

# MÉMO « DÉROULEMENT D'UNE PARTIE »

Une partie se joue en 3 Âges successifs décomposés comme suit :

## 1. Tours de jeu (x20)

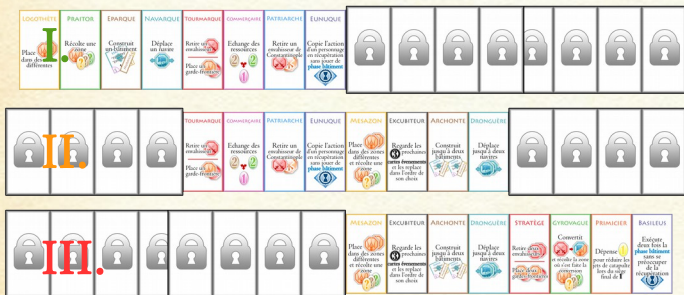
- Tirer et résoudre une carte événement
- Incarner un membre du Conseil Restreint
- Employer un bâtiment actif présent dans la cité (phase bâtiment) – *optionnel*

## 2. Phase de siège

## 3. Phase d'entretien

À la fin de la phase d'entretien d'un Âge (sauf Âge III), le plateau est réinitialisé pour l'Âge suivant : les jetons Byzantins et envahisseurs présents sur le plateau central sont replacés dans la banque, les 5 jetons navires sont replacés aux départs de leur route maritime, le paquet de cartes événements évolue, tout comme les membres disponibles du Conseil Restreint.

*Rappel de la position des caches-personnages :*



**Rappel :** Les joueurs sont susceptibles d'avoir recours à l'une des cinq cartes Miracles disponibles à différents moments du déroulement de la partie. Les conditions de déclenchement de ces cartes sont décrites dans les Règles du jeu – page 21.

## 1. Tours de jeu (x20)

Chaque joueur effectue un tour de jeu jusqu'à épuisement des cartes événements de l'Âge en cours (20 cartes). Un tour de jeu est lui-même subdivisé en trois étapes :

### A. Tirer et résoudre une carte événement

Les cartes événements peuvent être de 3 types : Envahisseurs, Catastrophes, Réjouissances. Les bâtiments **STATUE, FONTAINE, FOIRES, PHARE, HÔSPICE, AQUEDUC** et **CONSULAT** changent la résolution de certaines cartes.

**Rappel :** Une carte Envahisseurs peut toujours être résolue par *diplomatie* ! Quand c'est le cas, la carte n'est pas placée dans la défausse mais à côté du tableau des bâtiments (le Magasin).

### B. Incarner un membre du Conseil Restreint

Il est impossible d'incarner un personnage recouvert du jeton *recupération*.

Après avoir choisi le personnage et effectué l'action concernée, le joueur déplace le jeton *recupération* des personnages sur ce dernier.

### C. Employer un bâtiment actif présent dans la cité (phase bâtiment)

Cette phase n'est pas obligatoire. Seuls les bâtiments de type « **actif** » peuvent être employés lors de cette phase.

Un bâtiment actif qui vient d'être construit dans le même tour ne peut pas être employé immédiatement.

Il est impossible d'employer un bâtiment recouvert du jeton *recupération*.

Après avoir choisi le bâtiment et effectué l'action concernée, le joueur déplace le jeton *recupération* des bâtiments sur ce dernier.

Il est possible de jouer cette phase pour simplement retirer le jeton *recupération* d'un bâtiment actif précédemment utilisé.

**Rappel :** Les règles de cette phase sont différentes à la suite de l'utilisation de l'**Eunuque** ou du **Basileus** !

# MÉMO « DÉROULEMENT D'UNE PARTIE »

## 2. Phase de siège

Après le 20<sup>ème</sup> tour de jeu de l'Âge, les joueurs procèdent à la phase de siège. Ils doivent effectuer plusieurs lancers (répartis équitablement entre chacun) du dé catapulte à huit faces. À chaque lancer, un projectile s'abat sur le quartier ciblé (1 à 8) : les joueurs doivent alors retirer la tuile bâtiment qui s'y trouvait construite, ou – le cas échéant – la muraille bâtie devant le quartier (cette dernière est toujours démolie **en priorité**). Dans le cas où ni bâtiment ni muraille ne sont construits sur le quartier ciblé, rien ne se passe.

Le nombre de lancers à effectuer est déterminé comme suit :

- Âge traversé (4 / 6 / 8)
- + envahisseurs ayant pénétré la cité
- ors sur le **Primicier** (Âge III seulement)

Nombre de lancers en fonction de l'Âge :

	Âge I	Âge II	Âge III
Nombre de lancers	4	6	8

**Rappel :** S'il y a encore des lancers à effectuer et qu'il ne reste ni bâtiment ni muraille dans la cité, les joueurs placent autant de jetons envahisseurs dans la cité que le nombre de lancers restant : ils débiteront donc l'Âge suivant avec une pénalité. Si ce cas de figure se produit durant le siège final de l'Âge III, les joueurs perdent immédiatement la partie !

## 3. Phase d'entretien

Directement après la phase de siège, les joueurs procèdent à la phase d'entretien. Pour chaque bâtiment ou muraille encore présent dans la cité, un montant de blé doit être payé à la banque : si les joueurs ne peuvent s'acquitter de ce coût d'entretien, le bâtiment n'est pas conservé et retourne au Magasin – sans compensations.

Le coût d'entretien d'un bâtiment est noté dans l'encart bas-droite de la tuile (chiffre **orangé**) :



**Rappel :** Les bâtiments **GRANGE** et **GRENIER À BLÉ** diminuent le montant total de blé dont les joueurs doivent s'acquitter lors de la phase d'entretien.

Après la phase d'entretien, les joueurs font progresser la Piste de Prestige d'autant de points que le nombre de prestige rapporté par chaque bâtiment encore présent dans la cité (chiffre **mauve** dans l'encart bas-gauche de la tuile) :



**Attention,** les bâtiments **prestigieux** ne rapportent leurs points de prestige qu'**une seule fois**, au terme du dernier entretien du jeu, à la fin de l'Âge III !

**Rappel :** Si aucun bâtiment n'est conservé au terme du dernier entretien du jeu (fin de l'Âge III), les joueurs perdent immédiatement la partie !

Les joueurs procèdent ensuite à la réinitialisation du plateau (supra) et entament l'Âge suivant. À la fin de l'Âge III, la partie prend fin.

## Fin de la partie

À la fin du troisième et dernier Âge, après l'ultime phase d'entretien, les joueurs procèdent au décompte final des points de prestige et vérifient s'ils ont remporté la partie. Plusieurs scénarios sont possibles !

0 à 14 points de prestige	15 à 29 points de prestige	30 et + points de prestige
<b>DÉFAITE</b>	<b>VICTOIRE</b>	<b>VICTOIRE LÉGENDAIRE</b>
L'Empire byzantin s'est effondré sans résistance et sans honneur. Jamais plus personne n'a entendu parler de Constantinople. D'ailleurs, ce nom vous évoque-t-il quelque chose ?	L'Empire byzantin s'est effondré, mais sa richesse culturelle tout comme sa gloire passée ont fait entrer l'Europe dans une nouvelle ère renaissante.	L'Empire byzantin n'est pas tombé aux mains de ses envahisseurs. Sa grande civilisation rayonne encore de nos jours. Vous avez changé le cours de l'histoire !