMENT FRENCH



EAGLE GAMES

Traduction Fabstars 2012




Conçu et créé par Glenn Drover
Inspiré par le jeu vidéo Age of Mythologie de Microsoft et d'Ensemble Studios
Sous licence de Microsoft et d'Ensemble Studios

*Ce jeu est dédicacé à ma fille Emma. "Dada... wa'are you?"*

©2003 Eagle Games, Inc.
Age of Mythology, Ensemble Studios, and the Microsoft Game Studios logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsof

## I. Elements du Jeu

**Le jeu *Age of Mythology: Le jeu de plateau* contient les éléments suivants:**

~ Un manuel de règles
~ 6 plateaux pour les joueurs (2 Egyptiens, 2 Grecs, 2 Nordiques).
~ 6 sachets contenant des figurines (2 Egyptiens, 2 Grecs, 2 Nordiques)
~ 1 sachet zip-lock contenant 150 cubes de bois (30 de chaque, verts, marrons, jaunes, bleus et rouges)
~ 3 jeux de cartes (chaque jeu contient des cartes de bataille, des cartes d'actions permanentes, et des cartes d'actions aléatoires pour chaque culture)
~ 4 cartes de victoire
~ 1 plaque de tuiles cartonnées (de construction et de production de ressources)
~ 8 dés
~ 1 carte de référence

## II. Index des Regles


I. Eléments du Jeu . . . . . 3
II. Index des Règles . . . . . 3
III. Introduction . . . . . 3
IV. Principe du jeu . . . . . 4
V. Eléments du jeu . . . . . 4
VI. Mise en place du Jeu . . . . . 7
VII. Les tours . . . . . 8
VIII. Les cartes Actions . . . . . 10
IX. Les batailles . . . . . 12
X. Terminer le jeu . . . . . 16
XI Tour de jeu . . . . . 16
XII. Crédits . . . . . 18


## III. Introduction

Le pharaon de toute l'Egypte se reposait assis sur son joyau , le trône d'or, le poids des problèmes de l'Etat Egyptien s'enfonçant sur ses épaules à la façon d'Atlas tenant le monde.

Cette référence mentale à l'Atlas grec l'a dérangé, cependant. Il ne s'est pas beaucoup inquiété des Grecs, car les fanatiques adorateurs de Zeus avaient fondu sur son glorieux royaume depuis un certain temps maintenant ; volant ici des ressources, détruisant là des bâtiments. Agamemnon, le héros grec, s'avérait aussi ennuyeux que son armée, se montrant toujours sur le champ de bataille au bon endroit, au bon moment. Il scrutait, tournant son regard de manière ascendante la lumière du nouveau jour qui se reflétait brillamment par les passages des arches bien aérées au-dessus du plancher de la pièce du trône, où son conseil des gouverneurs s'assoit, se prosternant devant son noble visage.

"Noble pharaon," dit l'un d'eux, "nous cherchons vos conseils pour ce jour". Se concentrant en regardant vers les combles d'or du dessus, le pharaon se tourna vers eux. "Avons-nous des nouvelles des autres?"

"Non, Pharaon. Les Grecs semblent nous attendre pour entreprendre une démarche, de même que les Hommes du Nord."

Ainsi nous devons agir d'abord, pensa-t-il. Excellent. "Nous avons besoin de quelqu'un pour détruire le plus détestable héro des Grecs, Agamemnon," grogna-t-il.

Son gouverneur de la guerre s'éclaircit la gorge. "Pharaon, nous n'avons pas les ressources pour avancer sur ce projet. Quand nous serons capables de recruter un prêtre de Ra. Lui et quelques Momies donneront au héros grec une leçon d'humilité."

"Que pouvons nous changer, maintenant !?" dit le pharaon caustique. Le conseil évitait son regard, regardant en direction du plancher de marbre poli. Il continua, "nous devons rechercher des ressources pour apaiser les dieux. Je commande que nous recueillons les matériaux nécessaires."

Le gouverneur des ressources réplica, "immédiatement, pharaon". Il disparu dans les profondeurs caverneuses du palais, revenant après quelques moments. "Considérez que c'est fait, pharaon. Notre moisson glorieuse nous a apporté l'or de nos mines,le bois de l'oasis dans l'ouest, la faveur des dieux, et la nourriture du Nil bienfaisant. Notre richesse nous permettrait de passer à un âge supérieur, mais notre or est légèrement… faible."

"Pas assez ?!" dit le pharaon. Sans sacrifice nécessaire, ils ne pourraient pas avancer dans un âge plus glorieux. "Peut-être pouvons nous donner le fouet aux villageois afin de rendre leur travail plus efficace ?

Le gouverneur des ressources dégluti inconfortablement. "En fait, pharaon, nous avons besoin de plus de villageois pour la main d'oeuvre. Peut-être devrions nous construire des logements?"

"Hmmm," marmonnait le pharaon. Il a négligé le manque de ses villageois trop longtemps, son visage se fronçant tandis qu'il passait en revue les choix restants. Un coureur est entré et a signalé que les Grecs ont pillé, pour une fois, les Hommes du Nord au lieu de l'Egypte et étaient parvenus à saisir un approvisionnement significatif en or nordique. Les Hommes du Nord, avaient immédiatement contre attaqué, mais ils n'avaient pas détruit Agamemnon et son armée. Les gouverneurs regardaient Pharaon avec expectative. Pour finir il parla "Notre armée n'est pas encore prête pour une incursion chez les Grecs. Les Hommes du Nord sont vulnérables, mais n'ont plus d'or désormais. Très bien, envoyer nos éclaireurs dans le désert à la recherche d'autres mines d'or."

Le gouverneur des ressources répondit d'une façon aimable, et s'éloigna rapidement. Bientôt, il revint, se déhanchant et glissant sur le plancher de marbre lisse. Il bégaya, "C'est fait, mon Pharaon. Nos explorateurs ont découvert une terre dans le désert riche en or - elle devrait nous permettre de répondre aux conditions si nous agissons maintenant!"

"Penses tu me donner des instructions?" tonna le Pharaon. Avant que le gouverneur ne puisse répondre, il ondula une main. "Réclamez là, imbécile, et cela sans tarder!"

Rapidement, le contrat était fait. Les Grecs ont ensuite attaqué de nouveau les Hommes du Nord, mais cette fois sans Agamemnon, et le raid a échoué contre une défense vigoureuse des géants et des Jarls de gel. Les Hommes du Nord ont ignoré cette attaque grecque et ont décidé de recueillir des ressources quand le moment était venu. Ils ont choisi de recueillir des ressources dans les collines, rapidement chacune des trois puissances brouillées recueillaient ce qu'ils pouvaient des pentes de leurs propres terres. Les Egyptiens n'avaient qu'un secteur qui entrait dans cette catégorie, mais c'était assez – Elle disposait d'une grande quantité d'or.

Le pharaon souriait. Il était temps. "les dieux souriront avec moi… je veux dire, le peuple égyptiens. Le gouverneur des ressources, prend les matières premières requises et s'assure qu'elles sont offertes à ceux d'en haut, de sorte que nous puissions gagner un nouvel âge lumineux." Pendant que le gouverneur courrait au loin, essayant de ne pas glisser pour ne pas tomber cette fois, pharaon souriait. Avec la prochaine dépense, les Egyptiens allaient être couronnés par l'âge classique. Il pourrait sentir sa puissance. Souriant, il planifiait ses prochains mouvements - la collecte de plus de ressources, recrutant un prêtre et peut-être quelques Momies tant redoutées… ou peut-être même encore, un Phoenix de feu. Oui, Agamemnon et ses Grecs rusés allaient finalement rencontré leur combat…

## IV. Principes du Jeux

*Age of Mythologie : Le jeu de plateau permet aux joueurs de faire les mêmes choses qu'avec le jeu PC :*

~ Explorer le monde et gagner des sites de production de ressources (mines, ferme, forêts, temples);
~ Collecter des ressources sur ses sites (or, nourriture, bois et faveur);
~ Dépenser des ressources pour recruter des guerriers mortels, des héros puissants et des créatures mythiques;
~ Dépenser des ressources pour construire des bâtiments donnant des avantages;
~ Attaquer les autres joueurs pour détruire leurs armées, bâtiments ou pour prendre leurs ressources;
~ Echanger des ressources;
~ Avancer leur culture au prochain âge afin d'avoir de meilleurs héros et plus d'options :

~ **Archaïque**
~ **Classique**
~ **Héroïque**
~ **Mythique**

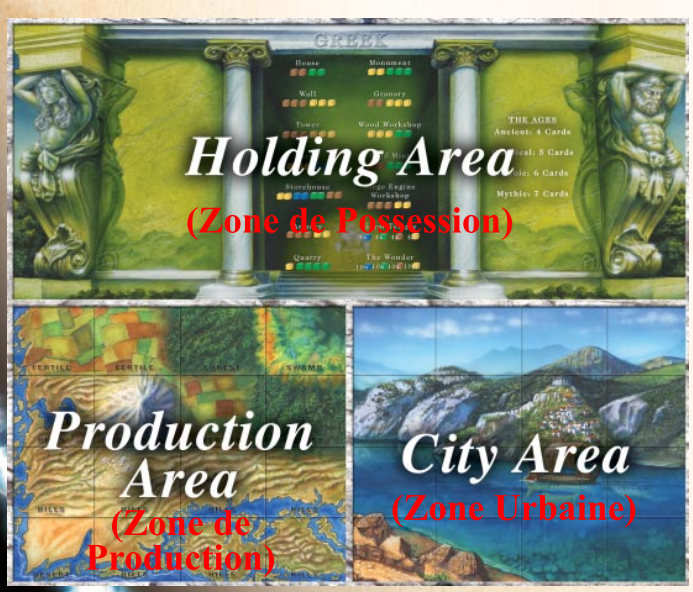
Les joueurs exécutent ces actions (pour accéder ainsi à de puissants pouvoirs divins) avec des "Cartes Actions". En jouant ces cartes, les joueurs tentent d'avoir une meilleure armée, une meilleure économie et une plus belle ville que les autres. Cela signifie, qu'ils doivent équilibrer leur progression entre la défense et les attaques aux bons moments pour saper les efforts de leurs adversaires. Le joueur qui guidera sa culture le plus brillamment ramassera le plus de points de victoire et sera le vainqueur.

## V. Elements du Jeu

### LES PLATEAUX DES JOUEURS

Chaque joueur dispose d'un plateau qui correspond à son territoire. Il y a 3 types de plateau, un pour chaque culture (Grecque, Egyptienne, et Nordique).

**Les plateaux des joueurs sont divisés en 3 zones. La zone de Production, la zone Urbaine et la zone de Possession.**




La zone en **bas à gauche** est appelée Zone de Production. C'est la zone où les joueurs placent leurs tuiles de Production de ressources.

La zone en **bas à droite** est appelée Zone Urbaine. C'est la zone où les joueurs placent leurs tuiles de construction.

La zone dans la **moitié supérieure** est appelée Zone de Possession. C'est la zone où les joueurs placent leurs unités, leurs cubes de ressource et de points de victoire.

### LES FIGURINES

Les pièces en plastique représentent les unités militaires (appelées juste unités par la suite) et les villageois.

**Unités Militaires**

Les joueurs les recrutent pour mener les batailles et on reconnaît facilement les types :



**Unites Mortelles**
**(Bases rondes ou ovales)**



**Creatures Mythique**
**(Bases carrées ou rectangulaires**



**Unites Heros**
**(Bases rondes ou ovales)**

**Les Villageois**

Ce sont les figurines que l'on place sur les tuiles de production pour augmenter leur productivité. Un villageois est créé pour chaque maison construite par un joueur et est placé sur sa zone urbaine. Le nombre de villageois et de maisons qu'un joueur possède doivent toujours être équivalents. Si une maison est détruite, un villageois doit l'être aussi (au choix du joueur). Quand un nouveau villageois est créé par la construction d'une nouvelle maison, il est placé sur la zone de possession du joueur et ne peut être placé sur une tuile de production de ressource que lorsque le joueur joue une carte Gather (collecte) (voir ci-dessous).

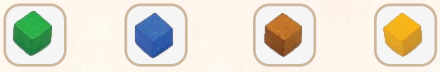


### LES CUBES EN BOIS

Il y a 5 couleurs de cube différentes dans le jeu. Quatre d'entres elles (Vert, Bleu, Marron clair et Jaune) sont utilisées pour représenter les ressources et la dernière (rouge) est utilisée pour représenter les "points de victoire".

**Les cubes ressources**

Les ressources sont la monnaie de base d'Age of Mythology. On les collecte lorsqu'un joueur joue une carte "Gather" et elles sont dépensées pour acheter des unités, des constructions, des pouvoirs divins, etc. Les 4 couleurs représentent :



**Nourriture** **Faveur** **Bois** **Or**

*(La Volonté des Dieux)*

**Les cubes Points de Victoire**



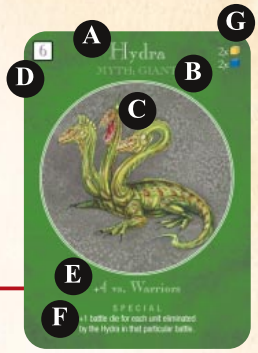
Les points de victoire sont utilisés pour déterminer le vainqueur de la partie. Le joueur avec le plus de cubes Points de Victoire à la fin de la partie, gagne le jeu.

## LES CARTES

***Il y a quatre types de cartes :***

### *Les cartes de Point de Victoire :*

II y a quatre cartes de point de victoire : la plus grande armée, le plus de constructions, le vainqueur de la dernière bataille et la merveille. Ces cartes sont placées faces visibles sur la table et elles sont utilisées pour conserver les cubes de point de victoire placés dessus au démarrage de chaque nouveau tour. Les cubes de point de victoire sont pris et gagnés par un joueur en fonction de certaines circonstances (voir "Fin de la partie et Gagnant" ci-dessous).




**A** *Le nom de l'Unité*

**B** *Le type de cette Unité*

**C** *Une image de l'Unité*

**D** *Les dés de bataille normalement lancés*

**E** *Les dés de bonus que l'Unité reçoit lorsqu'elle rencontre un type d'adversaire particulier*

**F** *Tout pouvoir spécial que l'unité peut posséder*

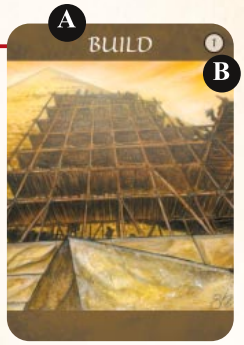
**G** *Coût de recrutement de l'Unité*

***Cartes de Bataille:*** ***Cette carte de bataille indique***

Chaque joueur a un paquet de cartes de bataille (une carte pour chaque unité qui peut être recrutée). Chaque carte indique:

***Cartes d'Action Permanente:*** ***Cette carte d'action permanente indique***

Chaque joueur possède un paquet de 7 cartes d'Actions Permanentes (une carte par type d'action disponible pour le joueur : Explore(explorer), Gather(collecter), Recruit (recruter), Build(construire), Trade(échanger), Attack(attaquer) et Next Age (âge suivant). Ces cartes représentent la liste des options permanentes. Elles ne sont pas aussi puissantes que les cartes d'Actions Aléatoires mais elles sont toujours disponibles.




**A** *Le nom de l'Action (Build = Construire)*

**B** *Combien de constructions peuvent être réalisées lorsque cette carte est jouée (1)*

***Cartes d'Action Aléatoire:*** ***Cette carte d'action aléatoire montre***

II y a 3 paquets de cartes d'Actions Aléatoires, un par culture. Chaque paquet contient des cartes puissantes. Certaines cartes ont les mêmes actions que les cartes permanentes mais en plus fort. D'autres permettent d'acheter la faveur des dieux. Chaque paquet d'Actions Aléatoires est mélangé au début du jeu. Les joueurs tirent des cartes de ces paquets sans dépasser la limite de cartes autorisées, définie par l'Age actuel de la culture.




**A** *Le nom de l'Action ( Attack = Attaque)*

**B** *Nombre maximum d'unité pour chaque camp (5)*

***Pouvoirs des Dieux:*** ***Cette Action Aléatoire (avec le pouvoir d'un Dieu) indique***

Certaines cartes ont des pouvoirs divins en plus des actions. Quand il joue une de ces cartes, le joueur doit payer un certain nombre de cubes Faveur pour bénéficier du pouvoir du dieu. S'il joue le pouvoir divin, le joueur DOIT payer le coût en Faveur et déterminer le résultat de ce pouvoir avant d'effectuer l'action de la carte. Si le joueur ne veut pas bénéficier du pouvoir divin, il n'effectue que l'action de la carte.




**A** *Le nom de l'Action (Trade = Commerce)*

**B** *Le coût de l'Action (0 Ressource)*

**C** *Nom du Pouvoir du Dieu (Loki - "Vol")*

**D** *Effets du Pouvoir du Dieu (Vol de 5 ressources)*

**E** *Coût pour jouer le Pouvoir du Dieu (2 cubes de Faveur)*

### EXEMPLE

**Vous jouez la carte Loki (ci-dessus). Vous décidez de payer les 2 cubes bleus pour utiliser le pouvoir divin et vous volez 5 ressources au joueur Egyptien (pour l'empêcher de produire des unités). Vous réalisez ensuite l'action Trade de la carte et échangez des cubes Nourriture verts contre 4 cubes de Faveur bleus et 1 cube de Bois marron.**

# TUILES

Les tuiles représentent la construction de bâtiments spéciaux qui fournissent des bénéfices à une Culture (Tuiles de construction) et la culture ainsi que la récolte de précieuses ressources (tuiles de production de Ressources) .

***Tuiles de contruction***




Quand un joueur joue une carte Build (construire), il peut acheter des bâtiments (nombre indiqué sur la carte) et placer la tuile de construction appropriée dans la zone urbaine de son plateau (les coûts de chaque bâtiment peuvent être trouvés sur chaque plateau de jeu et sur la table de référence. Une seule tuile peut être placée sur chaque case de la zone urbaine. Si cette zone est remplie de constructions, le joueur ne peut plus construire tant qu'un bâtiment (ou plusieurs) n'a pas été détruit (un joueur ne peut PAS détruire ses propres bâtiments sauf avec certains pouvoirs divins). Chaque joueur ne peut construire qu'un exemplaire de chaque type de bâtiment à l'exception des maisons ; Chaque joueur peut construire un maximum de 10 maisons.

***Une fois constuite et posée sur le plateau, chaque construction donne au joueur une capacité ou un pouvoir spécial.***

**HOUSE** (maison) :pour chaque maison (jusqu'à un maximum de 10 par joueur), le joueur gagne un nouveau villageois. Ces nouveaux villageois sont placés dans la zone de possession du joueur et y restent jusqu'à ce que le joueur pose une carte Gather. Quand une maison est détruite, son propriétaire doit retirer un villageois.

**WALL** (mur) :le mur fournit une défense à la zone urbaine. Quand une zone urbaine est attaquée, le défenseur (possesseur du mur) ajoute deux dés pour toutes les résolutions de ces batailles. Le mur ne fonctionne pas pour les autres zones (production et possession) qui sont attaquées et ne donne pas d'avantage à l'attaque. L'effet du mur peut être annulé si l'attaquant possède un Atelier d'engins de siège ou s'il a engagé dans la bataille une unité disposant d'un pouvoir spécial qui annule l'effet du mur. Le mur n'est pas automatiquement détruit quand le défenseur perd la bataille. 11 ne peut être détruit que s'il est choisi comme bâtiment à détruire par l'attaquant ou par l'utilisation d'un pouvoir divin.

**TOWER** (tour) :la tour fonctionne exactement comme un mur, sauf qu'elle protège la zone de production.

**STOREHOUSE** (entrepôt) :l'entrepôt réduit les effets de la détérioration en autorisant son propriétaire à stocker jusqu'à 8 cubes de ressource de chaque type d'un tour à l'autre au lieu de 5.

**MARKET** (marché) :le marché permet de réduire le coût des échanges. Un joueur avec un marché ignore les coûts en ressource quand une carte Trade est jouée (c'est gratuit pour tous les échanges).

**ARMORY** (arsenal) :l'arsenal donne à son propriétaire une unité supplémentaire dans chaque bataille (on dépasse donc le chiffre de la carte attaque). Son adversaire n'a pas cet avantage sauf s'il a lui aussi un arsenal.

**QUARRY** (carrière) :la carrière donne à son propriétaire une réduction des coûts sur toutes les futures constructions d'un cube ressource (au choix du joueur). Cela prend effet à partir de l'action effectuée juste après l'achat de la carrière.

**MONUMENT** :le Monument honore les dieux de cette culture. Avoir un monument donne à son propriétaire 2 cubes de Faveur supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur fait une action de collecte.

**GRANARY** (grenier) :le grenier permet de stocker du grain. Le propriétaire gagne 2 cubes de nourriture supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur effectue une action de collecte.

**GOLD MINT** (Hotel de la Monnaie) :Le propriétaire gagne 2 cubes d'or supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet quand un autre joueur effectue une action de collecte.

**WOOD WORKSHOP** (scierie) :Le propriétaire gagne 2 cubes de bois supplémentaires à chaque fois qu'il fait une action de collecte (quelle que soit la collecte). Il n'y a pas d'effet lorsqu'un autre joueur fait une action de collecte.

**SIEGE ENGINE WORKSHOP** (Atelier d'engins de siège):il est dédié à la destruction des fortifications et des structures ennemies. Il annule l'effet des murs et des tours lors d'une attaque. L'atelier donne aussi à son possesseur une destruction supplémentaire de bâtiment en cas de victoire contre une zone urbaine.

**GREA T TEMPLE** (grand temple) :le grand temple permet à son propriétaire d'acheter un point de victoire contre 8 cubes faveur. Pour avoir cette capacité, le joueur doit jouer une carte Trade. Il peut acheter autant de points de victoire qu'il peut se le permettre. L'action d'échange peut être utilisée normalement pour convertir des ressources en d'autres ressources, y compris de la Faveur, avant d'acheter les points de victoire.

**THE WONDER** (la merveille) :la merveille représente le pinacle de la technologie d'une culture. Quand un joueur construit la merveille, le jeu s'arrête IMMEDIATEMENT. Le joueur qui construit la merveille gagne aussi les points de victoire qui étaient sur la carte correspondante. Pour pouvoir construire la merveille, il faut être à l'Age Mythique.

## TUILES DE PRODUCTION DE RESSOURCES




AVANT ARRIERE

➤ ***Tuiles de Production de Ressource et de Terrain***

Quand la carte action "Explore" est jouée (voir l'action "Explore", ci-dessous), les tuiles de production de ressource sont acquises et placées dans la zone de production du plateau du joueur. (Zone en bas à gauche qui affiche une carte de terrains avec une grille). Lorsque la carte action Gather (Récolter) est jouée, les tuiles de Production de Ressources génèrent des cubes de ressource.

Chaque tuile de Production de Ressource a un type de terrain et doit être placée sur une case qui a le même type de terrain dans la zone de production du joueur. Si le joueur n'a pas de case du terrain correspondant, la Tuile ne peut pas être placée sur le plateau du joueur et ne peut être sélectionnée. Le jeu des tuiles de Production de Ressource est le suivant:

TUILES FERTILE




TUILES FORET




TUILES COLLINE




TUILES MONTAGNE




TUILES DESERT




TUILES MARAIS




# VI. MISE EN PLACE

***Nombre de joueurs***

Les éléments fournis dans la boîte supportent de 2 à 4 joueurs, cependant, le jeu peut se jouer jusqu'à 6 avec un supplément de tuiles et de cubes en bois (disponible sur le site de l'éditeur www.eaglegames.net). Des parties avec 7 ou 8 joueurs sont possibles si de nouvelles figurines, cartes et plateaux sont achetés sur le magasin du Web de Eagle Games. 3 nouvelles couleurs pour les joueurs seront prochainement disponibles.

***Quelle culture choisir ?***

Il y a trois cultures dans Age Of Mythology : les Grecs (vert), les Nordiques (bleu) et les Egyptiens (marron). Avant de commencer, il faut déterminer aléatoirement la culture de chaque joueur en plaçant un cube en bois dans le couvercle de la boîte (ou une coupe ou tout autre récipient à portée de main). Si il y a joueurs ou moins, placer un cube vert, un bleu et un marron dans le récipient. Chaque joueur pioche choisit un cube sans regarder et joue la culture représentée par cette couleur.

S'il y a 4 joueurs ou plus, les trois premiers joueurs font comme précédemment et on recommence ce processus pour les joueurs restants. Les joueurs de même culture ne peuvent s'asseoir l'un à côté de l'autre (ils ne peuvent pas être adjacents). Cela signifie qu'ils ne seront pas capables de s'attaquer l'un l'autre.

Quand il y a 4 joueurs, une bonne alternative pour démarrer est de placer deux cubes de deux cultures différentes dans le récipient laissant une culture de côté. C'est essentiellement pour créer 2 équipes.

***Premier joueur***

Déterminer le "Premier Joueur" en lançant 2 dés. La personne avec le plus haut score est désignée comme "Premier Joueur". En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne le score le plus élevé.

## TUILES DE PRODUCTION DE RESSOURCES

***Chaque joueur reçoit les éléments suivants:***

➤ *Le plateau de joueur correspondant à la culture sélectionnée*

➤ *Un paquet de 7 cartes Action Permanente correspondant à sa culture (une pour chaque action : Gather, Explore, Trade, Build, Recruit, Attack et Next Age)*

*Un paquet de cartes bataille correspondant à sa culture*

➤ Un paquet de cartes d'Action Aléatoire correspondant à sa culture

***NOTE : S'il y a 3 joueurs ou moins, chacun reçoit le paquet des cartes d'Actions Aléatoires de la culture appropriée. S'il y a 4 joueurs ou plus, les joueurs partageant la même culture jouent avec le même paquet de cartes d'Action Aléatoire.***

➤ *Un ensemble complet de figurines à la couleur de sa culture*

***NOTE : Il y a deux teintes par couleur. S'il y a 3 joueurs ou moins, les 2 teintes peuvent être utilisées (par exemple, le joueur Grec dans une partie à 3 joueurs peut utiliser les 2 teintes vertes lorsqu'il tire des unités). Cependant, s'il y a 4 joueurs ou plus, chaque joueur NE PEUT utiliser qu'une seule teinte. Le nombre d'unités est limité à celles disponibles dans sa réserve.***

## ES RESSOURCES DE DEPART DE LA BANQUE

La "banque" représente la limite des ressources disponibles à la récolte durant la partie. Lorsque le nombre de joueurs augmente, il en va de même pour les ressources. **Avant de commencer la partie, la banque doit contenir le nombre suivant de cubes de ressource** (vert, bleu, jaune et marron) :

***2 joueurs : 20 de chaque couleur***

***3 joueurs : 25 de chaque couleur***

***4 joueurs : 30 de chaque couleur***

***5 joueurs : 40 de chaque couleur***

***( Note: les parties avec 5 joueurs et plus requièreront un sachet supplémentaire de cubes de ressource et un pack de Tuiles additionnel.***

***6 joueurs : 50 de chaque couleur***

***7 joueurs : 55 de chaque couleur***

***8 joueurs : 60 de chaque couleur***

Les cubes en excès sont remis dans la boîte et ne sont pas utilisés durant la partie.

**30 cubes rouges de point de victoire** sont placés dans la banque au démarrage de la partie sans se soucier du nombre de joueurs.

## RESSOURCES DE DEMARRAGE DES JOUEURS

Après l'allocation du nombre correct des ressources à la Banque, donner à chaque joueur 4 ressources de chaque de la banque (nourriture, bois, or et faveur).

## UNITES DE DEPART

Chaque joueur prend 2 figurines de chaque type d'unités mortelles sauf les villageois (chaque Culture dispose de 3 types d'unités mortelles, sans compter les villageois) et les place dans sa zone de possession de son plateau.

***Exemple*** : ***Le joueur Egyptien prend 2 lanciers (spearmen), 2 éléphants, et 2 char avec archers (chariot-archers). Le Nord prend 2 Jarls, 2 Huskarls, et 2 lanceurs de haches (Throwing Axemen). Le Grecque prend 2 Toxotes, 2 Hoplites, et 2 Hippokons.***

## UNITES DE DEPART

Les tuiles construction sont placées proches de la banque.

La "Pool" (Réserve) de Ressources de Production sont placées face cachée (avec le panier visible) au miieu des joueurs pour en faciliter l'accès. Les Tuiles sont ensuites mélangées pour former une réserve.



## LES RESSOURCES DE DEPART DE LA BANQUE

Le premier joueur prend 6 tuiles de ressource par joueur et les retourne faces visibles.
En commençant par lui, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une de ces tuiles et la place sur une case de terrain correspondant de son plateau. Quand tous les joueurs ont choisi une tuile, le joueur qui vient de prendre une tuile en dernier en prend tout de suite une autre. Dans le sens inverse, chacun reprend une tuile et la place sur son plateau dans une case de terrain adéquat. Les joueurs peuvent passer s'ils le souhaitent. Passer permet de préserver l'opportunité de choisir une meilleure tuile au cours de la partie. On répète ce processus trois fois jusqu'à ce que chacun ait eu six possibilités de choisir une tuile. Les tuiles non choisies retournent dans la réserve

### STRATEGIE

**Vous pouvez choisir de passer si les tuiles restantes occuperaient la dernière case d'un type de terrain sur votre plateau. En laissant au moins une case libre par type de terrain vous pouvez espérer trouver une meilleure tuile lors de vos prochaines explorations au cours de la partie .**

**Vous êtes prêt à jouer maintenant.**

# VII. LES TOURS

## L'ORDRE DES TOURS

Le jeu se joue en tours, chaque tour comprend les phases suivantes :

- ***Placement de cubes de point de victoire***
- ***Tirer des cartes Action***
- ***Trois tours de jeu de cartes actions***
- ***Détérioration des ressources***
- ***Défausse***
- ***Changement de premier joueur***

## PLACEMENT DES CUBES POINTS DE VICTOIRE

Au début de chaque tour, trois Cubes Point de Victoire sont placés sur les cartes de Victoire. Le premier joueur de ce tour place la première, et ensuite dans l'ordre d'une aiguille d'une montre les deux prochains joueurs placent un cube (si 'il y a plus de trois joueurs, les joueurs restant ne placent pas de cubes - mais gardent à l'esprit que le "Premier Joueur" change de tour en tour). S'il n'y a que 2 joueurs, seuls deux Cubes de Point de Victoire sont placés (un par joueur).

***Chacun des trois cubes de Point de Victoire doit être placé sur l'une des quatre cartes de Point de Victoire:***

- ***The Largest Army (la plus grande armée) : le joueur avec le plus d'unités, sans compter les villageois, à la fin du jeu.***
- ***The Most Buildings (le plus de constructions) : le joueur avec le plus de bâtiments dans sa ville à la fin du jeu.***
- ***Won the Last Battle (vainqueur de la dernière bataille) : le joueur victorieux de la dernière bataille récupère ces cubes à la fin de celle-ci.***
- ***The tVonder (la merveille) : le joueur qui la construit récupère les cubes de cette carte.***

## TIRER UNE CARTE ACTION

Chaque joueur décide quelles cartes Action il veut en main pour ce tour. Ils peuvent sélectionner un nombre maximum de cartes déterminé par l'Age où ils se trouvent (chaque joueur démarre la partie à l'Age Archaïque; ; ils se déplacent ensuite dans des Ages ultérieurs lorsqu'ils jouent la carte "Next Age" (Age Suivant) et payent le nombre de Ressources requis). Le maximum de cartes autorisé dans la main d'un joueur au démarrage de chaque tour est de :

**AGE ARCHAÏQUE : 4 cartes**
**AGE CLASSIQUE : 5 cartes**
**AGE HEROÏQUE : 6 cartes**
**AGE MYTHIQUE : 7 cartes**

Un joueur peut sélectionner des cartes soit du paquet des cartes d'Actions Permanentes ou soit du paquet d'Actions Aléatoires (ou des deux). Lorsqu'ils sélectionnent les cartes constituant leur main pour ce tour, les joueurs doivent d'abord sélectionner les cartes qu'ils veulent du paquet d'Action Permanente avant celles du paquet d'Actions Aléatoires. Lorsqu'ils sélectionnent des cartes, les joueurs peuvent analyser les sept cartes d'Actions Permanentes, mais doivent les tirer aléatoirement du dessus du paquet sans les regarder auparavant.

### STRATEGIE

**Décider du nombre de cartes d'Action Aléatoire que vous avez en main est l'une des décisions clé du jeu. Si vous en avez trop peu dans votre jeu, vous courrez le risque de tomber sous les coups de joueurs qui jouent plus de ces cartes puissantes. Choisir trop de cartes Actions Aléatoires, peut vous mener au désastre lorsque vous tirer des cartes que vous ne pouvez utiliser efficacement.**

**C'est pourquoi avancer dans des Ages ultérieurs est si important. Cela vous permet de sélectionner suffisamment de cartes Actions Permanentes pour vous assurer de pouvoir toujours faire ce que vous souhaitez, tandis qu'en sélectionnant simultanément assez de cartes Actions Aléatoires pour vous assurer que vous ayez accès à des actions plus puissantes.**

## TIRER UNE CARTE ACTION

En commençant par le "1er joueur" et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur sélectionne une des cartes Action de sa main et exécute l'Action qu'elle spécifie (Voir "Actions" ci-dessous). Lorsque chaque joueur a joué une carte et exécuté la ou les Actions, le Round prend fin.

Lorsque 3 Rounds (avec toujours le premier joueur qui commence à jouer une carte lors de chaque Round) ont été réalisés, chaque joueur remet les cartes Actions Permanentes qu'il vient de jouer dans le paquet des cartes Actions Permanentes et place les cartes Actions Aléatoires jouées à coté face visible du paquet des cartes Actions Aléatoires. Si le paquet des cartes Actions Aléatoires est vide et qu'il ne reste que des cartes face visible, mélanger le paquet et remettez le en jeu face cachée.

## DETERIORATION

Une fois qu'une carte jouée est terminée, on procède à la détérioration des ressources. Chaque joueur ne peut conserver que 5 cubes de Ressource de CHAQUE type (bois, nourriture, or et faveur) d'un tour à l'autre. Durant la phase de Détérioration, les cubes en excès sont remis dans la banque.

### EXEMPLE

**Après avoir joué une carte, le joueur Nordique détermine qu'il a 6 cubes de nourritures, 3 de bois, 5 d'or, et 7 ressources faveur. Ce joueur doit enlever 1 nourriture et 2 faveurs pour respecter la limite de 5 ressources par catégorie. Comme le bois et l'or sont inférieurs ou égaux à 5, aucun d'eux n'est enlevé.**

La limite de 5 cubes ressource par catégorie peut être portée à 8 si le joueur dispose d'un entrepôt (Storehouse) dans sa zone urbaine. Après avoir construit cette structure, le joueur n'aura besoin d'éliminer les cubes de Ressource qu'au delà de 8 à la place de 5.

## DEFAUSSER

Après la phase de détérioration, Les joueurs doivent décider s'ils veulent se défausser de n'importe lesquelles des cartes restantes dans leur main, ou les conserver pour le tour suivant. Les joueurs peuvent choisir de défausser autant de cartes qu'ils le veulent mais gardez à l'esprit que toutes ces cartes conservées compteront dans la limite de cartes autorisée pour le tour suivant.

### EXEMPLE

**Le joueur Grec a exécuté la suppression de la Détérioration et se trouve actuellement à l'âge Héroïque. Ayant démarré avec 5 cartes, après 3 Rounds joués il est tombé à 2. Il dispose des cartes "Build - 2" (Construction - 2) et "Next Age - Hephaestos 'Volcano'" (Age suivant - 'Volcan' Hephaestos). Il planifie d'avancer à l'Age Mythique durant le tour prochain, ainsi il conserve la carte Next Age et défausse la carte "Build - 2". Au tirage des cartes d'Action au prochain tour, le joueur ne peut que tirer 4 cartes à la place de 5, comme il en a gardé une.**

### STRATEGIE

**Alors que vous pouvez conserver des cartes de votre paquet d'Action Permanente dans votre main, il n'y a aucune raison de le faire car vous pouvez les sélectionner durant le tour suivant. La meilleure raison de garder des cartes est lorsque vous avez une carte d'Action Aléatoire qui est puissante mais qui n'était pas adaptée à vos plans lors du dernier tour. Cependant garder une carte pour un usage futur peut être très risqué (spécialement au début du jeu), car elle utilisera un emplacement précieux de votre main. D'autre part si vous défaussez une carte très puissante, elle sera probablement inaccessible pour le restant de la partie.**

## DEMARRAGE DE LA ROTATION DES JOUEURS

A la fin de chaque tour la désignation du "1er joueur" change et le joueur immédiatement à sa gauche devient le nouveau 1er joueur. La Tuile "Starting Player" est utilisée pour le désigner.

Le cours du jeu repart à la première étape (Placer les Cubes de Victoire) et démarrer un nouveau tour

## VIII. Les Cartes Action

Il y a 7 "Actions" différentes qu'un joueur peut effectuer. Jouer une carte d'Actions Permanentes ou Aléatoires appropriée de sa main permet au joueur d'exécuter cette action. Chaque Action dispose de règles spéciales :

### *EXPLORE*




Lorsqu'une carte "Explore" est jouée, les joueurs ont la possibilité d'augmenter le nombre de tuiles de production qu'ils possèdent. Le joueur qui a joué la carte tire le nombre de tuiles ressources indiqué par la carte de la réserve des tuiles au centre de la table . Après avoir été tirées, elles sont exposées faces visibles pour que tous les voient. Le joueur qui a joué la carte choisit l'une d'elles et la place dans sa zone de production. (attention de faire correspondre le terrain de la tuile avec le terrain du plateau du jeu). Seule une tuile peut être placée par case dans la zone de production. Le joueur à sa gauche choisit ensuite une tuile et la place, et ainsi de suite en tournant autour de la table dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi UNE tuile ou aient "Passé".

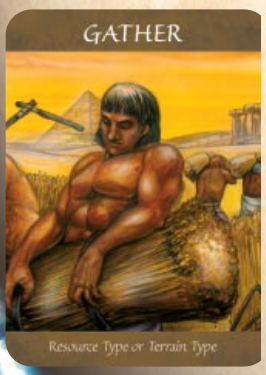
Les joueurs peuvent choisir de "Passer" et de ne pas prendre de tuile s'ils n'ont pas de case libre du terrain correspondant sur leur plateau de jeu, ou ne veulent pas sélectionner une des tuiles disponibles. Toutes les tuiles restantes après que chacun ait fait son choix sont retournées et remises dans la réserve des tuiles de production. La réserve doit être mélanger à nouveau.

***Note : une fois posée sur le plateau une tuile ne peut être retirée sauf en utilisant un pouvoir divin ou lors d'une attaque adverse.***

### S T R A T E G I E

**Quelque fois ce peut être une bonne décision de passer et de ne pas prendre de tuile si l'on veut utiliser la dernière case d'un type particulier. Conserver au moins une case vide de chaque type de terrain vous donnera plus d'options plus tard.**

### *GATHER - (COLLECTER)*




Avant de collecter des cubes ressource, le joueur qui a joué la carte Gather (et SEULEMENT ce joueur) peut repositionner ses villageois (et d'autres d'unités qui aident à la production tels que les Nains) de sa zone de possession vers ses tuiles produisant des ressources ou d'une tuile de production de ressources vers une autre tuile de production de ressources. Il n'y **pas de limite** au nombre de fois où des villageois ou des unités peuvent être déplacés durant la partie; cependant, chaque tuile de production de ressources ne peut avoir qu'UN villageois positonné dessus.

Chaque villageois placé sur une tuile donne au joueur un cube de ressources supplémentaire (si cette tuile est utilisée dans une Action Gather en cours - voir ci-dessous).

Lorsqu'une carte « Gather » est jouée, tous les joueurs collectent des ressources sans se soucier de quel joueur a joué la carte.

**Il y a 2 types de carte « Gather » :**
**Le premier type de carte Gather est "le Type de Terrain ou le Type de Ressource". Cette carte permet au joueur qui vient de la jouer de choisir l'une de ces deux options :**

> Collecter des ressources de l'un des six "types de terrain" de son plateau (champ, forêt, désert, collines, marais ou montagne). Seuls les cubes indiqués sur les tuiles du terrain choisi sont collectés. Le terrain choisi par le joueur qui a joué la carte s'applique à tous les joueurs. Ils doivent tous collecter les ressources de ce type de terrain et seulement celui-ci.
>
> Collecter toutes les ressources d'un type (bois, nourriture, or et faveur). Seuls les cubes indiqués sur les tuiles du type de ressource choisi sont collectés. Le type de ressource choisi par le joueur qui a joué la carte s'applique à tous les joueurs. Ils doivent tous collecter ce type de ressources uniquement.

**Le second type de carte « Gather » est la carte « Gather All ». (Tout collecter). Cette carte ne peut uniquement être trouvée dans les paquets des cartes Actions Aléatoires et elle est vraiment très puissante. Elle permet aux joueurs de collecter toutes les ressources représentées sur toutes leurs tuiles de production.**

Pour collecter, les joueurs comptent le nombre de cubes dessinés sur leurs tuiles de ressources appropriées de leur zone de production. Le joueur qui a joué la carte, collecte ses ressources de la banque en premier. Le joueur à sa gauche fait la même chose (de la MEME manière que le premier joueur ( par terrain, par type ou tous - le joueur qui collecte après celui qui a joué la carte ne peut changer la décision de ce joueur), et ainsi de suite dans l'ordre de l'aiguille d'une montre jusqu'à ce tous les joueurs aient collecté leurs ressources ou qu'il n'y ait plus de cubes de ressources dans la banque.

*Note*: ***S'il n'y a plus de cubes de ressource d'un type particulier dans la banque pendant la collecte, le joueur ne reçoit pas de cube de ce type. Lorsque la Banque est vide en cubes de ressource, tous les joueurs qui tente de collecter ces ressources n'ont pas de chance. Aucun prêt ni avance de ressource n'est donné.***

### E X E M P L E

**Le joueur Egyptien possède un villageois dans sa zone de Possession, ainsi qu'un grand nombre de cases Désert dans sa zone de Production de Ressources. Chacune des cases Désert est recouverte d'une tuile de Production de Ressources. Les 2 autres joueurs (Grec et Nordique) ne disposent que d'une case Désert chacun. Le joueur Egyptien joue la carte "Gather" qu'il sélectionne de son paquet de cartes d'Actions Permanentes. Cette carte lui permet, soit de collecter des ressources d'un type spécifique de terrain, soit de collecter un type de ressource spécifique. En l'annonçant à ses adversaires, il choisit de sélectionner la collecte sur un type de terrain, le Désert. Par ailleurs, comme il a joué la carte, il peut bouger ses villageois de sa zone de Possession (Holding) vers n'importe quel type de terrain de son choix. Il choisit de placer un villageois sur une tuile désert avec 1 ressource Or. Durant ce tour de collecte, il produira 2 cubes Or.**

## S T R A T E G I E

**Bien que tous les joueurs participes à la collecte sans se soucier de qui a joué la carte, le joueur qui a joué la carte Gather gagne 3 avantages :**
**1) Il peut choisir le type de collecte qui l'aidera plus que ses adversaires**
**2) Il peut repositionner ses villageois**
**3) Il collecte le 1er, et est ainsi plus assuré de récupérer des ressources lorsque les réserves de la banque sont basses (spécialement vrai avec des cartes « Gather All »).**

## S T R A T E G I E

**Si la banque est faible en cubes de ressource, c'est une bonne idée de jouer votre carte « Gather » avant qu'un autre ne le fasse. De cette manière, vous ne choisirez pas seulement de prendre la meilleure option de collecte, mais vous vous assurer de prendre un nombre maximum de ressources. Elle vous autorise aussi à repositionner vos villageois (si vous en avez) pour un gaine maximum – les autres joueurs ne seront pas autorisés à les repositionner.**
**Si il y a beaucoup de cubes de ressource, vous pouvez permettre aux autres joueurs de jouer leurs cartes Gather tandis que vous jouerez d'autres cartes. Le timing est essentiel quand vous jouez cette carte.**

### *BUILD - (CONSTRUIRE)*

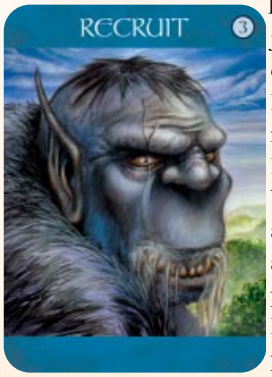



Quand une carte "Build" est jouée, le joueur peut construire un nombre de structures inférieur ou égal au nombre indiqué sur la carte aussi longtemps qu'il a des cubes de ressource à dépenser (les coûts des constructions sont indiqués sur la zone de possession du plateau des joueurs). Après avoir payé le coût, le joueur prend la tuile de construction appropriée de la réserve des tuiles de construction et la place dans la zone urbaine de son plateau. Le joueur gagne ensuite les avantages de cette construction une fois que l'action Construction est terminée (Mais pas durant l'Action en cours; Une nouvelle Carrière n'apporte aucun bénéfice durant le même tour de l'action Construction dans lequel elle a été construite).
Chaque joueur ne peut construire qu'UN exemplaire de chaque type de bâtiment, à l'exception des maisons, pour lesquelles chaque joueur peut en avoir un maximum de 10.

## E X E M P L E

**Le joueur Grec décide de jouer une carte « Build» avec le nombre 2 indiqué. Il construit une structure StoreHouse pour l'une des constructions, et une maison pour la seconde. Il est limité à 2 constructions, ainsi il ne peut acheter plus de bâtiments, même si il a suffisamment de ressource pour le faire.**

### *RECRUIT - (RECRUTER)*




Lorsqu'une carte "Recruit" est jouée, le joueur peut acheter un nombre d'unités égal ou inférieur au nombre indiqué aussi longtemps qu'il dispose de cubes de ressource pour payer (les coûts de toutes les unités sont indiqués sur les cartes de bataille et sur la carte de référence). Après avoir payé, le joueur prend les unités achetées et les place dans la zone de possession de son plateau.
Les unités achetées sont immédiatement prêtes pour la bataille.

*Note*: ***Les unités mortelles et mythiques peuvent être recrutées n'importe quand. Les héros cependant, ne peuvent être recrutés que lorsque vous avez avancé à leur "Age" ou au-delà (Il n'y a qu'un nouvel héro disponible par Age pour chaque Culture).***

*Note*: ***Les Villageois ne peuvent être "Recrutés". Ils arrivent en jeu lorsqu'une Maison est bâtie.***

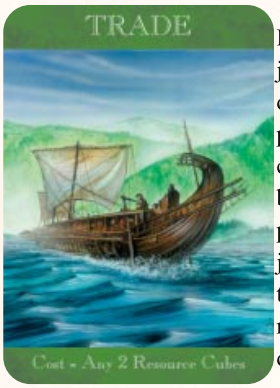
## E X E M P L E

**Le joueur Grec décide de jouer une carte « Recruit ». Un 2 est indiqué sur cette carte, le joueur peut donc recruter un maximum de 2 unités de n'importe quel type, uniquement s'il dispose des ressources nécessaires. Le joueur se décide pour un Minotaure (2 cubes ressource de nourriture et 2 de Bois) ainsi que pour un Archer (1 cube ressource de nourriture et 1 de bois).**

## S T R A T E G I E

**Lorsque vous achetez plus d'une unité, achetez les une à une au lieu de calculer le coût total pour toutes les unités que vous souhaitez acquérir. De cette manière vous pouvez garder vos comptes propres.**
**Aussi, gardez à l'esprit les forces et les faiblesses des unités de vos adversaires. Vous ne dépenserez pas des montants de ressources importants en unités mythiques. Par exemple, si vous avez un adversaire avec de nombreux héros, achetez en priorité des unités qui sont efficaces contre celles de vos adversaires.**

### *TRADE - (COMMERCE)*




Lorsqu'une carte "Trade" est jouée, le joueur peut échanger des cubes ressource de n'importe quelle couleur de sa zone de possession contre un nombre égal de cubes de la ou des couleurs désirée de la banque (à condition que la banque les possède). L'échanges avec les autres joueurs est interdit. Le coût de cette transaction est indiqué sur la carte Trade, mais il peut être réduit à "0" si le joueur dispose d'un marché dans sa zone urbaine.

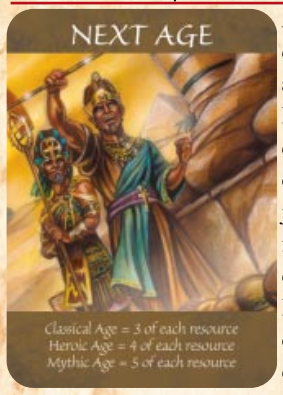
Si le joueur possède un bâtiment "Great Temple" (Grand Temple), il peut acheter un cube de point de victoire en échange de 8 cubes de faveur lorsqu'il joue la carte Trade. Le joueur peut exécuter l'action Trade normale avant de bénéficier des capacités spéciales de ce bâtiments.

*Note*: ***Le coût de l'échange doit être payé avant que les joueurs ne puissent commencer à échanger des cubes de ressource avec la banque.***

## E X E M P L E

**Le joueur Nordique décide qu'il a trop de bois en stock (8 cubes) mais peu d'or (aucun cube). Il joue la carte Trade, et comme il possède un marché (Market), il peut ignorer le coût indiqué sur la carte. Il échange 4 cubes de bois pour 4 cubes Or.**

### *NEXT AGE - (AGE SUIVANT)*




Age of Mythology s'étend sur une période de quatre Ages. Dans l'ordre du plus ancien au plus récent Archaïque,Classique, Héroïque et Mythique, les joueurs démarrant à l'Age Archaïque. Lorsqu'une carte Next Age (Age Suivant) est jouée, le joueur paye le coût en cubes de ressource indiqué sur la carte Action pour faire entrer sa Culture dans le nouvel Age. L'avance doit être indiquée en plaçant un cube ou une unité dans la case appropriée en haut à droite du plateau du joueur.

*Note*: ***Un joueur ne peut avancer à un Age Suivant qu'une seule fois lors d'une même action.***

**E X E M P L E**

**le joueur Egyptien est actuellement à l'Age Archaïque. Il joue la carte Next Age et en paye le coût approprié pour avancer à l'Age Classique (4 cubes de chacune des ressources - Bois, Or, Nourriture, et Faveur). Au début du prochain tour, le joueur Egyptien pourra tirer 5 cartes au lieu de 4 et pourra recruter désormais des unités Prêtre.**

Les avantages d'avancer dans les âges sont :

- La capacité de recruter le type d'héro de cet Age. Les Héros ne peuvent être recrutés tant que le joueur n'a pas atteint l'âge indiqué sur la carte du Héro. Une fois que l'Age du Héro a été atteinte, ce Héro peut être recruté par le joueur pour le reste de la partie.

*Note*: ***Aucun Héro n'est disponible à l'Age Archaïque***

- La possibilité de tirer plus de cartes action au début de chaque tour.

- La Merveille ne peut être construite par un joueur que s'il a atteint l'Age Mythique.

### *ATTACK - (ATTAQUER)*




Lorsqu'une carte "Attack" est jouée, le joueur peut attaquer un adversaire. Le nombre sur la carte spécifie le nombre d'unités que chaque camp peut engager dans la bataille (par exemple, un 4 signifie que l'attaquant peut placer jusqu'à 4 unités dans la bataille). L'attaquant doit prendre deux décisions : Il doit sélectionner un adversaire à attaquer. Les joueurs ne peuvent UNIQUEMENT choisir d'attaquer les joueurs qui lui sont adjacents (soit à sa droite ou soit à sa gauche).

Il sélectionne ensuite (et l'annoncer à haute voix) la zone du plateau qu'il attaque. Il a trois possibilités :

**Zone urbaine (City Area)** :Attaquer cette zone permet d'éliminer une ou des constructions de la ville adverse. Si l'attaquant gagne la bataille,il peut choisir le bâtiment à éliminer. L'attaquant peut éliminer deux bâtiments s'il dispose de la construction Atelier d'Engins de Siège ou d'une unité qui a la capacité "Détruire 2 constructions" (Destroy 2 Building) dans la bataille et qui survit à l'issue de celle-ci. Les bâtiments éliminés retournent à la réserve.

*Note*: ***Un joueur ne peut jamais éliminer plus de deux bâtiments comme résultat d'une bataille.***

**Zone de production (Production Area):** Attaquer cette zone permet de réduire la production de l'adversaire en capturant UNE de ses tuiles produisant des ressources.
Si l'attaquant gagne la bataille, il peut sélectionner une tuile ressource, la retirer du plateau du perdant et la placer sur une case appropriée de son propre plateau. Si l'attaquant n'a pas de case adéquate sur son plateau, il peut choisir d'éliminer la tuile et de la remettre dans la réserve.

**Zone de possession (Holding Area):** Attaquer cette zone permet de capturer 5 cubes ressource de l'adversaire.
*Note*: ***on ne peut pas prendre les cubes point de victoire.***

Si l'attaquant gagne, il peut prendre 5 cubes (ceux qu'il veut) de la zone de possession de l'adversaire et les placer sur sa propre zone de possession. (Cela représente un raid réussi chez l'ennemi).
Une fois que l'attaquant a indiqué l'adversaire et la zone attaquée, les deux joueurs choisissent secrètement leurs unités qui combattront dans la bataille parmi celles présentent sur leur plateau. Ils peuvent utiliser la carte de référence "*Age of Mythology: The Boardgame*" ou tout objet similaire permettant de dissimuler leurs choix.Une fois que les 2 joueurs ont choisi leurs unités, ils les révèlent simultanément et les placent au centre de la table pour commencer le combat (Voir "Batailles" ci-dessous).

*Note*: ***Les Villageois ne peuvent être choisis pour combattre dans des batailles.***

### DEFAUSSER UNE CARTE

Un joueur peut choisir de "passer" en se défaussant de n'importe quelle carte de sa main et en annonçant qu'il ne souhaite pas exécuter d'action dans le round en cours.

## IX. BATAILLES

Lorsqu'un joueur joue une carte Attack, une bataille a lieu. Les batailles sont résolues de la manière suivante :

**A.** Le joueur attaquant désigne un adversaire et la zone de son plateau visée (comme indiqué pour la règle Action "Attaquer" ci-dessus).
**B.** Les deux joueurs sélectionnent secrètement leurs unités et les révèlent en même temps.
**C.** Les deux joueurs choisissent ensuite les cartes de bataille qui correspondent à leurs unités engagées dans le combat.
**D.** La bataille est résolue en "rounds de combat". Chaque round consiste aux phases suivantes :

***ETAPE 1***. *Chaque joueur choisit secrètement une carte bataille représentant une de ses unités engagées au combat. Cette carte est placée face cachée devant lui.*

***ETAPE 2***. *Une fois que les deux joueurs ont sélectionné une carte Bataille, elles sont révèlées en même temps pour montrer les unités engagées dans ce round de combat. Chaque carte indique un nombre de dés et/ou des capacités spéciales qui peuvent avoir un effet sur la résolution de la "rencontre":*

a. Le nombre dans la case blanche en haut à gauche de la carte indique le nombre de dés que cette unité peut lancer.

b. Déterminer si l'une ou l'autre des unités sélectionnées dispose d'un bonus qui s'applique dans le combat en cours: :

1) Une unité d'un joueur obtient un bonus si le nombre "plus" contre un "type" correspond à l'un des types indiqués en haut de la carte adverse.

## EXEMPLE

**si la carte d'un joueur indique +4 vs. Flyers (+4 contre les volants) et que la carte adverse est une unité qui est du type volant, alors le joueur lance 4 dés supplémentaires.**

2) Une unité peut aussi avoir également un bonus si sa capacité spéciale l'indique.

3) Certains pouvoirs divins donnent des dés de bonus.

4) Le joueur qui défend peut aussi obtenir 2 dés supplémentaires s'il a un mur (Wall) ou une tour (Tower) dans la zone qui est attaquée (voir Tuiles de construction ci-dessus).

***ETAPE 3***. *Après que les 2 joueurs aient déterminés leur nombre de dés, ils procèdent aux lancés. Chaque joueur compte le nombre de "6" obtenus. Le joueur qui obtient le plus de "6" l'emporte et élimine l'unité qui lui était opposé.*
*Si les deux joueurs ont le même nombre de "6" (ou aucun), ils relancent les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur se dégage.*

***ETAPE 4***. *Si les deux joueurs souhaitent continuer le combat, ils reprennent leur carte bataille en main et en choissent une nouvelle pour le prochain round de combat (le joueur peut choisir d'utiliser la même carte de bataille). On retourne à l'étape 1 et on continue le processus jusqu'à l'élimination ou le retrait de l'un des deux camps.*

## RETRAITE

Avant n'importe quel round de combat (et avant que les cartes des unités ne soient révélées), un joueur peut déclarer que ses unités survivantes font retraite (Cela inclus le premier round de combat).

## GAGNER LE COMBAT

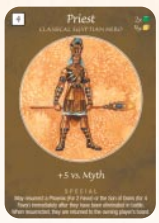
La bataille prend fin lorsqu'un joueur fait retraite ou n'a plus d'unités. Le joueur avec des unités restantes a gagné la bataille.

**Quand la bataille se termine :**

1. **Toutes les unités survivantes retournent dans la zone de possession du joueur.**
2. **Le vainqueur reçoit les cubes point de victoire qui se trouvent sur la carte "Won the Last Battle".**
3. **Si le vainqueur était le joueur qui avait joué la carte "Attack" (l'attaquant), il peut choisir de détruire un bâtiment, de prendre une tuile production ou de prendre 5 cubes ressource (cela dépend de la cible spécifiée avant que l'attaque ne démarre).**

## EXEMPLE D'UN COMBAT

Le joueur Egyptien pose une carte "Attack - 4" sur la table, et annonce que le joueur Grec (assis à sa gauche) est la cible de cette attaque. Il déclare ensuite que le but de cette attaque est la capture d'une tuile de production de la zone de production du joueur Grec. Les deux joueurs choisissent secrètement 4 unités à aligner dans le combat, cachant leur sélection jusqu'à ce que les deux joueurs soient prêt à les divulger. Chaque camp sélectionne une carte de bataille pour chaque unité qu'ils veulent mettre dans le combat comme suit :



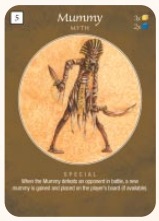



Un Prêtre
***Unité Héro***

Une Hydre
***Unité GEANTE / MYTHIQUE***





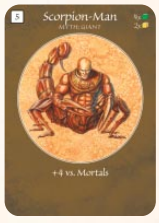



Une Momie
***Unité MYTHIQUE***

Une Méduse
***Unité MYTHIQUE / TUEUR DE GEANT***





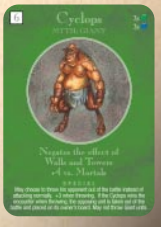



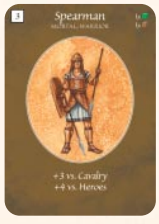



Un homme Scorpion
***Unité GEANTE / MYTHIQUE***

Un Cyclope
***Unité GEANTE / MYTHIQUE***





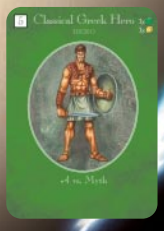






Un Lancier
***Unité MORTELLE***

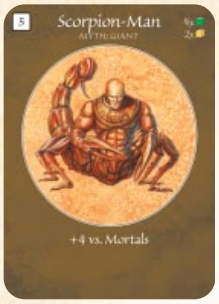
Un Héro Classique
***Unité HERO***





## Round Un

Chaque joueur choisit une unité avec laquelle combattre, en choisissant une carte de bataille, en la plaçant face cachée devant lui, la révélant au même moment que son adversaire. Le joueur Egyptien a choisi son Homme Scorpion, tandis que le joueur Grec sélectionne sa Méduse. Les deux sont révélés, et le joueur Egyptien pousse un cri - La Méduse est un "tueur géant" et reçoit +4 dés lorsqu'elle combat contre une créature géante, ce qui est le cas de l'homme Scorpion. Comme si cela n'était pas suffisant, la Méduse dispose d'un pouvoir spécial lui permettant de remporter tous les matchs nuls, ainsi si les deux joueurs obtiennent le même nombre de "6", la Méduse gagnera la rencontre. Le joueur Egyptien a besoin d'une victoire franche!






Unité Mythique, Géante

***Cinq dés***



Unité Mythique
(cinq dés), Tueur de
Géant (+4 dés)

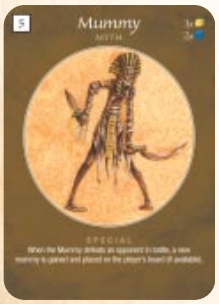
***Neuf dés***




***Le combat est simultané, ainsi peu importe l'ordre des lancés des dés. Le joueur Egyptien peut lancer 5 dés pour son homme Scorpion, tandis que le Grec peut lancer 9 dés (5 dés + 4 en extra pour être un tueur de Géants combattant un type Géant). Le jouer Egyptien lance les dés et obtient 1, 3, 4, 4, et 5 - tous ratés. Le joueur Grec lance et obtient 1, 2, 2, 2, 5, 5, 6, 6 et 6 - trois "6" comparé au joueur Egyptien qui n'en a eu aucun, l'homme Scorpions est éliminé.***

## Round Deux

Les deux joueurs décident de rester dans la bataille, et chacun sélectionne une nouvelle carte. Le joueur Egyptien retourne la carte de sa Momie tandis que le Grec montre celle de son Héros. Le Héros (+4 contre les créatures mythiques) gagne 4 dés supplémentaires contre la Momie, ainsi la Momie lancera 5 dés contre les 9 du Héro Grec. Cela ne semble pas bon pour les Egyptiens. Cependant, la Momie dispose d'une capacité spéciale qui lui permet de transformer une unité ennemie battue en une nouvelle Momie, ainsi si elle parvient à vaincre, le joueur Egyptien n'éliminera pas seulement la plus puissante unité Grecque, mais obtiendra une nouvelle unité Momie qui sera placée sur son plateau.






Unité Mythique

***Cinq dés***
***capacité spéciale***



Unité Héros
cinq dés, +4 contre
Créatures Mythiques

***Neuf dés***



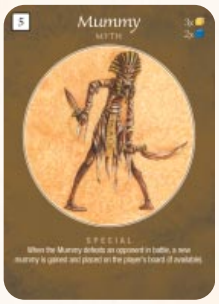

***Le joueur Egyptien obtient 3,3,3,4, et 6 – Un Touché.***
***Le joueur Grecque obtient 1,1,2,3,3,3,4,5, et 6 – Un Touché.***

***Les deux joueurs sont à égalité et relancent les dés. L'Egyptien obtient 4,4,6,6 et 6 - trois "6" ! Le Grecque répond avec 1,1,2,2,3,4,5,6 et 6 – deux "6". Le joueur Egyptien élimine le Héros grec, prend une nouvelle Momie de sa réserve et la place sur sa zone de possession.***



## Round Trois

Aucun des camps ne veut abandonner, aussi ils choisissent et révèlent simultanément leurs cartes de Bataille - encore une Momie pour l'Egyptien, l'Hydre pour le Grec. L'Hydre a comme capacité de gagner un dé supplémentaire pour chaque unité ennemie battue (pour cette bataille uniquement; Lorsque le combat prend fin, l'Hydre perd tous les bonus gagnés). Comme elle démarre avec 6 dés, si elle parvient à vaincre la Momie, elle disposera de 7 dés à lancer lors de la prochaine rencontre.





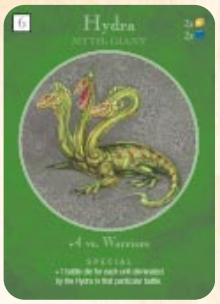

Unité Mythique

***Cinq dés***



Unité Mythique, Géante
Capacité spéciale

***Six dés***

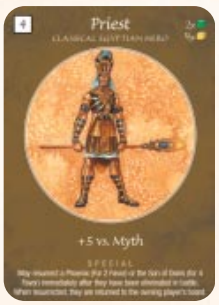



L'Egyptien obtient 1. 2, 4, 4 et 6. La réponse du Grec est 1, 2,2, 4, 5 et 6.
Chaque camp a obtenu un "6", ce qui donne une égalité, aussi ils relancent les dés.

L'Egyptien lance 4,,4, 4, 5, 6 et 6, tandis que le Grec lance 4, 4, 5, 6, 6, et 6 - trois "6" contre 2 aux Egyptiens, la Momie est éliminée. L'Hydre gagne un dé supplémentaire pour cette bataille et le Grec place un cube ressource à côté de cette figurine pour s'en souvenir (Ce cube retourne dans la réserve à la fin de la bataille).

## Round Quatre

Aucun camp ne bat toujours pas en retraite. Le joueur Egyptien dispose encore d'une Lancier et d'un Prêtre tandis que le Grec dispose d'une Hydre, une Méduse, et d'un Cyclope. L'Egyptien sélectionne le Prêtre pour ce round de combat, tandis que le Grec sélectionne le Cyclope. Le Cyclope possède le pouvoir spécial lui permettant d'éjecter une unité non géante de la bataille. Si le Cyclope choisit cette option, il lance 3 dés en plus, cependant, l'unité défaite ne sera pas éliminée mais remise dans la zone de possession de son propriétaire.





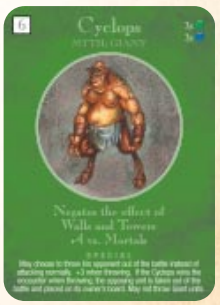

Unité Héros - 4 dés + 5 contre les créatures Mythiques

***Neuf dés***



Unité Mythique, Géante
Capacité spéciale

***Six dés***
***+3 éjection = Neuf dés***




Le joueur Grec choisit d'utiliser le pouvoir spécial du Cyclope et lance 9 dés. Les deux joueurs lancent 9 dés: Le joueur Egyptien obtient un "6" et le joueur Grec deux. Le Prêtre est "éjecté" de la bataille et retourne dans la zone de possession du joueur Egyptien.
Le joueur Egyptien est désormais face à 3 unités Mythiques plutôt grandes et puissantes ne disposant que d'un lancier. Il décide alors que la meilleure chose à faire est de battre en retraite et la bataille se termine par une victoire du Grec.
Le cube ressource sur l'Hydre du joueur Grec retourne à la banque et les unités survivantes retournent dans leurs zones de possession respectives.

## X. Fin Du Jeu

### DEFAUSSER UNE CARTE

Le jeu se termine IMMEDIATEMENT lorsque l'un de ces deux événements se produit :

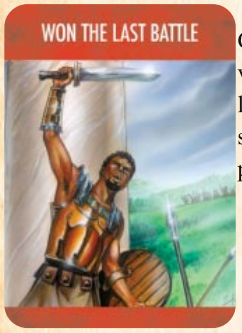
- Lorsqu'un des joueurs construit la Merveille OU
- A la fin du tour où le dernier cube point de victoire est retiré de la banque et placé. Note : Il n'y a pas de "Détérioration" durant le dernier tour dans ce cas.

Lorsque l'un de ces événements se produit, la partie est terminée, les cubes point de victoire sur les cartes de victoire sont attribués (voir ci-dessous), et les joueurs comptent leurs points de victoire. Chaque cube Point de Victoire rouge vaut 1 point. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. S'il y a égalité, c'est le joueur concerné qui possède le plus de cubes ressource qui l'emporte.

### DEFAUSSER UNE CARTE

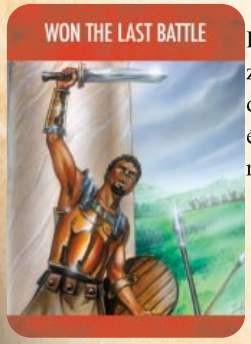
Les cubes point de Victoire peuvent être gagnés par l'une des 5 voies suivantes :

#### *REMPORTER LES BATAILLES*



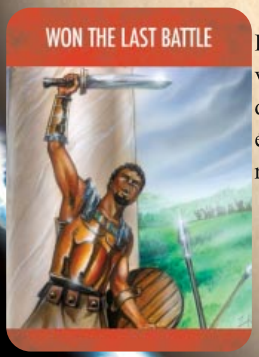

Chaque fois qu'une bataille se termine, le vainqueur prend les cubes qui se trouvent sur la carte "Won the Last Battle" et les place sur sa zone de possession. Ces cubes ne peuvent plus lui être repris.

#### *AVOIR LA CARTE "THE MOST BUILDINGS" (LE PLUS DE CONSTRUCTIONS) A LA FIN DE LA PARTIE*



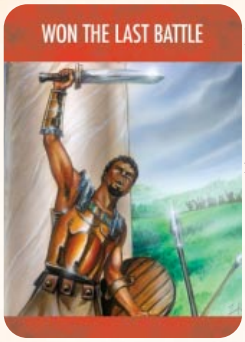

Le joueur qui a le plus de bâtiments dans sa zone urbaine à la fin du jeu récupère les points de victoire qui sont sur cette carte. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, personne ne récupère ces cubes.

#### *AVOIR LA CARTE "LARGEST ARMY" (LA PLUS GRANDE ARMEE) A LA FIN DE LA PARTIE*




Le joueur qui a le plus d'unités différentes des villageois à la fin du jeu récupère les points de victoire qui sont sur cette carte. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, personne ne récupère ces cubes.

#### *CONSTRUIRE LA MERVEILLE*




Le joueur qui construit la Merveille récupère les points de victoire qui sont sur cette carte. Si aucun joueur n'a construit la Merveille lorsque la partie prend fin, personne ne récupère ces cubes.

#### *ECHANGER DE LA FAVEUR CONTRE DES POINTS DE VICTOIRE*

Un joueur qui possède le bâtiment "Grand Temple" peut acheter un point de victoire contre 8 cubes de faveur (en bleu) lorsqu'il joue la carte action "Trade". Le joueur peut acheter plusieurs points de victoire durant une action Trade s'il a assez de cubes de faveur. Le joueur peut faire l'action d'échange (convertir d'autres ressources en faveur) avant d'acheter des cubes point de victoire avec la même action.

## XI. Exemple D'un Tour De Jeu

Andrew, Bill et Christine sont au démarrage du 3e tour du jeu. Andrew est Egyptien ainsi que le 1er joueur de ce tour, suivi par Bill (Grec) puis Christine (Nordique). Andrew a déjà avancé à l'Age Classique mais les deux autres sont à l'Age Archaïque.

**Placement des cubes point de victoire :** Chaque joueur prend un cube rouge pour le poser sur une des cartes de victoire. Andrew le place sur la carte Merveille comme il a planifié de la construire. Bill place le sien sur la carte « The Most Buildings » tout comme Christine.

**Tirer des cartes action :** Chaque joueur tire ses cartes Actons pour le tour. Andrew tire 5 cartes (il peut en tirer 5 parce qu'il est à l'Age Classique). Il veut être sûre de pouvoir faire une récolte et de recruter (Action Gather et Recruit), aussi il choisit ces cartes de son paquet d'Actions Permanentes, et tire 3 cartes du paquet Egyptien des actions aléatoires dans l'espoir de recevoir des cartes puissantes. Il obtient une carte Trade qui lui permet de faire des échanges pour une ressource, une carte Explore qui lui permet de tirer le même nombre de Tuiles piochées par les joueurs (cela reduit la probabilité que ces adversaires recevront de bonnes Tuiles) et une carte Next Age qui est aussi une carte divine (pose, Dieu du Chaos).

Bill veut explorer, collecter et construire et prend donc ces cartes de son paquet d'actions permanentes. Cela lui laisse plus qu'une carte a tirer du paquet de carte d'Actions Aléatoires Grecques. Il tire une carte Gather qui est aussi une carte divine (Hades, dieu des Enfers). Christine veut explorer, collecter et passer à l'Age suivant. Elle tire ces 3 cartes de son paquet d'Actions Permanentes et tire une carte du paquet des Actions Aléatoires.

Malheureusement, c'est une carte Recrutement (Recruit), et comme elle n'a pas planifié de recruter ce tour, elle n'utilisera probablement pas cette carte.

## JEU DES CARTES D'ACTION

### Round 1

Andrew joue sa carte Explore. Il pioche 3 tuiles de la réserve des Tuiles de Production et les expose au centre de la table. Il y a : une Tuile 2xFaveur/Désert, une Tuile 2xBois/Forêt et une Tuile 1xOr/Désert.




Bien que les Tuiles désert semblent bonnes pour le joueur Egyptien, Andrew réalise que s'il choisit la Tuile Bois/Forêt et qu'il la place sur l'une de ses cases Forêt, ses adversaires ne seront pas capables de prendre l'une ou l'autre des Tuiles désert restantes comme ils ont déjà rempli toutes les cases sur leur plateau. Il prend une Tuile Bois/Forêt au grand damne des autres joueurs qui ne prennent rien. Les 2 Tuiles désert restantes sont remises face cachée dans la réserve des Tuiles de production.

Bill, qui n'a pas besoin de Tuile Nourriture choisit aussi d'explorer et joue sa carte Explore. Sa carte lui permet de piocher 4 Tuiles. . Bill le fait donc et récupère une Tuile 2xNourriture/Fertile, Une Tuile 1xBois/Montagne, une tuile 1xBois/Forêt, et une Tuile 1xBois/Marais. Bill prend avec impatience la Tuile Nourriture/Fertilen, Christine qui est la seconde à choisir prend la Tuile Bois/Montagne comme elle dispose de nombreuses cases Montagne et qu'elle peut utiliser le Bois. Andrew choisit la Tuile Bois/Marais et la place sur la case Marais aux sources du Nil.




Christine décide de collecter et joue sa carte Gather. Elle désire avancer à l'âge suivant plus tard dans ce tour et elle a tout ce qu'il faut excepté du Bois. Par conséquent, elle choisit de collecter du Bois, elle dispose d'un Villageois dans sa zone de possession (d'une Maison qu'elle a constuit au tour précédent), et d'un Villageois sur une Tuile Nourriture. Comme elle a joué la carte Gather, elle a le droit de les déplacer si elle le souhaite. Elle le fait, et les déplace sur les tuiles produisant du bois. Elle compte ensuite les cubes bois dessinés sur ses tuiles de production et ajoute un pour chaque villageois présent sur une tuile de production de bois. Le total est de 5 et Elle prend 5 cubes marrons de la banque et les place sur sa zone de possession. Parce qu'elle dispose aussi d'un bâtiment de fabrication d'Or dans sa ville, elle récupère également 2 cubes jaunes. Andrew collecte ensuite son Bois (en souriant d'un air suffisant comme il vient d'ajouter 3 Bois à sa production ce tour ci), suivi par Bill.

### Round 2

Andrew décide de joueur sa carte Gather. Il choisit de collecter sur le Désert comme il dispose de nombreuses Tuiles Désert et que ses adversaires n'en ont qu'une. Andrew déplace un villageois sur une tuile Désert/Or et reçoit 4 Faveurs et 3 Or. Bill dispose d'une tuile 2xFaveurs/Désert et reçoit 2 cubes bleus de Faveur. Christine a une tuile 1xOr/Désert et reçoit 1 cube Or. Elle ne reçoit pas d'or pour son Hotel de la Monnaie car ce n'est pas elle qui a joué la carte Gather.

Bill décide de jouer sa carte divine maintenant. Pour un cube faveur, il est autorisé à échanger une de ses unités mortelles contre 7 cubes ressource. Il prend l'un de ses Toxotes (Archer) de sa Zone de Possession, le remet dans la réserve et récupère 7 cubes de la banque. Il effectue ensuite la partie "Récolte" (Gather) de sa carte s'il veut. collecte de sa carte s'il le veut. Il décide de le faire et choisit de collecter sur les collines car il en dispose plus que ses adversaires. Tous les joueurs récoltent sur les collines.

Christine joue sa carte Next Age, paye quatre cubes de chaque type de ressource (Or, Nourriture, Bois et Faveur) et avance à l'Age Classique.

### Round 3

Andrew joue sa carte Recruit qui lui permet de recruter deux unités. Il décide de recruter un Prêtre (son héro de l'Age Classique) et un phénix. Il paye les coûts en ressources pour les 2 unités à la banque, prends les figurines et les place sur sa zone de possession. Désormais son armée est la plus forte, c'est peut être temps de faire un Raid sur Christine au prochain tour.



Bill joue sa carte Build qui lui permet de faire une construction. Il choisit de construire une maison. Il paye les coûts en ressources, prend une Tuile "Maison" et la place dans sa zone urbaine. Il prend ensuite un nouveau villageois qu'il place dans sa zone de possession. Il peut être déplacé dans la zone de production s'il joue sa prochaine carte Gather.

Christine se rend compte que l'armée d'Andrew est notablement plus forte que la sienne. Elle dispose d'une bonne carte « Recruit » qui l'autorise à recruter 3 unités, mais elle a dépensé la plupart des ses cubes de ressource en avancant à l'Age Classique lors de son dernier round de jeu. Elle décide de jouer sa carte Explore et de garder en main la carte Recruit pour le prochain tour.



## DETERIORATION DES RESSOURCES

Les trois joueurs regardent maintenant leur zone de possession pour voir s'ils n'ont pas plus de 5 ressources de chaque type. Andrew est le seul joueur concerné. Il possède 7 Or et doit donc en rendre 2 à la banque pour cause de détérioration. Il se dit à lui-même qu'il construira un Grenier (Storehouse) au prochain tour ce qui lui permettra de stocker 8 ressources de chaque type.

## DEFAUSSE

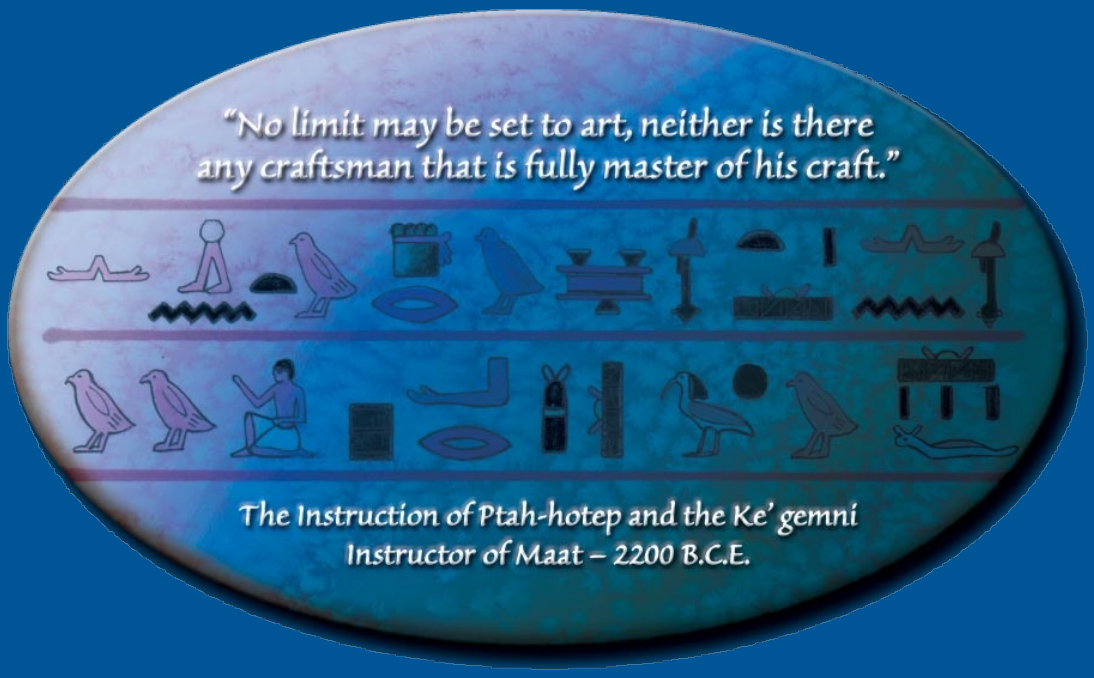
Tous les joueurs peuvent désormais choisir de garder ou de défausser n'importe laquelle des cartes qu'ils ont encore en main. Toute carte conservée comptera dans le total des cartes qu'ils peuvent tenir en main au prochain tour. Andrew défausse la carte Trade, mais conserve la carte divine Next Age (ce qui fait qu'il tirera 4 carte au prochain tour). Bill défausse la carte Gather comme c'est une carte d'Action Permanente et la remet dans le paquet des cartes d'Actions Permanentes (ainsi que les 2 cartes d'Actions Permanentes qu'il a joué durant ce tour). Christine choisit de garder la carte Recruit et tirera 4 nouvelles cartes au prochain tour comme elle est désormais à l'Age Classique.

## CHANGEMENT DU PREMIER JOUEUR

Bill sera le "Premier Joueur" (Starting Player) pour le tour suivant. Il commencera, suivi par Christine et enfin Andrew.

# XII. CREDITS

| | |
|---|---|
| Conception du Jeu: | Glenn Drover |
| Travail Artistique: | Paul Niemeyer, Monte Moore, Gabriel Hernandez, Jacinto Hernandez, Ensemble Studios |
| Conception Graphique: | James Provenzale, Jacoby O'Connor *Fast Forward Design Associates, Inc.* |
| Manuel des règles: | Michael Eckenfels, Glenn Drover |
| Production et Assemblage: | Neal Chukerman *Chukerman Packaging* |
| Production Plastique: | Matt Jacobs *Advanced Molding Solutions* |
| Teste du Jeu | Bruce Shelley, Christine Maslan-Drover, Jack Provenzale, Paul Niemeyer, Brian Ritzenthaler, Ted Kuhn, Jeff Vitous, Bill Meyers, Patrick Provenzale, James Provenzale, Jacoby O'Connor, Jim "Le D.S." et John, Glenn Drover, et l'équipe entière d'Ensemble Studios. |
| Remerciements spéciaux à: | Nancy Figatner (Microsoft) et Bruce Shelley (Ensemble Studios) pour leur support et leur implication dans ce projet. |




EAGLE GAMES

WWW.EAGLEGAMES.NET

© 2003 Eagle Games Inc