

APOGÉE ET DÉCLIN DES CIVILISATIONS

RÉSUMÉ DES RÈGLES

TOUR D'EXPANSION

- Ramasser ses pions ou Débuter avec un nouveau peuple.**
Laisser un pion par province et reprendre les autres en main. Il est permis de vider (et d'abandonner) des provinces.
- S'étendre.**
Conquérir de nouvelles provinces avec les pions de sa main. Coût d'une nouvelle province : 2 pions (3 pour une forêt ou montagne) + 1 par pion adverse présent -1 si l'on vient d'une montagne. Cohésion : les provinces d'un peuple doivent être adjacentes les une aux autres (les éventuelles provinces isolées sont vidées de leurs pions).
- Réorganiser ses pions.**
Tous les pions du peuple sont répartis librement entre ses provinces (au moins un par province).
- Compter ses points.**
Chaque province rapporte 1 point à l'exception des montagnes. Les provinces du peuple en déclin rapportent également des points.
Les cartes de civilisation jaunes rapportent des points supplémentaires.

TOUR DE DÉCLIN D'UN PEUPLE

- Au début de n'importe quel tour, un joueur peut déclarer le déclin de son peuple actif.
- Les cartes de civilisation de ce peuple sont retirées du plateau et remises dans le sac (à l'exception des cartes jaunes comportant une colonne brisée).
 - Un seul peuple en déclin : les provinces restantes d'un éventuel ancien peuple en déclin sont vidées de leurs pions.
 - Le joueur laisse un seul pion par province et place dans chacune d'elles un marqueur "déclin".
 - Il marque ses points.
 - Il doit alors, comme au premier tour, choisir un nouveau peuple qui n'entrera en jeu qu'au tour suivant.

CARTES DE CIVILISATION

Tous les modificateurs apportés par ces cartes sont cumulatifs. Exception : le coût d'une conquête et le nombre de pions perdus ne peuvent jamais être négatifs (mais peuvent être nuls).

Les cartes jaunes et les indications chiffres noir sur rond jaune offrent des points de victoire supplémentaires

Les cartes roses et les indications chiffre blanc sur carré bleu signalent un avantage lors de la conquête de nouvelles provinces ou de la défense de son peuple.

Les cartes bleues regroupent des capacités spéciales.

Les cartes Agriculture, Elevage, Mines et Ports marquées d'une colonne brisée restent actives durant le déclin.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Nous suivons le joueur rouge lors du choix de son premier peuple, puis lors de son premier tour d'expansion. La partie vient de commencer. Il y a trois joueurs. Vert et Bleu ont déjà choisi leur peuple. A son tour, Rouge a les choix suivants :



Rouge choisit le troisième peuple : Renaissance et Barbares. Il place un pion neutre au-dessus des cases I et II et perd 4 points de victoire (2 pour chaque peuple qu'il a sauté). Son pion est reculé de 4 cases sur la piste des points de victoire :



Il prend les deux cartes Renaissance et Barbares et les place devant lui. Les trois paires de cartes à droite de la case III sont déplacées vers la gauche. Deux nouvelles cartes sont tirées du sac (Agriculture et Esclavage) et placées sur la case VI.

Si Rouge avait choisi le premier peuple, il aurait reçu 4 points. S'il avait choisi le second, il en aurait reçu 2, mais aurait dû en payer 2. Il y a maintenant 3 pions neutres au-dessus de la case I et 2 au-dessus de la case II. Le prochain joueur qui choisira le premier peuple recevra 6 points de victoire.



Rouge reçoit 17 pions pour ce peuple : une base de 8 quand on joue à trois, plus 3 pour "Renaissance", plus 6 pour "Barbares".



Vert et Bleu jouent leur premier tour, c'est ensuite à Rouge. La première province d'un peuple doit être une province du bord du plateau, ou une province que l'on peut atteindre en traversant une seule zone maritime (bleu foncé). On peut ainsi commencer en Écosse ou en Irlande, mais pas en France ni en Italie du nord.

Pour toutes questions concernant ce jeu n'hésitez pas à consulter notre site : www.descartes-editeur.com

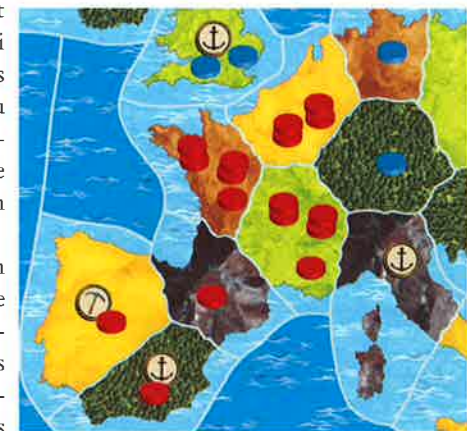
ou a envoyer un courrier à l'adresse suivante :
Jeux Descartes - Questions Vinci
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Rouge débarque dans l'ouest (province jaune) de la péninsule ibérique. Il y place 3 de ses 17 pions (2 pour la province + 1 pour le pion neutre présent). Il conquiert ensuite les Pyrénées (3 pions pour une province montagneuse vide). De là, il revient en Espagne : 3 pions (3 pour une forêt + 1 pour le défenseur -1 parce qu'il vient d'une montagne). Les deux provinces au nord des Pyrénées coûtent chacune 2 pions (province : 2, 1 défenseur : +1, venant d'une montagne : -1). Il conquiert enfin une province du joueur bleu : 4 pions (2 pour la province + 2 pour les 2 défenseurs). Rouge a ainsi employé ses 17 pions. Ses hordes barbares ont conquis le sud-ouest de l'Europe.



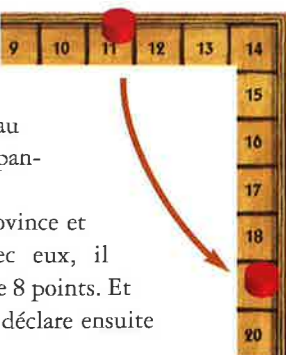
Les pions neutres sont retirés du plateau, ainsi qu'un des deux pions bleus. L'autre pion bleu est remplacé par son propriétaire dans une autre de ses provinces (en Angleterre).

Rouge réorganise son peuple : il ne laisse qu'un pion dans les provinces ibériques et dans les Pyrénées, qui ne risquent rien et répartit les 14 autres dans les provinces voisines du joueur Bleu. Il reçoit 5 points de victoire pour ses 6 provinces (la montagne ne rapporte rien).



Suite de la partie : ayant eu un mauvais départ, Bleu entre en déclin. Il laisse un seul pion par province, place un marqueur "déclin" dans chacune d'elles, remet ses deux cartes de civilisation dans le sac, marque ses points et se choisit un nouveau peuple (comme au début de la partie). Vert continue son expansion.

À son tour, Rouge laisse un pion par province et reprend les 11 autres en main. Avec eux, il conquiert 3 nouvelles provinces et marque 8 points. Et comme "Renaissance" le lui permet, il déclare ensuite le déclin de son peuple.



VINCI

Pions indiquant un bonus en points de victoire. Chacun d'eux vaut 2 points.

Ces provinces sont adjacentes
Ces provinces ne sont pas adjacentes

Peuple actif

Peuple en déclin

Marqueurs "déclin"

NOMBRE DE JOUEURS	PIONS DE BASE	POINTS DE VICTOIRE
3	8	150
4	6	120
5	4	100
6	3	100

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 Ramasser ses pions ou Débuter avec un nouveau peuple
- 2 Expansion
- 3 Réorganisation
- 4 Points de victoire



Cases pour les cartes de civilisation
Piste des points de victoire

Province de forêt

Province de montagne

Province agricole

Province sans particularité

Province d'élevage

Province côtière

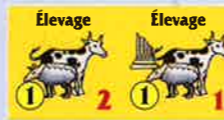
Zone de mer

Symbole "Mines"

Symbole "Port"



Agriculture. Les provinces agricoles (jaune) rapportent un point de victoire supplémentaire. L'Agriculture existe en deux versions : valable ou non lors du déclin.



Élevage. Les provinces d'élevage (vert clair) rapportent un point de victoire supplémentaire. L'Élevage existe en deux versions : valable ou non lors du déclin.



Ports. Les provinces portuaires (marquées d'une ancre) rapportent un point de victoire supplémentaire. Les Ports existent en deux versions : valables ou non lors du déclin.



Mines. Les provinces minières (marquées d'une pioche) rapportent deux points de victoire supplémentaires. Les Mines existent en deux versions : valable ou non lors du déclin.



Monnaie. Chaque province rapporte un point de victoire supplémentaire (y compris les montagnes).



Esclavage. Chaque pion adverse ou neutre que vous avez éliminé ce tour-ci (sauf les pions "Forts") rapporte un point de victoire. Seuls comptent les pions retirés du plateau, pas ceux qui sont replacés par le vaincu. Les pions des peuples en déclin comptent également.



Galères. Absorber une province coûte un pion de moins si la province de départ et la province absorbée ont une côte commune (partagent une même zone bleu clair). Exemples : Italie du nord et du sud, Angleterre et Irlande. Les Galères sont utilisables en conjonction avec Astronomie, ainsi que lors de l'entrée en jeu d'un peuple, si celle-ci se fait par mer.



Montagnards. Absorber une province montagneuse (province grise) coûte un pion de moins. De plus, ces provinces rapportent un point de victoire supplémentaire.



Armes. Chaque absorption d'une nouvelle province coûte un pion de moins.



Général. Le peuple reçoit 7 pions supplémentaires au début de son tour mais en perd 7 à la fin de son tour (ils servent uniquement pour l'expansion, pas pour la défense). Ces 7 pions sont retirés avant de compter ses points de victoire et avant de vérifier la cohésion.



Espions. La conquête d'une nouvelle province coûte, une fois par tour, exactement deux pions, quels que soient les pions qui s'y trouvent. Tous les modificateurs sont ignorés (y compris les autres cartes de civilisation). Les Espions ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour. Les autres conquêtes du tour sont normales.



Milice. Chaque fois qu'un joueur veut conquérir une province d'un peuple possédant la Milice, il doit dépenser un pion supplémentaire.



Forts. À la fin de chaque tour le joueur place un fort (pion brun) dans une des provinces de son peuple (un seul fort par tour). La conquête d'une province fortifiée coûte un pion de plus, l'attaque à partir d'un fort, un pion de moins (un fort a le même effet qu'une montagne). Les forts restent durant le déclin, mais disparaissent si la province est prise ou abandonnée. Il ne peut y avoir qu'un fort par province. On peut placer un fort sur une montagne.



Astronomie. L'expansion peut se faire via une ou plusieurs cases de mer (bleu foncé). Exemple : Irlande puis Norvège puis Italie du sud. Deux provinces de l'empire actif sont considérées adjacentes (uniquement pour la règle de cohésion) si elles sont reliées par une ou plusieurs zones maritimes. Les bonus dus à une montagne ou un fort ne sont néanmoins applicables que si les provinces sont réellement adjacentes. Remarque : les provinces côtières (en partie bleu clair) ne sont *pas* des cases de mer.



Médecine. Le peuple reçoit un pion supplémentaire au début de chaque tour (y compris le premier tour).



Messages. Le peuple ne tient pas compte de la règle de cohésion des peuples actifs.



Diplomatie. Avant de jouer son tour, on choisit un adversaire. On ne peut ni l'attaquer ni être attaqué par lui jusqu'au prochain tour. Ceci ne s'applique qu'aux empires actifs, les empires en déclin peuvent être attaqués normalement. L'adversaire avec lequel on est en paix peut changer à chaque tour. On peut également n'en choisir aucun. On peut choisir un peuple qui arrive en jeu ce tour-ci et n'est pas encore présent sur le plateau.



Barbares. Pas de caractéristique spéciale.



Spécialisation. Ce peuple est considéré comme ayant deux cartes de civilisation identiques. Le nombre de pions donné par la carte Spécialisation est le même que celui de l'autre carte, plus un. Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, un peuple possédant Barbares + Spécialisation reçoit 17 pions (4 + 6 + 6 + 1). Spécialisation reste durant le déclin si l'autre pion le fait.



Renaissance. Le déclin est déclaré à la fin d'un tour de jeu normal, après comptage des points de victoire (mais les points ne sont comptés qu'une fois). Le joueur ne doit donc pas passer son tour.



Héritage. Le peuple actif (possédant Héritage) d'un joueur et son peuple en déclin peuvent être adjacents, les pions en déclin ne disparaissent pas. Le joueur possédant Héritage peut néanmoins s'emparer de ses anciennes provinces suivant la règle normale de l'expansion.



Révolution. La civilisation peut apparaître dans n'importe quelle province (pas uniquement sur le bord du plateau). La première province doit néanmoins être conquise normalement.