

# ROLL THROUGH the AGES

## THE LATE BRONZE AGE

- 2-4 joueurs
- Âge : à partir de 10 ans
- 60 minutes

*The Late Bronze Age* (Le Bronze final ou Le Bronze tardif) ajoute quatre nouveaux développements et de nouvelles conditions de fin de partie à *Roll Through the Ages : Bronze Age* pour les joueurs qui désirent des parties plus longues et plus complexes.

### Commerce

Le Commerce est une phase standard dans *The Late Bronze Age*. Les joueurs échangent des *Ressources* et de la *Nourriture* en suivant les règles proposées dans la variante du jeu de base, excepté que cette phase se produit désormais après la *Construction de cités, de monuments et/ou de bateaux*, conformément aux indications de la feuille de marque. Bien entendu, la phase de Commerce est facultative et les joueurs ne sont pas tenus de la réaliser s'ils ne le souhaitent pas.

### Fin de la Partie

Dans *The Late Bronze Age*, tous les monuments peuvent être construits, indépendamment du nombre de joueurs. La partie s'achève à la fin du tour au cours duquel 7 Développements auront été achetés par l'un des joueurs ou que tous les Monuments auront été collectivement construits.

### Nouveaux développements

#### Conservation (coût : 20 – points : 3)

Avant de lancer les dés, retirez une *Poterie* et doublez votre quantité de *Nourriture* actuelle (jusqu'à 15 *Nourritures* maximum). Exemple : vous commencez votre tour avec 1 *Poterie* et 6 *Nourritures* ; avant de jeter les dés, enlevez une poterie pour faire passer votre *Nourriture* à 12.

#### Forge (coût : 25 – points : 5)

Si les dés ☠☠☠☠ vous apportent une *Invasion*, au lieu de perdre 4 points de *Catastrophe*, vous envahissez tous vos adversaires, en leur faisant perdre 4 points chacun. Vous pouvez faire perdre deux points supplémentaires à l'ensemble de vos adversaires pour chaque *Fer de Lance* que vous retirerez de votre plateau. Les joueurs ayant construit la *Grande Muraille* ne sont pas touchés par ces *Invasions*.

#### Navigation (coût : 25 – points : 5)

Pour chaque combinaison de *Bois* et de *Tissu* que vous retirerez lors de la *Construction de cités, de monuments et/ou de bateaux*, vous pouvez construire un *Bateau* (le *Bois* est utilisé pour la coque et le *Tissu* pour la voile). Vous n'avez pas besoin d'ouvriers pour cela. Inscrivez les bateaux que vous aurez construits sur votre *Feuille de score*. À chaque tour, pour chaque bateau que vous possédez, vous pourrez échanger n'importe laquelle de vos ressources en une ressource d'un autre type au cours de la phase de Commerce. Par exemple, si vous possédez deux bateaux, vous pouvez transformer 1 *Pierre* et 1 *Bois* en 2 *Fers de Lance* (tous les échanges réalisés à l'aide de la *Navigation* ont lieu avec la *Banque*, pas avec les autres joueurs).

#### Commerce (coût : 40 – points : 8 + 1 de bonus par Ressource)

À la fin de la Partie, vous marquez 1 point de bonus pour chaque *Ressource* encore présente sur votre plateau. Les joueurs possédant une *Caravane* pourront marquer plus de 6 points.

### Autres modifications

Les aménagements suivants ont été apportés aux *Développements* et aux *Monuments* existants pour maintenir l'équilibre du jeu, compte tenu des nouvelles règles ci-dessus. Ces changements ne visent que la version *The Late Bronze Age* et ne concernent pas le jeu de base. Ils sont résumés dans la *Feuille de score*. Les voici, pour information :

**Médecine** : coût : 20 – 4 points dans cette version (coût : 15 – 3 points dans le *Jeu de base*).

**Religion** : coût : 25 – 7 points dans cette version (coût : 20 – 5 points dans le *Jeu de base*).

**Greniers** : la *Nourriture* peut être vendue pour 6 *Pièces*, rendant intéressante la combinaison avec *Conservation* (contre 1 *Nourriture* pour 4 *Pièces* dans le *Jeu de base*).

**Architecture** : coût : 60 – 2 points par *Monument* dans cette version (contre coût : 50 – 1 point par *Monument* dans le *Jeu de base*).

**Empire** : coût : 70 (contre coût : 60 dans le *Jeu de base*). Les joueurs concernés continuent à marquer 1 point de bonus pour chacune de leurs *Cités* en fin de Partie.

**Monuments** : si vous construisez un grand *Monument* en deuxième, troisième ou quatrième, vous remporterez un ou deux points de plus que dans le *Jeu de base*, ce qui rend la *Construction* plus attractive.

### Remerciements particuliers

Un grand merci à Tom Lehmann pour ses encouragements et son aide à la réalisation de cette variante. Merci également à David Cortright et Matt Crawford pour leurs tests du jeu et leurs suggestions.

# ROLL THROUGH the AGES

THE LATE BRONZE AGE

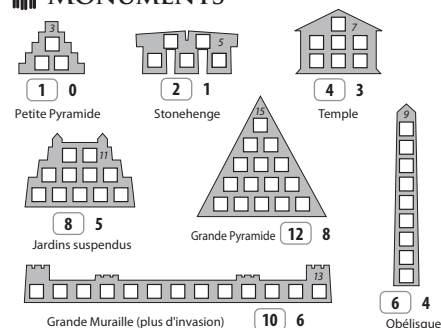
## CITÉS



## DÉVELOPPEMENTS

Coût	Nom	Pts	Effet
10	<input type="checkbox"/> Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10	<input type="checkbox"/> Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15	<input type="checkbox"/> Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15	<input type="checkbox"/> Carrière	3	+1 pierre si vous collectez de la pierre
20	<input type="checkbox"/> Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20	<input type="checkbox"/> Conservation	4	x 2 nourriture si -1 poterie avant les dés
20	<input type="checkbox"/> Finance	4	Les dés « pièces » valent 12 pièces
20	<input type="checkbox"/> Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25	<input type="checkbox"/> Navigation	5	Changez une ressource par bateau
25	<input type="checkbox"/> Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25	<input type="checkbox"/> Religion	7	La révolte affecte vos adversaires
30	<input type="checkbox"/> Greniers	6	Vendez une nourriture pour 6 pièces
30	<input type="checkbox"/> Maçonnerie	6	+ 1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	<input type="checkbox"/> Ingénierie	6	Remplacez une pierre par 3 ouvriers
40	<input type="checkbox"/> Commerce	8	1 point de bonus par ressource
60	<input type="checkbox"/> Architecture	8	2 points de bonus par monument
70	<input type="checkbox"/> Empire	10	1 point de bonus par cité

## MONUMENTS



## CATASTROPHES



## BATEAUX

Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

## NOM DU JOUEUR

## TOUR DE JEU

1. **Lancer** les dés, puis récolter ressources et nourritures
2. **Nourrir** les cités et résoudre les catastrophes
3. **Construire** des cités, monuments, et/ou bateaux
4. **Commerce** de ressources et/ou 1 échange/bateau
5. **Acheter** 1 développement (et un seul)
6. **Défausser** les ressources au-delà de 6

## DÉS

3 unités de nourriture	3 ouvriers
1 Ressource	2 unités de nourriture ou 2 ouvriers
2 Ressources et 1 crâne	7 pièces

## RESSOURCES

Bois	Tissu
Pierre	Fer de lance
Poterie	

## CATASTROPHES

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 pt (par cité)
	Aucun	Aucun
	Sécheresse	-2 pts
	Peste	-3 pts (adversaires)
	Invasion	-4 pts*
	Révolte	Perte des ressources

\*Avec la forge, vous envahissez et -1 Fer = -2pts de dégat

## FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin lorsque :
- Tous les monuments ont été construits ou
  - 1 joueur a achevé son 7ème développement

## SCORE

<input type="text"/>	Développements
<input type="text"/>	+ Monuments
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Sous total
<input type="text"/>	- Fléaux
<input type="text"/>	= Total

FH

# ROLL THROUGH the AGES

THE LATE BRONZE AGE

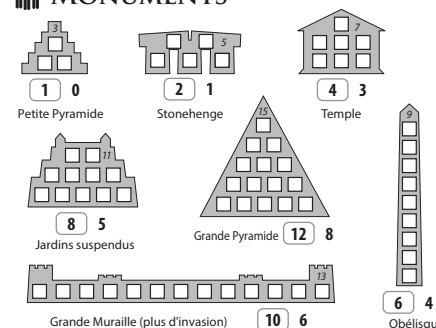
## CITÉS



## DÉVELOPPEMENTS

Coût	Nom	Pts	Effet
10	<input type="checkbox"/> Leadership	2	Relancez 1 dé (après votre 3ème lancer)
10	<input type="checkbox"/> Irrigation	2	La Sécheresse ne vous affecte plus
15	<input type="checkbox"/> Agriculture	3	+1 unité de nourriture par dé « nourriture »
15	<input type="checkbox"/> Carrière	3	+1 pierre si vous collectez de la pierre
20	<input type="checkbox"/> Médecine	4	La Peste ne vous affecte plus
20	<input type="checkbox"/> Conservation	4	x 2 nourriture si -1 poterie avant les dés
20	<input type="checkbox"/> Finance	4	Les dés « pièces » valent 12 pièces
20	<input type="checkbox"/> Caravanes	4	Plus aucune ressource à défausser
25	<input type="checkbox"/> Navigation	5	Changez une ressource par bateau
25	<input type="checkbox"/> Forge	5	L'Invasion affecte vos adversaires
25	<input type="checkbox"/> Religion	7	La révolte affecte vos adversaires
30	<input type="checkbox"/> Greniers	6	Vendez une nourriture pour 6 pièces
30	<input type="checkbox"/> Maçonnerie	6	+ 1 ouvrier par dé « ouvrier »
40	<input type="checkbox"/> Ingénierie	6	Remplacez une pierre par 3 ouvriers
40	<input type="checkbox"/> Commerce	8	1 point de bonus par ressource
60	<input type="checkbox"/> Architecture	8	2 points de bonus par monument
70	<input type="checkbox"/> Empire	10	1 point de bonus par cité

## MONUMENTS



## CATASTROPHES



## BATEAUX

Nécessite la navigation. Coût : 1 Bois & 1 Tissu par bateau.

## NOM DU JOUEUR

## TOUR DE JEU

1. **Lancer** les dés, puis récolter ressources et nourritures
2. **Nourrir** les cités et résoudre les catastrophes
3. **Construire** des cités, monuments, et/ou bateaux
4. **Commerce** de ressources et/ou 1 échange/bateau
5. **Acheter** 1 développement (et un seul)
6. **Défausser** les ressources au-delà de 6

## DÉS

3 unités de nourriture	3 ouvriers
1 Ressource	2 unités de nourriture ou 2 ouvriers
2 Ressources et 1 crâne	7 pièces

## RESSOURCES

Bois	Tissu
Pierre	Fer de lance
Poterie	

## CATASTROPHES

Cause	Fléau	Effet
Pas de nourriture	Famine	-1 pt (par cité)
	Aucun	Aucun
	Sécheresse	-2 pts
	Peste	-3 pts (adversaires)
	Invasion	-4 pts*
	Révolte	Perte des ressources

\*Avec la forge, vous envahissez et -1 Fer = -2pts de dégat

## FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin lorsque :
- Tous les monuments ont été construits ou
  - 1 joueur a achevé son 7ème développement

## SCORE

<input type="text"/>	Développements
<input type="text"/>	+ Monuments
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Sous total
<input type="text"/>	- Fléaux
<input type="text"/>	= Total

FH