

# Age of Empires III 1/2

## But du Jeu :

Avoir le plus de Points de Victoire (PV)  
Les PV sont gagnés selon le nombre de colonies occupées, les territoires découverts, les réalisations majeures et les marchandises transportées.

## Mise en place

- Chq joueur choisit 1 couleur :  
Rouge = Angleterre, Bleu = France, Jaune = Espagne, Vert = Portugal, Orange = Hollande  
prend les pions de cette couleur devant lui = **Réserve**  
Commence avec **10 \$** (pièce argent = 1\$, pièce or = 10 \$)  
**+ 5 colons**
- Placer aléatoirement 1 colon supplémentaire de chq couleur sur la ligne **Ordre du Tour** => **2e reçoit 1\$, 3e 2 \$, etc.**
- Placer 1 jeton Découverte face cachée sur chq région SAUF **Caraïbes**
- Trier les pions Réalisation Majeure par âge -> pile face cachée  
Piocher les 5eres Age I et les poser face visible au-dessus du plateau
- Poser 1 pion Marchandise du type de la région face visible ds chq région  
Mélanger face cachée les pions Marchandise restants  
En piocher 4 et les placer face visible sous le cadre **Marchandises**
- Placer 1 pion Navire dans le cadre **Commerce Maritime**
- limiter nombre de cases disponibles sur **Quai des Colons** :  
nbre cases dispos = (2 \* nbre joueurs) – 1  
Poser un pion Navire sur la case suivante : les cases suivantes seront indisponibles.  
Les cases X et Y restent dispos.
- Poser 1 Navire comme Marqueur de Tour sur la case 1

## Spécialistes

- Capitaine**  
compte pour **2 Colons** sur cadres **Commerce Maritime** et **Découverte**
- Marchand** : au choix :
  - compte pour **2 Colons** sur cadres **Commerce Maritime**
  - si posé sur **Quai des Colons**, génère 1 revenu UNIQUE immédiat de 5 \$ à son arrivée sur une Colonie
- Missionnaire**  
Si posé sur **Quai des Colons**, génère 1 Colon supplémentaire gratuit dans la Colonie où il arrive
- Soldat** : au choix :
  - si placé sur **Découvertes**, génère 1 revenu UNIQUE immédiat si participe à 1 Expédition réussie, puis retourne dans Réserve
  - si placé sur **Quai des Colons**, quand arrive dans 1 Colonie, peut y attaquer les Colons & Spécialistes adverses ou la protéger (voir **Guerre**)

## Tour de jeu

- Pose**  
Chq joueur ds l'ordre de **Ordre du Tour** pose 1 Colon ou 1 Spécialiste dans 1 cadre (sauf **Ordre du Tour**) :
  - cadres **Initiative, Quai de Colons, Marchandises, Réalisations Majeures** et **Guerre** : poser de gauche à droite dans 1ere case disponible  
**(1 seul Colon MAX / joueur pour Initiative)**(1 seul Colon / case)
  - cadres **Commerce Maritime** et **Découverte** : n'importe où
  - cadre **Spécialistes** : placer 1 Colon ds case Spécialiste voulu  
(1 seul Colon / case)
- Répéter jusqu'à ce tous les joueurs n'aient plus ni Colon ni Spécialiste.
- Résolution**  
**Résoudre chq cadre Evènement 1 par 1, du haut vers le bas.**  
Après, chq joueur **retire ses Colons & Spécialistes** des cadres **SAUF Initiative & Découverte** et les remet dans sa Réserve.
- Revenus**  
Chq joueur fait des Sets avec les Marchandises qu'il possède et ses Navires  
(1 jeton Marchandise ds 1 seul Set)  
(chq Set peut être modifié au tour suivant)  
**(Navire = joker, remplace n'importe quelle Marchandise; 1 Navire MAX par Set)**  
X Y Z (3 différentes) = 1\$    X X X = 3 \$    X X X X = 6 \$
- Bénéfices récurrents des Réalisations Majeures possédées**
- Si fin tour 3 ou 6 : décompte des Colonies**  
**Si fin tour 8 = voir fin du jeu**
- Compléter les Réalisations Majeures du plateau pour en avoir 5**  
Tours 1-3 = Age I    Tours 4-6 = Age II    Tours 7-8 = Age III  
(fin tour 3 = enlever Real. Age I, remplacer par 5 Réal. Age II  
fin tour 6 = enlever Réal. Age II, remplacer par 5 Réal. Age III)
- Remettre les Marchandises qui sont à côté du cadre Marchandises face cachée avec les autres ; mélanger; en piocher 4 nouvelles**
- Si plus de Navire ds cadre Commerce Maritime, en remettre 1**
- Chq joueur prend 5 Colons de sa Réserve + Colons & Spécialistes donnés par Réalisation(s) Majeure(s) et du cadre Spécialistes**
- Nouvel Ordre du Tour**  
Poser les Colons du cadre **Initiative** ds le même ordre dans le cadre **Ordre du Tour**; remettre ensuite dans le même ordre les Colons qui étaient sur le cadre **Ordre du Tour** mais pas **Initiative**
- Avancer le marqueur de tour d'1 case**

## Décompte des Colonies (fin tours 3, 6 et 8)

- Une colonie n'est décomptée que si au - 1 joueur y a au – 3 Colons (en comptant Spécialistes).**
- Pour chq Colonie à décompter :**
  - joueur seul ds région avec au – 3 Colons (avec Spéc.) : + 6 PV
  - joueur avec le + grand nombre de Colons (avec Spécialistes) : + 6 PV  
si 2 joueurs égalité, chacun reçoit 2 PV, pas de 2e position  
si 3 joueurs égalité, personne ne reçoit de PV.
  - joueur avec le 2e + grand nombre : + 2 PV  
si égalité 2e place, personne ne reçoit de PV.

## Fin de partie (fin tour 8)

### Chq joueur ajoute :

- PV sur jetons et cartes Découverte possédées**
- PV décomptes Colonie tours 3, 6 et 8**
- PV Réalisations Majeures si indiqué**
- Calcul revenus Marchandises tour 8 : + 1 PV / \$**

**Le joueur avec le + de PV gagne.**

### Egalités :

- celui qui a le + de PV grâce aux Colonies du Nouveau Monde gagne
- sinon celui qui a le + de \$
- sinon le joueur avec le + de Marchandises

## Variante pour ordre de départ en début de partie

- Poser en plus 1 jeton Découverte sur la région **Caraïbes**
- Chq joueur, commençant par le + jeune puis sens horaire, fait 1 enchère.
- Joueur suivant doit faire enchère supérieure ou passer  
Si passe, pose son Colon sur la dernière case disponible **Ordre du Tour**
- Joueur qui pose son Colon sur la case 2 doit payer la moitié (arrondi supérieur) de sa dernière enchère  
+ reçoit le Spécialiste de son choix si avait au – misé 8\$
- Joueur qui gagne l'enchère :
  - pose son Colon sur la case 1
  - paye la totalité de l'enchère
  - découvre la région Caraïbes :
    - \* prend le jeton Découverte devant lui et gagne immédiatement le bonus \$ indiqué en bas  
(pas bonus lié aux Soldats car pas de Soldat)
    - \* pose 1 Colon gratuit de sa Réserve sur la région **Caraïbes**

# Age of Empires III 2/2

## Ordre du Tour : 3 fonctions

- Ordre de jeu
- Pour résoudre égalité dans **Commerce Maritime**
- **ordre de jeu pour cadre Découvertes**

Mettre pion Colon sur ligne du haut quand joueur a joué

## Initiative : 2 fonctions :

(Chaque joueur ne peut y avoir qu'1 seul Colon MAX)

- **Revenus à prendre de suite** : 1 \$ pour case 1, 2 \$ case 2, etc.
- **détermine Ordre du Tour** suivant fait en fin de tour

## Quai des Colons

- Dans l'ordre, chq joueur place son Colon / Spécialiste sur une région **découverte** du Nouveau Monde (i.e. Plus de jeton Découverte). Une fois placé, le Colon / Spécialiste ne peut plus être déplacé (SAUF par une Réalisation Majeure)
  - si **Marchand**, gagne de suite **5\$**
  - si **Missionnaire**, ajoute de suite **1 Colon gratuit sur région**
- **1er joueur à avoir 3 Colons = prend le jeton Marchandises de la région**
- **Tant que la population est de 3 Colons ou plus, la Colonie pourra fournir des Revenus à la fin des tours 3, 6 et 8.**
- **Les cases X et Y** ne sont accessibles qu'aux joueurs qui ont les Réalisations Majeures correspondantes et sont exécutées après les cases numérotées.
- SAUF Soldat, un Spécialiste arrivé dans le Nouveau Monde ne donne plus d'avantages. Il est possible de remplacer les pions Spécialistes par des Colons de la Réserve pour remettre les pions Spécialistes dans celle-ci.

## Marchandises

(chiffre sur jeton Marchandise = nbre de jetons Marchandise de ce type ds le jeu)

- **Ds l'ordre gauche - droite, chq joueur prend 1 jeton Marchandises** parmi ceux posés à côté du cadre et le pose face visible devant lui
- Chacun remet son Colon dans sa Réserve

## Commerce Maritime

- Le joueur avec le **+ de Colons** (en comptant valeur des Spécialistes) sur le cadre **gagne le Navire (Colon = 1; Capitaine = 2; Marchand = 2)**
- Si égalité, joueur le 1er dans l'Ordre du Tour
- Chacun remet ses Colons & Spécialistes dans sa Réserve

## Réalisations Majeures

- **Ds l'ordre gauche - droite, chq joueur ayant 1 Colon peut acheter 1 Réalisation Majeure** parmi celles visibles. **Prix Réal. Age I = 10\$ ; Age II = 14\$ ; Age III = 20\$**
- Si Réalisation Majeure indique « immédiatement », avantage immédiat
- Chacun remet ses Colons dans sa Réserve

## Découvertes

- **Dans l'ordre de Ordre du Tour**, chq joueur peut envoyer des Colons et Spécialistes qu'il a sur le cadre dans 1 expédition. 1 seule Expédition / joueur / tour. Il **annonce combien** il en envoie et nature (Colon, Soldat, etc.)
- Il **choisit ensuite 1 région non-découverte** (i.e. avec 1 jeton Découverte) et retourne le jeton Découverte **face visible** -> si plus de région non-découverte, pioche 1ere carte paquet cartes Découverte
- Si le **nombre Colons + Spécialistes >= nbre d'Amerindiens** sur jeton / carte Découverte -> Expédition REUSSIE :
  - joueur reçoit **1 Colon gratuit (pas Spécialiste) dans la région découverte (SAUF si carte Découverte : alors pas de Colon)**
  - joueur **gagne \$ indiqué en bas jeton / carte**
  - **pour chaque Soldat dans l'expédition, gagne le bonus \$ / Soldat** indiqué sur jeton / carte remettre les Soldats dans la Réserve
  - joueur prend le jeton / carte et pose devant lui pour décompte PV en fin de partie
- Si le **nombre Colons + Spécialistes < nbre d'Amerindiens** sur jeton / carte Découverte -> ECHEC Expédition :
  - remettre jeton Découverte face cachée / remettre la carte dans le paquet et le mélanger
  - tous les Colons & Spécialistes de l'expédition retournent dans la Réserve

## Spécialistes

- Chq joueur ayant **1 Colon sur 1 case reçoit 1 Spécialiste du type de la case et le pose devant lui (dispo pour le tour suivant)**
- Case Formation = payer 5\$ pour choisir Spécialiste de son choix
- Chacun remet ses Colons dans sa Réserve

## Guerre

- **Ds l'ordre gauche-droite, chq joueur ayant 1 Colon sur 1 case choisit :**
  - **Bataille** : choisit **1 région et 1 joueur à combattre** ds cette région ; **coûte 0\$**
  - **Guerre** : choisit **1 adversaire et batailles dans TOUTES les colonies où le joueur OU son adversaire a au – 1 Soldat ; coûte 10\$**
- **Bataille** : chq Soldat élimine 1 unité ennemie (Colon ou Spécialiste) au choix du joueur du Soldat. **Les pertes des 2 camps sont simultanées, les unités étant retirées du plateau APRES que toutes les pertes soient comptées (coucher les pions éliminés sur le côté pour indiquer qu'ils devront être retirés).**
- Chacun remet ses Colons dans sa Réserve