

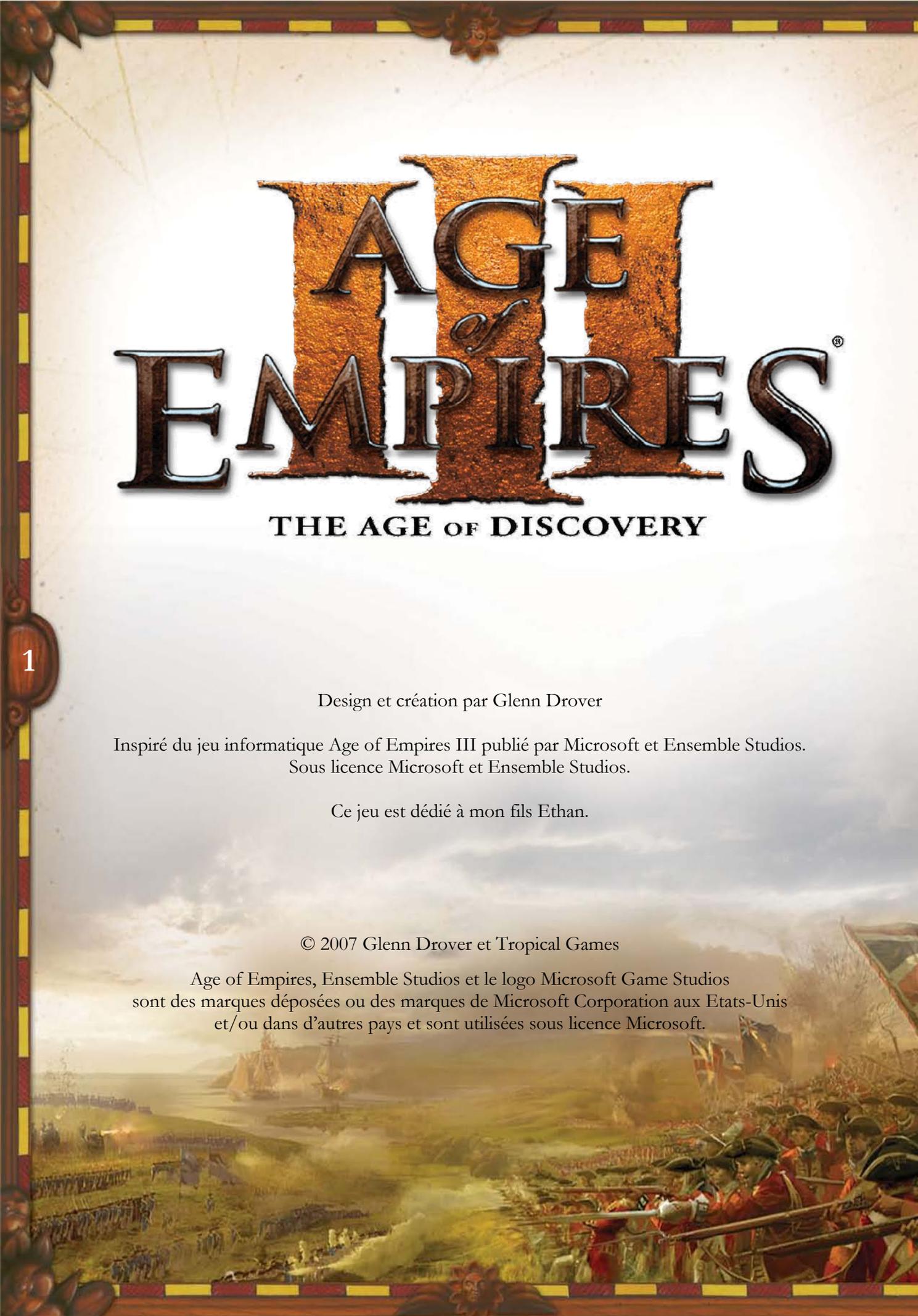
# AGE *of* EMPIRES<sup>®</sup>



**THE AGE OF DISCOVERY**

**Règles du jeu**





# AGE of EMPIRES<sup>®</sup>

## THE AGE OF DISCOVERY

1

Design et création par Glenn Drover

Inspiré du jeu informatique Age of Empires III publié par Microsoft et Ensemble Studios.  
Sous licence Microsoft et Ensemble Studios.

Ce jeu est dédié à mon fils Ethan.

© 2007 Glenn Drover et Tropical Games

Age of Empires, Ensemble Studios et le logo Microsoft Game Studios  
sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation aux Etats-Unis  
et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence Microsoft.



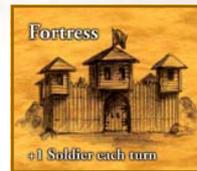
## Introduction

C'est la fin du 15ème siècle et un nouvel âge naît. Alors qu'ils cherchaient une nouvelle route commerciale vers les Indes, les explorateurs européens ont découvert une nouvelle terre. Les premiers rapports font état de populations étranges, de créatures exotiques et d'une richesse fabuleuse. Les capitaines de navire et les aventuriers affluent dans ces nouveaux territoires à la recherche d'or. Ils sont rapidement suivis par des colons, des soldats, des marchands et des missionnaires qui recherchent tous une richesse d'une sorte ou l'autre. Les colonies commencent à proliférer et, sous peu, la concurrence entre les grandes nations d'Europe débutera. Prenez le rôle d'une des puissances coloniales européennes et revendiquez votre droit sur le nouveau monde. En tant que leader de votre nation, vous disposez de plusieurs voies qui mènent à la victoire : découvrez et colonisez de nouveaux territoires, acquérez des marchandises et développez votre économie, développez de nouvelles technologies et infrastructures dans votre pays d'origine, construisez votre flotte marchande pour dominer les routes commerciales et établissez votre armée pour défendre ce qui est votre légitime propriété ! Le vainqueur se délectera de richesses et de gloire, tandis que le vaincu ne sera mentionné qu'en note de bas de page dans les manuels d'histoire. C'est un âge de découverte, c'est un âge des empires !

## I. Matériel de jeu

### Plateau de jeu

La carte de l'Amérique du Nord et de l'Amérique du Sud située dans la partie gauche du plateau est divisée en 9 régions. Chaque région possède une marchandise qui lui est associée (par exemple, le Pérou possède l'argent [silver]). Dans la partie droite du plateau se trouvent des cadres d'évènement. Durant la partie, les joueurs vont placer leurs colons dans ces cadres pour réaliser différentes actions.



### Réalisations majeures [Capital Buildings]

Chaque réalisation majeure a un âge (I, II ou III) imprimé au dos de sa tuile. Il s'agit de l'âge durant lequel la réalisation est disponible. Les réalisations majeures fournissent à leur propriétaire des bonus spéciaux (comme, par exemple, des colons, des spécialistes, des dollars ou des points de victoire).



x 30

### Colons [Colonists] (30 de chaque couleur : rouge, jaune, vert, bleu et orange).

Les colons sont les unités de base du jeu. Ils sont posés dans les cadres d'évènement pour revendiquer l'emplacement et réaliser l'action décrite dans le cadre d'évènement.

x 5



x 5



x 10



x 10



### Spécialistes [Specialists] (5 capitaines par couleur, 5 marchands par couleur, 10 missionnaires par couleur, 10 soldats par couleur).

Les spécialistes ont la même fonction que les colons de base mais ont aussi des capacités supplémentaires.

x 10



### Navires marchands [Merchant Ships] (10 caravelles miniatures)

Un des navires est utilisé comme marqueur de tour et un est utilisé pour indiquer les emplacements indisponibles sur le dock des colons [colonist dock]. Les huit autres navires représentent le commerce maritime et peuvent être combinés avec des marchandises pour former des « séries » qui génèrent des revenus.



\$1

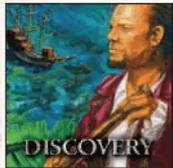


\$10

**Monnaie** 50 pièces d'argent « pièces de 8 réaux » (chaque pièce d'argent a une valeur de 1 dollar espagnol), 40 pièces d'or/doublons (chaque pièce d'or a une valeur de 10 dollars espagnols)



**Marchandises [Trade Goods]** 5 or [gold], 6 argent [silver], 3 bétail [cattle], 3 cacao [cocoa], 3 poisson [fish], 6 sucre [sugar], 4 fourrure [fur], 4 café [coffee], 5 tabac [tobacco], 3 riz [rice], 4 indigo. Elles sont utilisées pour représenter le commerce réalisé par chaque empire colonial. Le nombre sur le jeton indique la quantité disponible dans le jeu de la marchandise en question.



Autochtones américains

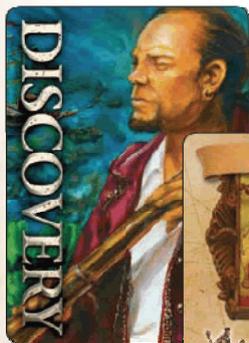
Pillage conquistador/  
soldat supplémentaire

Pillage

3

**Jetons découverte [Discovery]** (16 jetons en carton)

Ils sont utilisés pour décrire le danger et les récompenses liés à la découverte de chaque région.

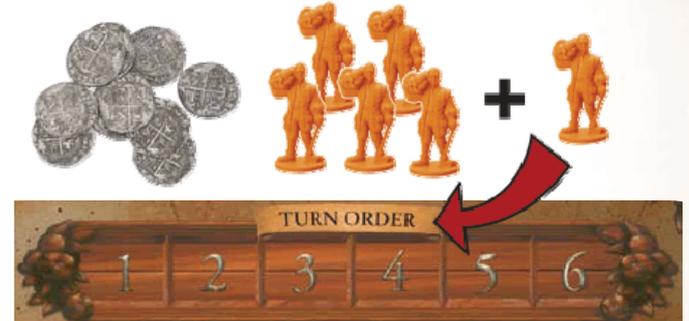


**Paquet de cartes découverte [Discovery]** (16 cartes)

Elles sont utilisées après que toutes les régions du plateau de jeu ont été découvertes. Elles représentent les découvertes faites après les premières colonies.

## II. Mise en place/Début du jeu

**Joueurs :** Chaque joueur choisit une couleur et pose les éléments de cette couleur près de lui (ils constituent sa « réserve d'éléments inutilisés »). Chaque joueur reçoit 10 dollars espagnols (10 pièces d'argent ou 1 pièce d'or) et cinq colons de base pour débiter. Au début de la partie, un colon supplémentaire de chaque joueur est posé (dans un ordre aléatoire) dans la zone d'ordre de tour [Turn Order] (voir *Ordre initial de départ, ci-après*).



**Le plateau :** Dans chaque région à l'exception des Caraïbes [Caribbean], posez de manière aléatoire un jeton découverte face cachée. La région des Caraïbes est disponible pour être colonisée dès le début du jeu, de sorte qu'elle ne doit pas recevoir de jeton découverte. Les 8 jetons découverte restants sont remis dans la boîte face cachée. En outre, posez une marchandise face visible sur chaque région. La marchandise disponible pour chaque région est indiquée sur le plateau de jeu ; par exemple, le Pérou [Peru] aura une marchandise argent posée dans sa région au début de la partie.

**Réalisations majeures [Capital Buildings] :** Répartissez les réalisations majeures dans les trois âges (comme indiqué par les chiffres I, II et III indiqué au dos des tuiles réalisation majeure) et placez-les en trois piles face cachée (une pile par âge). Piochez au hasard cinq réalisations majeures de l'âge I et posez-les face visible au-dessus du plateau de jeu.

**Marchandises [Trade Goods] :** Posez les marchandises restantes à côté du plateau de jeu, face cachée, et mélangez-les toutes. Piochez au hasard quatre marchandises de la pile des jetons marchandise non utilisés et posez-les face visible à côté du cadre d'événement Trade Goods sur le plateau.

**Navires marchands [Merchant Ships] :** Posez un navire marchand dans le cadre Merchant Shipping.

**Dock de colons [Colonist Dock] :** Il n'y a qu'un nombre limité d'emplacements Colonist Dock qui sont disponibles durant le jeu. Le nombre d'emplacements disponibles est égal à deux fois le nombre de joueurs moins un (2xjoueurs-1). Posez un navire marchand sur le premier emplacement non utilisé du dock de colons pour indiquer quels sont les emplacements qui ne sont pas disponibles. Par exemple, dans une partie à cinq joueurs, neuf emplacements seront disponibles, ainsi les emplacements 10 et 11 seront bloqués. Les emplacements X et Y sont laissés ouverts et ne sont disponibles que pour le joueur qui possède la réalisation majeure adéquate.

**Ordre de départ initial :** Un colon de chacune des couleurs en jeu est posé dans un ordre aléatoire pour déterminer l'ordre du tour pour le début du jeu. Le joueur qui est le premier ne reçoit pas d'argent supplémentaire, le second joueur reçoit un dollar supplémentaire (en plus des dix dollars qu'il a reçu lors de la mise en place), le troisième joueur reçoit deux dollars supplémentaires, le quatrième joueur reçoit trois dollars supplémentaires, et ainsi de suite.

### III. Déroulement du jeu

#### Aperçu

The Age of Discovery est un jeu pour 2 à 5 joueurs dans lequel les joueurs contrôlent la destinée d'une des principales puissances colonisatrices après la découverte du nouveau monde par Colomb. Chaque nation va essayer de découvrir et d'explorer de nouvelles régions du nouveau monde pour coloniser et dominer ces régions, pour développer leurs économies coloniales et routes commerciales, et pour utiliser leur nouvelle richesse pour créer une nouvelle ère de prospérité pour leur pays d'origine.

#### Les nations sont :

Rouge : Angleterre

Bleu : France

Jaune : Espagne

Vert : Portugal

Orange : Hollande

Durant le jeu, les joueurs vont jouer à tour de rôle en posant leurs colons et/ou spécialistes dans les cadres d'événement. Une fois que tous les joueurs ont posé tous les colons et spécialistes, les actions des cadres d'événement sont réalisées une à la fois, de haut en bas. Quand un cadre d'événement est résolu, chaque colon ou spécialiste situé sur un emplacement de ce cadre réalise l'action associée à ce cadre.

*Note historique : la pose et l'action réalisée représentent l'affectation de population et de ressources d'une nation, et la formulation d'une stratégie coloniale.*

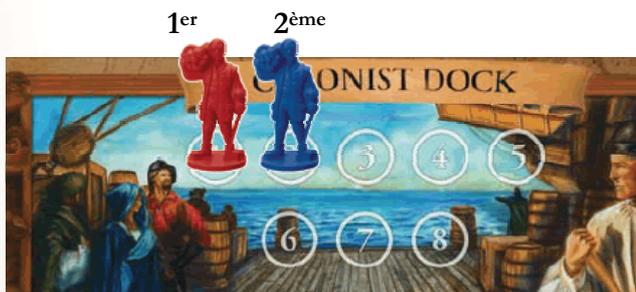
#### Phases de jeu

Le jeu se compose de 8 tours. Les tours 1-3 correspondent à l'âge I, les tours 4-6 à l'âge II et les tours 7-8 à l'âge III.

Durant chaque tour, les joueurs réaliseront les actions suivantes :

- A. **Pose d'un colon ou d'un spécialiste :** Dans l'ordre du tour (l'ordre indiqué dans le cadre Turn Order), les joueurs posent un de leurs colons ou spécialistes disponibles dans n'importe lequel des cadres situés dans la partie droite du plateau.

**Cadres d'événement Initiative, Dock de colons [Colonist Dock], Réalisations Majeures [Capital Buildings] et Guerre [Warfare] :** les colons et spécialistes doivent être posés de gauche à droite sur le premier emplacement disponible à gauche.



- a. **Cadres d'événement Commerce maritime [Merchant Shipping] et Découverte [Discovery] :** posez les colons n'importe où dans ces zones.

- b. **Cadre d'événement Spécialistes [Specialists] :** Posez un colon dans l'emplacement du spécialiste particulier souhaité. Un total de 5 spécialistes est disponible à chaque tour (il y a un emplacement disponible pour chaque spécialiste, en outre, si un joueur le souhaite, il peut payer 5 dollars pour entraîner un spécialiste de n'importe quel type.)



*Le joueur a choisi de poser son colon sur l'emplacement Marchand [Merchant] et recevra un marchand supplémentaire à utiliser au tour suivant*

Les colons et les marchands sont posés de cette manière jusqu'à ce que tous les joueurs n'en aient plus. Les joueurs ne peuvent pas conserver des colons ou des spécialistes pour le tour suivant.

**Remarque :** Certains joueurs pourront avoir plus de colons et de spécialistes que d'autres, grâce à certaines réalisations majeures et aux spécialistes acquis du cadre d'événement Spécialistes lors du tour précédent. Ces colons supplémentaires sont joués par le joueur dans l'ordre du tour avec les cinq colons de départ, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

- B. **Résolution :** Chaque cadre d'événement est résolu un à la fois de haut en bas (Initiative en premier, Colonist Dock en second, puis Trade Goods, Merchant Shipping, Capital Building, Discovery, Specialists et enfin Warfare, en appliquant les règles spéciales pour chaque cadre (voir ci-après Cadres d'événement). Après que les cadres Trade Goods, Merchant Shipping, Capital Building, Specialists et Warfare ont été résolus, retirez tous les colons et spécialistes de ces cadres et remettez-les dans la réserve d'éléments inutilisés de chaque joueur.

**Exception :** Les colons et spécialistes ne sont pas retirés du cadre Discovery sauf lorsqu'ils sont envoyés dans des expéditions de découverte.

Après que tous les cadres d'événement ont été résolus, les joueurs reçoivent les gains suivants :

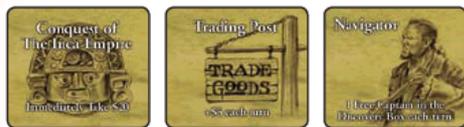
- C. **Revenus :** Tous les revenus provenant des marchandises/navire marchand sont récoltés par les joueurs.
- D. **Gains des réalisations majeures :** Tous les gains périodiques (ceux qui sont générés à chaque tour) fournis par les réalisations majeures sont récoltés par les joueurs qui détiennent celles-ci.

Le tour est complété de la manière suivante :

- E. **Ajout de nouvelles réalisations majeures :** Ajoutez des réalisations majeures (en les piochant de manière aléatoire dans la pile de tuiles face cachée adéquate et en les posant face visible sur le plateau de jeu) de manière à ce qu'il y ait cinq réalisations majeures disponibles à l'achat au début de chaque tour. Durant l'âge I (tours 1-3), seules les réalisations Age I sont disponibles à l'achat. L'âge I se termine à la fin du 3ème tour de jeu. Retirez du jeu toutes les réalisations majeures de l'âge I qui n'ont pas été achetées et posez cinq réalisations majeures Age II (piochées au hasard) face visible sur le plateau.

L'âge II se termine à la fin du 6ème tour de jeu. Retirez du jeu toutes les réalisations majeures de l'âge II qui n'ont pas été achetées et posez cinq réalisations majeures Age III (piochées au hasard) face visible sur le plateau. Si toutes les réalisations disponibles d'un âge ont été achetées, aucune réalisation supplémentaire n'est retirée du jeu. Les réalisations majeures qui ont été achetées sont conservées durant toute la partie devant le joueur qui les a achetées, même s'il s'agit d'une réalisation qui ne produit son effet qu'une seule fois (par exemple, la réalisation New World Cartography).

**Remarque :** Les réalisations majeures qui génèrent des gains à chaque tour fourniront ces gains durant toute la partie. Par exemple, une réalisation de l'âge I qui fournit un colon supplémentaire [Settlers] continue de le faire durant l'âge II et l'âge III.



**Exemple :** à la fin du 2ème tour, il reste trois réalisations majeures.



Au début du troisième tour, deux nouvelles réalisations majeures de l'âge I sont piochées au hasard et sont posées avec les trois réalisations restantes du 2ème tour)

F. **Ajout de marchandises :** Posez face visible 4 marchandises piochées au hasard à côté du cadre Trade Goods sur le plateau de jeu. Les marchandises laissées lors du tour précédent (s'il y en a) sont mélangées dans la pile des marchandises non sélectionnées avant que ne soient piochées les 4 marchandises qui deviendront disponibles.

G. **Ajout d'un navire marchand :** Posez un nouveau navire marchand sur le cadre Merchant Shipping. (Remarque : Ceci n'est réalisé que si le cadre est vide. Il ne peut jamais y avoir deux navires marchands dans le cadre Merchant Shipping.)

H. **Prise des colons de départ :** Tous les joueurs prennent cinq colons gratuits (de leur couleur) de la réserve inutilisée et les posent devant eux. Ceux-ci sont ajoutés aux spécialistes et colons qui auraient été fournis par des réalisations majeures ou par le cadre d'événement Specialists.

**Exemple :** A la fin du tour, le joueur rouge reçoit 5 colons gratuits, un missionnaire (le joueur rouge possède la réalisation majeure Monastery) et un capitaine (le joueur rouge avait un colon sur l'emplacement Captain du cadre Specialists)



I. **Nouvel ordre de jeu :** Déplacez les colons situés sur le cadre Initiative sur les emplacements correspondants du cadre Turn Order. Le joueur qui n'avait pas posé de colon sur le cadre Initiative recule son colon sur le cadre Turn Order, derrière les colons des joueurs qui en avaient posés. Si plusieurs joueurs n'avaient pas posé leur colon sur le cadre Initiative, ceux-ci sont posés sur les emplacements du cadre Turn Order situés après les colons des joueurs qui en avaient posés, et dans le même ordre que celui dans lequel ils se trouvaient le tour précédent.

**Exemple :** Au 2ème tour, l'ordre de jeu était Rouge, Bleu, Vert et Orange.



Durant le 2ème tour, le joueur Vert a posé un colon sur le cadre Initiative sur l'emplacement « 1 » et le joueur Orange a posé un colon sur l'emplacement « 2 ».



Le nouvel ordre de jeu pour le 3ème tour sera Vert, Orange, Rouge, Bleu (Rouge et Bleu ont été déplacés en arrière, mais restent dans leur position l'un par rapport à l'autre).



**Remarque :** Toutes les ressources (dollars, colons, spécialistes, marchandises, navires marchands et réalisations majeures) sont détenus de manière visible (tous les joueurs doivent pouvoir savoir ce que les autres joueurs possèdent). Ces ressources ne peuvent pas être échangées ou données.

J. **Avance du marqueur de tour :** Déplacez le marqueur de tour d'un emplacement (Turn).

## IV. Spécialistes

*Durant une partie d'Age of Discovery, les colons possédant des capacités spéciales sont particulièrement précieux.*

Chaque spécialiste agit comme un colon mais dispose en outre de capacités uniques.



**Capitaine [captain] :** Les capitaines représentent des individus héroïques qui ont mené de grandes expéditions d'exploration et de commerce. C'est grâce à la maîtrise et aux efforts de ces hommes extraordinaires qu'un nouvel âge a été créé.

Le capitaine compte comme deux colons sur les cadres d'évènement Merchant Shipping et Discovery. Exemple : le fait pour un joueur de posséder deux capitaines et un colon sur le cadre Merchant Shipping équivaut à posséder cinq colons sur ce cadre.



**Marchand [Merchant] :** Avec un grand nombre de marchandises découvertes et de nouvelles denrées, le nouveau monde était rempli de richesse et d'opportunités commerciales. Les marchands représentent les individus possédant un talent dans le domaine du commerce, qu'il s'agisse de plantation sucrière, de mine d'argent, d'élevage de bétail ou d'établissement de comptoir dans des contrées lointaines.

Un marchand peut être utilisé de deux manières : 1) il compte comme deux colons sur le cadre d'évènement Merchant Shipping. 2) S'il est posé sur le cadre d'évènement Colonist Dock, il génère un revenu (une seule fois) lorsqu'il arrive sur le nouveau monde. Dès qu'il arrive sur une colonie du nouveau monde, le marchand génère cinq dollars espagnols (5\$) en faveur du joueur qui le possède. (Remarque : ceci n'a lieu que lorsque le marchand arrive, pas à chaque tour). Les dollars générés par un marchand qui arrive sur le nouveau monde sont payés immédiatement au moment de cette arrivée, et non durant la phase de revenus.



**Missionnaire [Missionary] :** Pour l'Europe, le nouveau monde représentait une nouvelle frontière pour le « salut des âmes » et pour étendre son influence religieuse dans le monde. Les missionnaires accompagnaient la plupart des expéditions de découverte, de conquête et de colonisation, et convertissaient les populations autochtones du nouveau monde de manière à ce qu'elles puissent être intégrées dans le nouvel ordre européen.

Lorsqu'un missionnaire arrive sur le nouveau monde en provenance du cadre d'évènement Colonist Dock, il génère un colon supplémentaire en faveur du joueur qui le possède, ce colon supplémentaire est posé dans la colonie dans laquelle le missionnaire est posé.



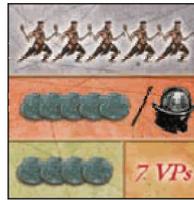
**Soldat [soldier] :** La technologie militaire européenne (canons, chevaux, navires et fusils) permet aux soldats, dans leur quête de richesse et de gloire immédiates, de piller et de conquérir les civilisations autochtones. En outre, une fois que les colonies ont été établies, les soldats deviennent aussi indispensables pour protéger les intérêts de leur nation sur le nouveau monde.

Un soldat peut être utilisé de deux manières : 1) Lorsqu'il participe à une expédition de découverte réussie (lancée au départ du cadre d'évènement Discovery), il génère un revenu (une seule fois)

en faveur de son propriétaire.

Le montant de dollars espagnols pillés par chaque soldat dans une expédition est indiqué sur le jeton Découverte.

Remarque : Après que les soldats ont générés cet argent, ils sont retirés du plateau et remis dans la réserve du joueur. Ils ne restent pas dans la colonie (ceci est expliqué dans la section V Découverte).



Revenu généré par soldat

2) Quand des soldats sont envoyés sur le nouveau monde (via le cadre Colonist Dock), ils sont posés dans une colonie et peuvent être utilisés pour éliminer les colons et/ou spécialistes d'autres joueurs présents dans cette colonie. (voir section Guerre ci-après).

## V. CADRES D'EVENEMENT

Ordre de jeu [Turn Order] : Chaque joueur possède un colon dans un des emplacements numérotés. Le cadre Turn Order détermine l'ordre dans lequel les joueurs posent leurs colons et spécialistes (emplacement 1 = joue en premier, emplacement 2 = second, etc...). Il détermine également le vainqueur pour le cadre Merchant Shipping dans l'hypothèse où plusieurs joueurs possèdent la même valeur de colons et/ou spécialistes à cet endroit (résout les égalités). Les positions dans le cadre Turn Order déterminent également l'ordre dans lequel les joueurs vont pouvoir tenter de faire des découvertes.

Chaque emplacement du cadre Turn Order est divisé par une ligne transversale. Ceci permet aux joueurs de positionner leurs pièces de jeu au-dessus ou au-dessous de cette ligne durant la phase de placement des colons/spécialistes pour indiquer qu'ils ont joué. Cet indicateur est un bon moyen visuel pour permettre aux joueurs de savoir lequel d'entre eux doit encore jouer durant cette phase.



### Initiative :

Le cadre Initiative remplit deux fonctions : 1) Il fournit des revenus aux joueurs qui ont placé un colon à cet endroit et 2) il détermine l'ordre de jeu [Turn Order] pour le tour suivant.

Lors de la résolution, chaque joueur possédant un colon sur un des emplacements du cadre Initiative reçoit un revenu égal au chiffre indiqué dans cet emplacement : 1 dollar espagnol (1\$) pour l'emplacement « 1 », 2\$ pour l'emplacement « 2 », etc...

**Remarque :** Le revenu généré par le cadre Initiative est récolté immédiatement lorsque ce cadre est résolu (le premier cadre d'évènement résolu).

A la fin de la phase de résolution, déplacez les colons tels qu'ils sont positionnés sur le cadre Turn Order et retirez les colons qui se trouvaient précédemment sur le cadre Turn Order. (Ceci est expliqué en détail à la section III – Nouvel ordre de jeu).

**Remarque :** Chaque joueur ne peut pas poser plus d'un colon sur le cadre Initiative. Les joueurs qui n'ont pas posé de colon sur la cadre Initiative ne reçoivent pas de revenu durant la phase Initiative.

**Dock de colons [Colonist Dock] :** Lors de la résolution, les colons posés sur le cadre Colonist Dock sont déplacés dans l'ordre (« 1 » en premier, « 2 » en second, et ainsi de suite) sur une région découverte du nouveau monde (c'est-à-dire une région dont le jeton découverte a été retiré). Le joueur peut décider sur quelle région découverte il pose son colon ou son spécialiste. Une fois posé, les colons ne peuvent plus être déplacés (à moins que le déplacement soit autorisé par une réalisation majeure). Le premier joueur qui possède trois de ses colons dans une région reçoit la marchandise de cette région. Une fois que cela se produit, la région peut entrer en ligne de compte pour marquer des points de victoire et reste comme elle est, à moins que la population de la colonie soit réduite à moins de trois.

Les emplacements X et Y sont uniquement disponibles pour le ou les joueurs qui possèdent les réalisations majeures adéquates et sont résolus dans l'ordre, après tous les emplacements numérotés disponibles.

**Remarque :** A l'exception des soldats, une fois qu'un spécialiste arrive sur le nouveau monde il ne fournit plus aucun gain. Il n'est pas prévu qu'il y ait un nombre limité de spécialistes en jeu, de sorte que si un joueur le souhaite il peut remplacer ses spécialistes présents sur le nouveau monde par des colons et remettre ces spécialistes dans sa réserve (ceci n'a aucune influence sur le déroulement du jeu).

**Marchandises [Trade Goods] :** Lors de la résolution, le joueur possédant des colons sur ces emplacements choisit une marchandise parmi une des quatre qui ont été posées au début du tour. Le joueur possédant un colon sur l'emplacement « 1 » choisit en premier et ainsi de suite. Les marchandises acquises sont posées face visible devant le joueur qui les a acquises.

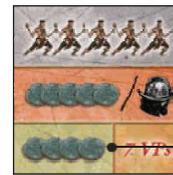
**Remarque :** Les marchandises sont conservées par ce joueur durant toute la partie (elles ne sont pas rendues lorsqu'elles génèrent des revenus).

**Commerce maritime [Merchant Shipping] :** Lors de la résolution, le joueur possédant la plus grande valeur en colons et spécialistes dans cette zone gagne un navire marchand (provenant du cadre d'événement Merchant Shipping). En cas d'égalité, le joueur qui joue le plus tôt dans l'ordre de jeu [turn order] gagne le navire. Les colons situés sur ce cadre d'événement ont une valeur de « 1 », les capitaines et les marchands ont chacun une valeur de « 2 ».

**Réalisation majeure [Capital Building] :** Lors de la résolution, les joueurs possédant des colons dans cette zone jouent l'un après l'autre (de gauche à droite), payent le prix correct en dollars espagnols selon l'âge (10\$ durant l'âge I, 14\$ durant l'âge II et 20\$ durant l'âge III), et choisissent une réalisation majeure parmi celles qui sont disponibles. Les joueurs peuvent choisir de ne pas acheter une réalisation majeure même s'ils possèdent un colon dans le cadre Capital Building. Il n'y a aucune pénalité ou coût lié à ce choix de ne pas payer. Les réalisations majeures qui indiquent « immediately » [immédiatement] fournissent leurs avantages le moment où elles sont achetées. (voir annexe II pour la description complète des avantages et les règles pour chacune des réalisations majeures.)

**Découverte [Discovery] :** Lors de la résolution, les joueurs (dans l'ordre de jeu) peuvent envoyer leurs colons et spécialistes, situés sur le cadre Discovery, dans une expédition de découverte. Lorsque cela se produit, le joueur annonce le nombre de ses colons présents sur le cadre Discovery qui participeront à l'expédition, puis choisit une région particulière qui n'a pas encore été découverte et retourne le jeton découverte de cette région de manière à ce que tout le monde puisse le voir. Si la valeur des colons et spécialistes (y compris les soldats) envoyés en expédition est égale ou supérieure au nombre d'autochtones américains indiqué sur le jeton découverte, l'expédition est un succès. Dans ce cas, le joueur qui a lancé l'expédition reçoit un colon gratuit (pas un spécialiste) dans la nouvelle région découverte, gagne autant de dollars espagnol que le

nombre de pièces indiqué sur le jeton découverte et reçoit des dollars supplémentaires fournis par les soldats envoyés en expédition (voir Section IV Spécialistes, ci-avant) (Le jeton découvert est posé devant le joueur pour permettre le décompte des points de victoire en fin de partie).



Autochtones américains

Pillage conquistador/  
soldat supplémentaire

Pillage

Si la valeur de l'expédition est inférieure au nombre indiqué sur le jeton découverte, cette expédition échoue. Le jeton découverte est reposé face cachée sur sa région. Dans les deux cas, les colons et les spécialistes qui ont participé à l'expédition sont retirés du plateau et remis dans la réserve du joueur.

**Remarque :** Jusqu'à ce qu'une expédition soit lancée, les colons posés sur le cadre Discovery restent à cet endroit, contrairement aux autres cadres qui sont vidés à la fin de chaque tour.

Une fois que toutes les régions du nouveau monde ont été découvertes, le paquet de cartes découverte [Discovery] est utilisé. A partir de ce moment-là, lorsqu'un joueur lance une expédition, il pioche la carte située au sommet du paquet de cartes. Une telle expédition réussie profite au joueur exactement de la même façon qu'un jeton découverte, en tenant compte des exceptions suivantes : les cartes découverte représentent des zones géographiques spécifiques (The Mississippi) ou des régions qui ne sont pas représentées sur le plateau de jeu (China) ; ainsi, aucun colon n'est posé sur le plateau de jeu suite à une expédition avec une carte découverte réussie. La carte découverte réussie est posée devant le joueur de la même manière que les jetons découverte. Si l'expédition avec une carte découverte échoue, la carte est mélangée dans le paquet (la zone est toujours non-découverte et est donc toujours disponible pour un joueur qui lance une expédition adéquate).

**Remarque :** Les joueurs doivent découvrir toutes les régions du nouveau monde avant de pouvoir tenter une expédition à l'aide d'une carte.

**Remarque :** Chaque joueur ne peut lancer qu'une seule expédition par tour, mais n'est pas obligé d'envoyer tous ses colons dans une expédition. Les colons qui ne participent pas à l'expédition restent sur le cadre Discovery et pourront être utilisés pour des expéditions futures.

**Spécialistes [Specialists] :** Lors de la résolution, chaque joueur reçoit le spécialiste indiqué dans l'emplacement occupé par son colon. Le joueur qui a choisi l'emplacement Entraînement [Training] peut payer cinq dollars et prendre n'importe quel spécialiste. Un emplacement spécialiste ne peut être occupé que par un seul joueur à la fois, et un seul spécialiste peut être « entraîné » par tour. Maximum cinq spécialistes sont disponibles par tour. Les spécialistes obtenus durant cette phase sont posés devant les joueurs qui les possèdent pour pouvoir être utilisés lors du tour suivant.

**Guerre [Warfare] :** Quand un joueur pose un colon sur le cadre Warfare, il se prépare à la guerre. Lorsque la phase guerre est résolue, le joueur doit décider s'il y aura uniquement une simple bataille ou une guerre complète. Un joueur peut déclarer plusieurs batailles et/ou guerres complètes en posant des unités additionnelles sur le cadre Warfare (1 conflit par unité).

**Remarque :** Il n'y a aucun avantage spécial pour un joueur qui pose un soldat sur le cadre Warfare.

Si une **bataille** est déclarée par un joueur, celui-ci choisit une seule région et un seul joueur à combattre dans cette région. Une bataille ne coûte aucun dollar (0\$).

Si un joueur déclare une **guerre** complète, il choisit un seul adversaire. Il y a alors des batailles dans TOUTES les colonies dans lesquelles les deux joueurs ont au moins un colon ou spécialiste, et qu'au moins un de ceux-ci est un soldat. Le joueur qui déclare une guerre complète doit payer 10\$.

Dans chaque bataille, chaque soldat élimine une unité ennemie (colon ou spécialiste). Le propriétaire du soldat peut choisir quelle unité ennemie est éliminée par son soldat. Toutes les pertes interviennent simultanément et les unités sont retirées du plateau après que toutes les pertes ont été comptabilisées. (Les unités peuvent être renversées sur le côté pour indiquer qu'elles sont éliminées, avant d'être retirées.)

**Remarque :** *les joueurs qui ne sont pas impliqués dans la bataille ou la guerre ne peuvent pas prêter de soldats ou être attaqués.*

**Exemple de bataille :** Durant son tour, Sean pose un colon sur le cadre Warfare. Sean possède deux soldats et trois colons au Canada. Il déclare une bataille contre Angelo au Canada où Angelo possède un soldat et quatre colons. Sean possède deux soldats et élimine ainsi deux unités d'Angelo. Il choisit d'éliminer le soldat et un colon qui appartiennent à Angelo. Angelo choisit d'éliminer un des soldats de Sean.



**Exemple de guerre :** Durant son tour, Sean pose un colon sur le cadre Warfare. Lorsque le cadre Warfare est résolu, Sean déclare la guerre à Angelo et paye 10\$. Sean possède des soldats et des colons en Nouvelle-Grenade [New Granada], en Nouvelle-Espagne [New Spain] et en Nouvelle-Angleterre [New England], et rien que des colons en Floride [Florida] et au Canada. Angelo possède des colons en Nouvelle-Grenade, au Canada et en Nouvelle-Espagne, et possède aussi des soldats en Floride. Les batailles se déroulent en Nouvelle-Grenade, en Nouvelle-Espagne et en Floride. Aucune bataille n'a lieu au Canada. Bien que chaque joueur ait des colons au Canada, aucun d'entre eux n'a de soldat à cet endroit.

## VI. Marchandises/Navires Marchands

Les marchandises représentent les marchés économiques et l'activité commerciale de chaque empire colonial. Le nombre indiqué sur chaque jeton indique la quantité disponible dans le jeu de la marchandise en question et n'a pas d'autre fonction (ainsi, il ne s'agit pas de la « valeur » de la marchandise). Cette information est fournie afin de permettre aux joueurs de correctement planifier leurs stratégies.

Les marchandises sont acquises par les joueurs de l'une des trois manières suivantes : 1) en étant le premier à posséder trois colons dans une région, un joueur gagne le jeton marchandise situé dans celle-ci, ou 2) en posant un colon sur le cadre Trade Goods et en choisissant une des marchandises parmi celles disponibles. 3) La réalisation majeure « The West Indies Company » permet à son propriétaire de gagner une marchandise gratuite piochée au hasard à chaque tour.

Une fois acquises, les marchandises restent en possession du joueur tout au long de la partie et génèrent des revenus en faveur de celui-ci à la fin de chaque tour. Le montant des revenus (en dollars espagnols) est déterminé par le nombre et le type de « séries » formées. Les joueurs forment des « séries » en plaçant leurs jetons de marchandise dans un groupe de trois ou quatre jetons. Chaque jeton ne peut être utilisé que dans une seule série.

**Remarque :** *Chaque tour, les marchandises et les navires marchands peuvent être réorganisés pour former de nouvelles séries.*

Chaque série de trois marchandises = 1\$ (1 dollar espagnol)  
(exemple : Indigo, argent [Silver] et tabac [Tobacco])



Trois marchandises identiques = 3\$  
(exemple : Indigo, Indigo et navire marchand)



Quatre marchandises identiques = 6\$  
(exemple : sucre [sugar], sucre, sucre, sucre)



Les navires marchands sont des « jokers » lorsqu'ils font partie d'une série. En d'autres termes, un navire marchand peut être considéré comme une marchandise de n'importe quelle sorte lorsque l'on veut compléter une série avec. Un seul navire marchand peut être utilisé par série.

**Remarque :** *les séries ne sont pas encaissées, mais génèrent plus exactement des revenus à la fin de chaque tour.*

À la fin de la partie, les joueurs gagnent un nombre de points de victoire égal à la somme d'argent que leur rapportent leurs marchandises et navires marchands.

**Remarque :** *Il s'agit de l'argent que leur rapportent les marchandises et les navires marchands uniquement lors du 8ème tour, et non de l'argent récolté durant toute la partie.*

## VII. Réalisations Majeures

Les réalisations majeures sont achetées par les joueurs avec des dollars espagnols et fournissent un avantage indiqué sur chaque tuile de réalisation majeure. Certains avantages sont fournis une seule fois et immédiatement, d'autres (tels que ceux fournis par les réalisations qui génèrent des revenus et des spécialistes) sont fournis lors de chaque tour (voir annexe II pour la description complète et les règles propres à chaque réalisation majeure).

Le coût d'une réalisation majeure s'accroît avec chaque nouvel âge : l'achat de chaque réalisation majeure coûte 10\$ à l'âge I, 14\$ à l'âge II et 20\$ à l'âge III.

Pour une description de la manière dont sont acquises les réalisations majeures, reportez-vous à la section III : déroulement du jeu-réalisations majeures.

## VIII. Décompte des points de victoire/Fin du jeu et Vainqueur

Les points de victoire sont récoltés à trois reprises durant la partie. Les colonies du nouveau monde rapportent des points de victoire à la fin de l'âge I (à la fin du 3ème tour), de l'âge II (fin du 6ème tour) et de l'âge III (fin du 8ème tour, fin du jeu). Les points de victoire de chaque joueur doivent être notés sur une feuille de papier.

### Décompte des colonies du nouveau monde :

Il faut qu'au moins un joueur ait au moins trois colons dans une colonie pour que celle-ci soit décomptée. Le joueur possédant le plus de colons (y compris les spécialistes) dans une colonie reçoit 6 points et le joueur ayant le second plus grand nombre de colons (y compris à nouveau les spécialistes) reçoit 2 points.

Si deux joueurs sont à égalité pour la première place, chacun d'entre eux reçoit 2 points (aucun point de victoire n'est attribué pour la seconde place).

Si trois joueurs sont à égalité pour la première place, aucun joueur ne reçoit de point.

Si deux joueurs, ou plus, sont à égalité pour la deuxième place, ces joueurs ne reçoivent aucun point.

Si un seul joueur est présent dans une région et possède au moins trois colons, ce joueur reçoit six points (pour la première place) et personne ne reçoit les deux points de la deuxième place.

### Décompte de fin de partie :

La partie se termine à la fin du 8ème tour. A la fin de la partie, chaque joueur additionne ses points de victoire (voir ci-après) et le joueur possédant le plus de points de victoire l'emporte. Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :

**Découvertes :** le nombre rouge indiqué sur le jeton découverte ou la carte découverte. Les cartes et les jetons en possession d'un joueur sont uniquement décomptés à la fin de la partie.

**Colonies :** Les colonies sont décomptées de la manière décrite ci-avant.

**Réalisations capitales :** Certaines réalisations capitales valent des points de victoire pour leur propriétaire. Ces points sont soit le nombre rouge, soit les points attribués en fonction de certaines possessions (par exemple, la réalisation majeure « Navy » fournit 3 points de victoire à son propriétaire par navire marchand que celui-ci possède).

**Economie :** les joueurs reçoivent des points de victoire d'un montant égal à celui des dollars espagnols fournis par les marchandises et navires marchands qu'ils possèdent à la fin du 8ème tour.

**Egalités :** Si deux joueurs, ou plus, terminent la partie avec le même nombre de points de victoire, les égalités sont résolues de la manière suivante : la première égalité est résolue en faveur du joueur qui possède le plus de points de victoire grâce aux colonies du nouveau monde à la fin du 8ème tour. S'il y a encore égalité, celle-ci est résolue en faveur du joueur possédant le plus de dollars. En cas de nouvelle égalité, celle-ci est résolue en faveur du joueur possédant le plus de marchandises.

## IX. Stratégie

Il y a plusieurs chemins qui mènent à la victoire dans The Age of Discovery. Les joueurs ne devraient pas négliger les points de victoire générés par le contrôle de la première ou de la seconde place dans les colonies du nouveau monde. Les colonies du nouveau monde sont les seuls éléments qui fournissent des points de victoire plus d'une fois durant la partie. En même temps, il est très difficile de se focaliser uniquement sur une stratégie fondée sur les colonies du nouveau monde. Les autres joueurs reconnaîtront cette stratégie et il deviendra très difficile de contrôler suffisamment de régions pour gagner la partie, alors que les autres joueurs feront des efforts concertés pour vous affronter sur le nouveau monde. Disséminer vos colons dans beaucoup trop de régions pourrait aussi se révéler dangereux. Une soudaine explosion de colonisations par plusieurs adversaires à la fois vous mettra dans une position impossible à tenir, dès lors que vous essayerez de vous défendre dans beaucoup trop d'endroits différents.

Les joueurs victorieux utiliseront souvent une stratégie double pour atteindre la victoire. Par exemple, ils pourront tenter de contrôler une ou deux régions, être second dans une ou deux autres et, ensuite, faire de gros efforts pour développer leurs économies (en utilisant l'argent ainsi récolté pour acquérir autant de réalisations majeures que nécessaire). Une autre approche peut consister à renforcer une stratégie nouveau monde en acquérant des capitaines et en explorant fréquemment, en utilisant l'exploration pour prendre pied sur le nouveau monde. Il existe plusieurs combinaisons à essayer. Certaines fonctionneront mieux que d'autres. Lorsque les joueurs commenceront à reconnaître les stratégies gagnantes, attendez-vous à rencontrer plus de résistance et soyez préparé à vous adapter à vos adversaires.

Une remarque sur l'utilisation de la guerre comme stratégie : dans The Age of Discovery, le recours à la guerre n'est pas une stratégie dominante en soi. Il ne s'agit que d'un moyen pour faire pencher la balance dans quelques colonies importantes à des moments importants.

## Annexe I : Variante pour l'ordre de départ (uniquement pour joueurs expérimentés) :

Plutôt que de déterminer l'ordre de jeu de manière aléatoire au début de la partie, on tient une enchère. Chaque joueur (en commençant par le plus jeune) met une enchère dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque enchère doit être supérieure à la précédente, chaque joueur pouvant aussi passer son tour. Le premier joueur qui passe pose un colon de sa couleur sur le dernier emplacement disponible sur le cadre Turn Order (le dernier emplacement disponible est celui dont le numéro correspond au nombre de joueurs). Le joueur qui passe ensuite pose son colon sur le plus petit emplacement disponible suivant (par exemple, dans une partie à cinq joueurs, le premier joueur qui passe pose son colon sur l'emplacement « 5 », celui qui passe après lui pose son colon sur l'emplacement « 4 »).

Le joueur qui pose son colon sur l'emplacement « 2 » paye la moitié de sa dernière enchère (arrondi vers le haut). Exemple : si sa dernière enchère était de 7\$, il devrait payer 4\$. Le joueur qui prend l'emplacement « 2 » reçoit également un spécialiste gratuit de son choix, s'il a mis une enchère d'au moins 8\$. Le joueur qui gagne l'enchère pose son colon sur l'emplacement « 1 », paye entièrement le montant de sa dernière enchère et découvre la région Caraïbes [Caribbean].

Pour la découverte des Caraïbes, le joueur reçoit le montant de dollars espagnols indiqué sur le jeton découverte (comme aucun soldat n'a été impliqué dans l'expédition, il n'y a aucun bonus de pillage de soldat pour cette découverte) et pose le jeton découverte face visible devant lui (tous les futurs jetons découverte sont posés face visible devant le joueur ayant réalisé la découverte, de sorte que l'on peut ainsi faire le relevé des points de victoire). Le joueur ayant fait la découverte pose un colon (pas un spécialiste) sur les Caraïbes. Ce colon ne compte pas comme un colon de départ.

## Annexe II : Réalisations majeures

### Age I (11 réalisations au total)

Colons [Settlers] (x2) .....	+1 colon chaque tour
Monastère [Monastery] .....	+1 missionnaire chaque tour
Routes Commerciales [Trade Routes] .....	+1 marchand chaque tour
Terrains d'Entraînement [Training Grounds] .....	+1 soldat chaque tour
Asservissement Contractuel [Indentured Servitude] .....	+1 colon gratuit sur l'emplacement X sur le cadre Colonist Dock chaque tour
Conquistador .....	+1 soldat gratuit sur le cadre Discovery chaque tour
Navigateur [Navigator] .....	+1 capitaine gratuit sur le cadre Discovery chaque tour
Conquête de l'empire Inca [Conquest of the Inca Empire] .....	prenez immédiatement 20\$ (une seule fois)
Comptoir Commercial [Trading Post] .....	+5\$ chaque tour
Cartographie du Nouveau Monde [New World Cartography] .....	1 découverte gratuite (et 4 PV). Une nouvelle terre est découverte. Choisissez une région qui n'a pas encore été découverte. Posez un colon gratuit à cet endroit. Prenez le jeton découverte et la somme de dollars indiqués selon les règles habituelles.

## Annexe II : Réalisations majeures (suite)

### Age II (13 réalisations au total)

Alliés Indiens [Indian Allies].....	Posez immédiatement 2 soldats gratuits dans une de vos colonies (ayant au moins une de vos pièces de jeu placées dessus)
Corsaires [Privateers].....	Prenez 1\$, chaque tour, à chaque joueur par navire marchand que vous possédez. Recevez 1\$ de chaque joueur pour chaque navire marchand que vous possédez. Collectez cet argent chaque tour, après la phase de revenu.
Chantiers Navals [Ship Yards].....	+1 capitaine chaque tour
Cathédrale [Cathedral].....	Les missionnaires ajoutent 2 colons (à la place d'un) lorsqu'ils arrivent sur le nouveau monde.
Taxation.....	+10\$ chaque tour (et 2 PV)
Université [University].....	Déplacez-vous sur le premier emplacement d'un cadre d'évènement - utilisable une seule fois (et 5 PV) Cette réalisation majeure permet à son propriétaire de déplacer un de ses colons ou spécialistes de n'importe quelle position vers le premier emplacement du cadre d'évènement Colonist Dock, Initiative, Turn Order ou Capital Building. Cette action peut être réalisée n'importe quand, mais une seule fois.
Cie des Indes Occidentales [West Indies Co].....	1 marchandise gratuite chaque tour (choisie au hasard) Cette réalisation majeure permet à son propriétaire de prendre au hasard une marchandise de la réserve, à la fin de chaque tour.
Lois Coloniales [Colonization Laws].....	1 colon gratuit sur l'emplacement Y sur le cadre Colonist Dock chaque tour.
Distillerie de Rhum [Rum Distillery].....	+3\$ pour chaque marchandise Sugar [sucre] en possession du propriétaire de cette réalisation (collecté durant la phase de revenus)
Marché [Marketplace].....	+1 marchand chaque tour
Académie Militaire [Military Academy].....	+1 soldat chaque tour
Forteresse [Fortress].....	+1 soldat chaque tour
Ecurie [Stable].....	Le joueur peut déplacer 1 soldat de n'importe quelle colonie dans une colonie adjacente (une fois par tour durant la phase Gains des réalisations majeures) Remarque : Les Caraïbes [The Caribbean] sont adjacentes à la Nouvelle-Grenade [New Granada], à la Nouvelle Espagne [New Spain] et à la Floride [Florida].

### Age III (10 réalisations au total)

Milice [Militia].....	+1 soldat dans chaque bataille dans laquelle le propriétaire défend. Lors d'une bataille dans laquelle le propriétaire est impliqué sans l'avoir causée, il reçoit un soldat supplémentaire pour cette bataille. Ce soldat supplémentaire disparaît après la fin de la bataille (à moins qu'il n'ait déjà été victime dans la bataille).
Mercantilisme [Mercantilism].....	1 PV par marchandise possédée par le propriétaire de cette réalisation.
Population.....	1 PV par 2 colons (et spécialistes) sur le nouveau monde possédés par le propriétaire de cette réalisation.
Marine [Navy].....	4 PV par navire marchand possédé par le propriétaire de cette réalisation.
Puissance [Power].....	2 PV par soldat sur le nouveau monde possédé par le propriétaire de cette réalisation.
Prospérité [Prosperity].....	2 PV par réalisation majeure possédée par le propriétaire de cette réalisation.
Gloire [Glory].....	2 PV par région colonisée, chaque région dans laquelle se trouve au moins un colon ou spécialiste appartenant au propriétaire de cette réalisation.
Richesse [Wealth].....	1 PV par tranche de 5\$ appartenant au propriétaire de cette réalisation.
Migration.....	Peut déplacer jusqu'à deux colons d'une seule région vers une seule autre région Cela peut être réalisé chaque tour lors de la phase Gains des réalisations majeures.
Fabrique [Factory].....	+25\$ chaque tour (et 5 PV)

## Annexe III : Jetons et cartes découverte

Jetons Découverte			
\$	\$/Soldat	Autochtones	PV
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Cartes Découverte (utilisées après que le nouveau monde a été complètement découvert)				
	\$	\$/Soldat	Autochtones	PV
<b>Le Mississippi</b> [The Mississippi]	2	1	3	4
<b>Les Grands Lacs</b> [The Great Lakes]	1	2	3	4
<b>Les Pampas</b> [The Pampas]	2	1	3	4
<b>Californie</b> [California]	2	1	4	4
<b>Philippines</b> [Philippines]	2	1	4	5
<b>Mers du Sud</b> [South Seas]	2	1	4	5
<b>Ethiopie</b> [Ethiopia]	3	2	4	5
<b>L'Amazone</b> [The Amazon]	2	1	4	4
<b>Le territoire du nord-ouest</b> [The Northwest Territory]	2	2	4	4
<b>Australie</b> [Australia]	2	1	4	5
<b>Chipongu (Japon)</b> [Japan]	4	3	5	5
<b>Siam</b> [Siam]	4	2	5	5
<b>Iles des épices</b> [Spice Islands]	5	3	5	6
<b>Inde</b> [India]	6	3	6	6
<b>Tour du Monde</b> [Circumnavigate the Globe]	8	3	6	6
<b>Chine</b> [China]	7	3	6	6

## Crédits

Conception et design du jeu ..... Glenn Drover

Illustration ..... Paul E. Niemeyer

Design graphique ..... Jacoby O'Connor, James Provenzale Fast Forward Design Associates

Jeu imprimé aux U.S.A. par Chukerman Packaging

Eagle Games souhaite remercier les testeurs suivants qui ont fourni de précieux points de vue et beaucoup de temps lorsque nous développons *The Age of Discovery* :

Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G., Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michaël Pennisi, Chris Anibaldi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba et Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Philips, Ray Zanca et Marcus Hearne.

Remerciement particulier à Keith Blume, Bruce Shelley et l'équipe de Ensemble Studios pour le travail appréciable au niveau du design.

Un remerciement tout particulier à Don Beyer de SDR pour avoir créé de magnifiques prototypes qui nous ont permis de tester ce jeu et de l'améliorer. Merci Don !

Traduction française

Frédéric FRENAY

Mise en page



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>

# AGE OF EMPIRES II

THE AGE OF DISCOVERY

TURN ORDER

1 2 3 4 5 6

INITIATIVE

1 2 3 4 5 6

COLONIST DOCK



TRADE GOODS



Merchant = 2  
Captain = 2

MERCHANT SHIPPING



CAPITAL BUILDINGS



DISCOVERY



Soldier = 5  
Captain = 2



SPECIALISTS



WARFARE

TURN



Colony score at the end of each age:  
Place 6 VP, 10 VP, 15 VP, 20 VP, 25 VP, 30 VP, 35 VP, 40 VP, 45 VP, 50 VP, 55 VP, 60 VP, 65 VP, 70 VP, 75 VP, 80 VP, 85 VP, 90 VP, 95 VP, 100 VP.

## Phases de jeu

- A. Pose d'un colon/spécialiste
- B. Résolution
- C. Revenus
- D. Gains des réalisations majeures
- E. Ajout de réalisations majeures
- F. Ajout de marchandises
- G. Ajout d'un navire marchand
- H. Les joueurs reçoivent de nouveaux colons (5 par joueur)
- I. Nouvel ordre de jeu
- J. Avance du marqueur de tour

## Points de victoire

**Les points de victoire sont attribués pour :**

- A. Majorité dans chaque colonie qui possède au moins trois colons ou spécialistes d'un seul joueur (à la fin de chaque âge) :
  - 1ère place : 6 PV
  - 2ème place : 2 PV
  - Egalité pour la 1ère place : 2 PV pour le 1er et 0 pour le 2ème
  - Egalité pour la 2ème place : 0 PV
- B. Réalisations majeures (comme indiqué sur la réalisation majeure)
- C. Découvertes réalisées (comme indiqué sur les tuiles et les cartes)
- D. Economie (PV = aux revenus en \$ que le joueur produit avec ses marchandises et ses navires marchands uniquement à la fin du 8ème tour)

