NEAR

L'ÉCHO DES CIVILISATIONS

AIDE DE JEU

MISE EN PLACE

- Voir livre de règles. En début de partie chaque joueur reçoit une carte civilisation et une carte merveille : le verso indique quelles couleurs de cartes il aura en début de partie, le bâtiment adjacent à sa capitale au départ, ainsi qu'une tuile Expertise.
- Placez la capitale et, adjacemment, votre bâtiment de départ.
- Avancez vos marqueurs de ressources correspondantes aux tuiles sur lesquelles vous vous êtes posés.
- Appliquez l'effet du bâtiment construit.
- Chaque joueur prend 5 or.

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre du tour, chaque joueur va jouer deux cartes et piocher deux cartes. Les cartes peuvent être jouées pour leur recto ou leur verso.

VERSO
Prendre un jeton Développement ou construire un bâtiment.

RECTO
Jouer la carte pour son effet et poser un marqueur Histoire.

VERSO : DÉVELOPPEMENT OU BÂTIMENT

Prenez le jeton Développement correspondant ou déployez votre bâtiment adjacemment à un de vos bâtiments existants.
Avancez la ressource correspondante au lieu de construction sur votre plateau de ressources, enfin, activez le pouvoir du bâtiment.

RECTO : JOUER UNE CARTE

Sur le côté gauche vous trouverez le prérequis pour jouer la carte. Les ressources ne sont pas dépensées mais l'or oui. Posez la carte à gauche de votre plateau et bénéficiez de l'effet expliqué en texte et en icônes. Placez un marqueur Histoire. Vérifiez les objectifs de domaines (posez un marqueur Histoire si vous avez le prérequis).

LES 5 BÂTIMENTS

Il y a 5 types de bâtiments pour lesquels je vais rappeler, dans l'ordre d'apparition sur le plateau joueur, l'effet et le pouvoir de la tuile Expertise quand elle est présente, déclenchés lorsque le bâtiment est posé.

BÂTIMENT	EFFET (lors de la construction)	TUILE EXPERTISE
Exploitation	Gagnez X ressources du territoire accueillant le bâtiment.	Gagnez en plus une ressource d'un territoire adjacent.
Négoce	Gagnez X or.	+2 Or par bâtiments adverses adjacents et jetons ennemis.
Route	Déplacez la route de X ou un bâtiment, et qui devra passer sur la route (sauf capitale).	Vous pouvez à présent traverser les cases d'eau.
Armée	Attaquez jusqu'à X cases de distance (c'est le seul bâtiment qui peut être construit sur un bâtiment ennemi ou un jeton ennemi). Voir résolution d'une attaque plus bas.	Après l'attaque et avant de gagner l'effet du bâtiment détruit, déplacez votre armée sur le territoire attaqué (ne gagnez pas la ressource du territoire).
Temple	Détruire et/ou construise X bâtiment de votre plateau joueur ou de votre cimetière.	Placez un marqueur d'Histoire sur l'époque en cours.

ATTAQUES

- **Contre un joueur :** L'attaqué place son bâtiment dans son cimetière. Gagnez un jeton Victoire (*épées croisées*). Activez l'effet de la première ligne du bâtiment détruit. Exception : si vous détruisez une armée, n'activez pas la ligne mais posez un marqueur Histoire.
- **Contre un jeton ennemi :** Enlevez le jeton et gagnez le bonus qui est en dessous. La cité état devient libre et peut être conquise par tous les joueurs (en posant un bâtiment dessus).

AUTRES JETONS

- **Jetons Ruine et jeton Ennemi :** Ils se gagnent en posant un bâtiment sur la montagne. Si vous construisez sur la cité état, gagnez un marqueur Histoire.

PIOCHE & ÂGES

- **Enfin, piochez deux cartes de la rivière** ou des pioches. Si vous arrivez à un intercalaire durant un âge, c'est que vous ne pouvez plus piocher de cartes de ce type pour cet âge.
- **Précision sur les marqueurs Histoire :** Chaque fois que vous posez un marqueur Histoire, vous pouvez résoudre l'effet du dessous de la tuile Âge (ce n'est pas une obligation).

FIN D'UN ÂGE

Quand tous les joueurs ont effectué leur tour :

- Avancez le marqueur d'un cran. Si vous passez par le symbole Évènement, dévoilez et appliquez l'évènement.
- Si vous arrivez à la fin d'un âge, marquez les points en fonction des majorités de marqueurs d'Histoire sur tout l'âge et en fonction du prérequis tiré au hasard en début de partie (si deux personnes sont à égalité, on additionne leurs deux rangs et on divise par deux).
- Retirez les cartes de l'âge révolu de la pioche et révélez une carte de l'âge en cours dans chaque domaine. Déplacez le marqueur sur le nouvel âge.
- Le joueur qui a le moins de points devient premier joueur.

FIN DE PARTIE

- 15 Pts par série de 5 Développements. différents.
- 2 pts par bétail possédé.
- Gagnez les points de vos cartes de civilisation.
- 2 points par tranche de 5 or.
- Les points d'objectifs de domaines.

UN MOT SUR LES RESSOURCES

Quand vous arrivez en fin de piste d'une ressource, quand vous devez gagner à nouveau cette ressource, gagnez le bonus associé (une fois par tour max).

L'élevage va vous débloquer des tuiles Expertises, alors que le blé va augmenter votre population et vous faire gagner des jetons Développements.