



RULEBOOK



CONTEXTE HISTORIQUE

Bienvenue en Mésopotamie, terre entre les fleuves, où les empires naissent dans l'argile et s'effondrent dans le sang. De l'an 5000 à 1000 avant J.-C., ce berceau de la civilisation vibre d'ambition, de foi et de feu, et vit les balbutiements du monde tel que nous le connaissons. Ici, les berges fertiles du Tigre et de l'Euphrate assistent à l'essor de puissantes cités-États. Choisissez votre peuple. Guidez-le pas à pas, de ses modestes débuts à la grandeur, dans une ère primitive où pouvoir rime avec volatilité.

Mènerez-vous les Sumériens, pionniers de la vie urbaine et de l'innovation, et maîtres de l'écriture, la bureaucratie et l'art délicat de l'irrigation ? Ou choisirez-vous les Akkadiens, dont l'ambition débordante et les conquêtes féroces ont permis d'unifier des cités-États et de créer le premier empire de l'histoire ?

Commanderez-vous les Babyloniens, champions de l'astronomie et bâtisseurs déterminés de ziggurats, dont les textes de loi ont survécu même aux rois ? Peut-être préférerez-vous les Assyriens et leur discipline de fer, instillant la peur dans le cœur des ennemis grâce à leurs aptitudes martiales...

Suivez les antiques voies secrètes des Élamites, nichés dans les monts Zagros, dont les connaissances et la ruse ont perduré des millénaires. Gouvernez les Éblaïtes, ces diplomates tenant leurs registres avec soin depuis la sûreté de leurs palais, spécialistes des alliances et routes commerciales.

Unissez les Mariotes, navigateurs et stratèges de génie, dont l'habileté à la guerre et en diplomatie permet de dominer le jeu délicat de la survie. Ou commandez les Hittites, peuple de guerriers sur chars et maîtres du fer qui s'est élevé depuis l'Anatolie grâce à son ingéniosité et à sa vénération des dieux.

Cependant, futur souverain, ne vous fourvoyez pas... cela n'est pas un âge d'or pacifique. La famine menace les cultures. Les fleuves débordent ou s'assèchent sans crier gare. Les collines grouillent de pillards. Et même le plus formidable empire peut s'écrouler en un instant. Le moment est venu de refaçonner l'histoire... ou de connaître le sort des oubliés.

**Choisissez votre civilisation. Érigez votre empire. Commandez vos armées.
L'Histoire vous invite.**



TABLE DES MATIÈRES

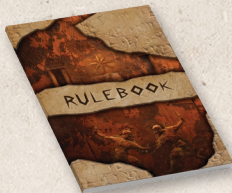
CONTEXTE HISTORIQUE	2
TABLE DES MATIÈRES	3
MATÉRIEL DE BASE	4
MATÉRIEL DE L'EXTENSION	6
MISE EN PLACE	8
MISE EN PLACE – DEUX ET TROIS JOUEURS	12
MANCHES, PHASES ET TOURS	13
LES ACTIONS DANS MESOPOTAMIA.....	14
ACTIONS	14
ACTION EXPLORATION	16
NAVIRES.....	17
BLOCAGE.....	18
ACTION CONSTRUCTION.....	19
CONSTRUIRE LES JARDINS SUSPENDUS.....	20
ACTION RECHERCHE.....	21
ACTION RÉCOLTE ET ÉCHANGE.....	22
ACTION RÉCOLTE.....	22
ACTION ÉCHANGE	24
ACTION GUERRE	25
ACTION CROISSANCE.....	26
ORDRE DE COMBAT ET DE RÉOLUTION.....	26
COMBAT	27
SPÉCIFICITÉS DU COMBAT.....	27
ÉTAPE 1 : PIOCHER DES CARTES COMBAT.....	27
ÉTAPE 2 : ENCHÉRIR DANS L'ÉTENDARD D'UR.....	28
ÉTAPE 3 : RÉOLUTION DE FORCE.....	29
ÉTAPE 4 : RÉOLUTION DE TACTIQUE	29
ÉTAPE 5 : RÉOLUTION DE MOBILITÉ.....	30
ÉTAPE 6 : ENGAGEMENT DU COMBAT	32
ÉTAPE 7 : COMBATS MULTIPLES.....	33
NAVIRES ET COMBAT	34
TRIBUS NEUTRES	35
REMPARTS ET BÉLIERS	36
ATTAQUER DES COLONIES	37
ATTAQUER LA RÉGION DE DÉPART	37
DÉCROCHER LA VICTOIRE	38
ÉVÉNEMENTS DANS MESOPOTAMIA.....	38
LES DEUX PISTES	40
CARTES QUÊTE	42
SCORE FINAL.....	43
MODE SOLO	44
LES TROIS MODES DE JEU.....	44
MODE DUEL DES ROIS.....	44
CONCLUSION DU TOUR	46
COMBAT EN SOLO	48
MODE SIÈGE D'UR	50
MODE GARDIENS D'ASSUR.....	52
INDEX	54
REMERCIEMENTS	55



MATÉRIEL DE BASE



1 boîte



1 livret de règles



4 Plateaux de joueur



4 Étendard d'Ur



1 carte



26 cartes Combat



3 figurines
Cavalier tribal



9 figurines Lancier
tribal



6 figurines
Archer tribal



15 tuiles
Jardins suspendus



30 cartes Événement



3 figurines Archer
élamite



3 figurines Archer
akkadien



3 figurines Archer
babylonien



20 jetons Échange



9 jetons Bloqueur



18 cartes Quête



3 figurines Archer
sumérien



6 jetons Ziggurat



12 jetons Événement
Plaine

1 carte Référence
sumérienne



23 cartes Civilisation
élamite



1 carte Référence
akkadienne

23 cartes Civilisation
akkadienne



8 jetons Événement
Montagne



10 jetons Événement
Désert

1 carte Référence
babylonienne



23 cartes Civilisation
babylonienne



23 cartes Civilisation
sumérienne



40 pions Bois



40 pions Nourriture



40 pions Pierre



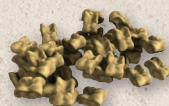
1 carte Référence
akkadienne



7 cartes Action
(mode solo)



1 carnet de score
(54 pages recto verso)



40 pions Phalange



40 pions Argile



40 pions Tablette



1 carte Référence
élamite



18 cartes Stratégie
(mode solo)



4 pions Sélection
d'action

MATÉRIEL DE BASE



2 figurines Char akkadien



2 figurines Char babylonien



2 figurines Bélier akkadien



2 figurines Bélier élamite



3 dés Événement akkadiens



3 dés Événement élamites



2 figurines Char élamite



2 figurines Char sumérien



2 figurines Bélier babylonien



2 figurines Bélier sumérien



3 dés Événement sumériens



3 dés Événement babyloniens



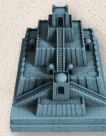
2 figurines Cavalier sumérien



2 figurines Cavalier akkadien



1 Ziggurat akkadienne (7 pièces)



1 Ziggurat babylonienne (7 pièces)



8 dés Dingir blancs



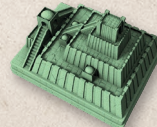
2 figurines Cavalier élamite



2 figurines Cavalier babylonien



1 Ziggurat sumérienne (7 pièces)



1 Ziggurat élamite (7 pièces)



8 dés Dingir argentés



8 dés Dingir noirs



6 Amphores akkadiennes



6 Amphores élamites



3 figurines Lancier akkadien



3 figurines Lancier sumérien



3 figurines Navire akkadien



3 figurines Navire sumérien



6 Amphores babyloniennes



6 Amphores sumériennes



3 figurines Lancier babylonien



3 figurines Lancier élamite



3 figurines Navire babylonien



3 figurines Navire élamite



2 Sceaux babyloniens



2 Sceaux élamites



3 Remparts akkadiens



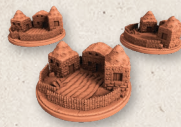
3 Remparts élamites



2 Sceaux sumériens



2 Sceaux akkadiens



3 Colonies sumériennes



3 Colonies akkadiennes



3 Colonies élamites



3 Remparts sumériens



3 Remparts babyloniens



3 Colonies babyloniennes

MATÉRIEL DE L'EXTENSION

EXTENSION : ASSYRIENS ET HITTITES



2 Plateaux de joueur



6 cartes Quête



6 cartes Événement



6 cartes Combat



1 Étendard d'Ur



5 tuiles
Jardins suspendus



8 jetons Échange



2 jetons Événement
Plaine



2 jetons Événement
Montagne



2 jetons Événement
Désert



20 pions Bois



20 pions Nourriture



20 pions Pierre



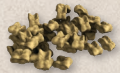
3 figurines Archer
hittite



3 figurines Lancier
assyrien



3 figurines Lancier
hittite



20 pions Phalange



20 pions Argile



20 pions Tablette



3 figurines Archer
assyrien



2 figurines Cavalier
hittite



2 figurines Cavalier
assyrien



2 pions Sélection
d'action.



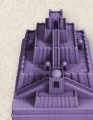
24 cartes Civilisation
hittite



23 cartes
Civilisation assyrienne



1 Ziggurat assyrienne
(7 pièces)



1 Ziggurat hittite (7 pièces)



2 cartes Référence



2 figurines Char
assyrien



2 figurines Char
hittite



3 figurines Navire
assyrien



3 figurines Navire
hittite



2 figurines Bélier
hittite



2 figurines Bélier
assyrien



3 Remparts hittites



3 Remparts assyriens



2 Sceaux hittites



2 Sceaux
assyriens



4 dés Dingir noirs



3 Colonies hittites



3 Colonies assyriennes



6 Amphores
hittites



6 Amphores
assyriennes



4 dés Dingir argentés



3 dés Événement
assyriens



3 dés Événement
hittites



4 dés Dingir blancs



MATÉRIEL DE L'EXTENSION

EXTENSION : MARIOTES ET ÉBLAÏTES



2 Plateaux de joueur



6 cartes Quête



6 cartes Événement



6 cartes Combat



1 Étendard d'Ur



5 tuiles
Jardins suspendus



8 jetons Échange



2 jetons Événement
Plaine



2 jetons Événement
Montagne



2 jetons Événement
Désert



20 pions Bois



20 pions Nourriture



20 pions Pierre



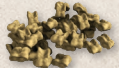
3 figurines Archer
éblaïte



3 figurines Lancier
mariote



3 figurines Lancier
éblaïte



20 pions Phalange



20 pions Argile



20 pions Tablette



3 figurines Archer
mariote



2 figurines Cavalier
éblaïte



2 figurines Cavalier
mariote



2 pions Sélection
d'action



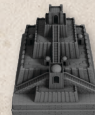
23 cartes Civilisation
éblaïte



18 cartes
Civilisation mariote



1 Ziggurat mariote
(7 pièces)



1 Ziggurat éblaïte
(7 pièces)



2 cartes Référence



2 figurines Char
mariote



2 figurines Char
éblaïte



3 figurines Navire
éblaïte



3 figurines Navire
mariote



2 figurines Béliet
éblaïte



2 figurines
Béliet mariote



3 Remparts mariotes



3 Remparts éblaïtes



2 Sceaux
mariotes



2 Sceaux éblaïtes



4 dés Dingir
noirs



3 Colonies éblaïtes



3 Colonies mariotes



6 Amphores
mariotes



6 Amphores
éblaïtes



4 dés Dingir
argentés



3 dés Événement
mariotes



3 dés Événement
éblaïtes



4 dés Dingir
blancs

MISE EN PLACE



POINTS IMPORTANTS DU PLATEAU DE JEU

- A** **Piste Événement** : Les joueurs avancent leur Sceau d'Empire sur la piste Événement en interagissant avec des Événements. Une position plus élevée peut apporter des avantages en combat. Plus d'informations p. 40-41.
- B** **Piste Population** : Avancez votre Sceau d'Empire sur la piste Population grâce à l'action Croissance. Une position avancée augmente la limite d'Unités, détermine l'ordre de Tour et permet de développer la Ziggurat. Plus d'informations p. 40-41.
- C** **Niveau de section Échange** : Chaque section a un indicateur de niveau. Un jeton Échange doit être du même niveau qu'une section pour y être placé. Plus d'informations p. 24.
- D** **Emplacement d'Amphore** : Pour réaliser une action Échange, placez votre Amphore dans l'emplacement au-dessus du jeton Échange sélectionné. Plus d'informations p. 24.
- E** **Symbole de ressource** : Ces symboles indiquent quelle ressource une Unité peut récolter dans une région grâce à l'action Récolte. Plus d'informations p. 22.

ÉTAPES DE MISE EN PLACE

- 1** **Plateau de jeu** : Placez le plateau principal au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
- 2** **Région de départ des Empires** : Suivez les règles de sélection d'Empire, et placez chaque Empire dans la Région de départ choisie sur le plateau de jeu. Dans cette région, placez la base de votre Ziggurat. Plus d'informations p. 10.
- 3** **Sceau d'Empire sur la piste Événement** : Placez uniquement les Sceaux des Empires sélectionnés, dans l'ordre suivant, de haut en bas. Placez le Sceau assyrien sur la 2e case de la piste. Tous les autres Sceaux sont sur la 1re case, dans l'ordre suivant : Akkadiens, Élamites, Sumériens, Babyloniens, Hittites, Mariotes et Éblaites.
- 4** **Sceau d'Empire sur la piste Population** : Placez uniquement les Sceaux des Empires sélectionnés, dans l'ordre suivant, de haut en bas. Placez le Sceau babylonien sur la 2e case de la piste. Tous les autres Sceaux sont sur la 1re case, dans l'ordre suivant : Sumériens, Élamites, Akkadiens, Éblaites, Mariotes, Hittites et Assyriens.

MISE EN PLACE



- 5 Jeton Échange :** Mélangez les jetons Échange face cachée. Pour chaque section, placez 3 jetons au hasard sur le niveau approprié, puis retournez-les face visible. Plus d'informations p. 24.
- 6 Emplacement de jeton Événement Montagne triangulaire :** Mélangez les jetons Événement Montagne triangulaires face cachée. Placez un jeton au hasard dans chacun des emplacements. Plus d'informations p. 38.
- 7 Emplacement de jeton Événement Désert carré :** Mélangez les jetons Événement Désert carrés face cachée. Placez un jeton au hasard dans chacun des emplacements. Plus d'informations p. 38.
- 8 Emplacement de jeton Événement Plaine circulaire :** Mélangez les jetons Événement Plaine circulaires face cachée. Placez un jeton au hasard dans chacun des emplacements. Plus d'informations p. 38.
- 9 Symbole pour Bloqueurs et Tribus neutres :** Ces symboles indiquent où placer les Bloqueurs et Tribus neutres sur le plateau de jeu.
Bloqueurs : Voir p. 12 pour le placement des Bloqueurs en partie à 2 et 3 joueurs.
Tribus neutres : Placez les figurines Tribu neutre comme indiqué par les symboles. Les Tribus neutres défendent les lieux Événement. Plus d'informations p. 35-36.
- 10 Tuiles Jardins suspendus :** Choisissez une tuile Jardins suspendus au hasard pour chacun des cinq étages, et placez-les face cachée. Retournez la tuile du bas (niveau 1) face visible. Plus d'informations p. 20.
- 11 Paquet Événement :** Gardez le paquet Événement face cachée. Vous y piocherez la carte Événement indiquée par un jeton Événement révélé. Plus d'informations p. 38.
- 12 Paquet Quête :** Mélangez le paquet Quête et distribuez 4 cartes Quête au hasard à chaque joueur. Chacun en choisit 3 à garder, et remet la 4e dans le paquet. Le paquet ne servira plus, sauf si un Événement le précise. Plus d'informations p. 42.
- 13 Paquets Combat :** Gardez tous les paquets Combat face cachée. Pendant un combat, piochez une carte Combat par Unité impliquée. Plus d'informations p. 27.
- 14 Ressources :** Placez toutes les ressources dans une réserve partagée accessible pour tous les joueurs. Les ressources sont tirées ici lorsqu'elles sont récoltées et déposées lorsqu'elles sont utilisées.

MISE EN PLACE



Sélection d'Empire

Lors d'une partie à 4, les joueurs reçoivent un rôle de A à D. Ceux-ci déterminent l'ordre dans lequel les joueurs choisissent leur Empire et Région de départ.

Lorsque les joueurs s'assoient à table, ils choisissent leur rôle : A, B, C ou D, en fonction de l'ordre dans lequel ils se sont assis. Le premier joueur assis choisit le rôle disponible qu'il souhaite, puis le deuxième joueur et ainsi de suite.

Une fois tous les rôles assignés, les joueurs choisissent leur Empire dans l'ordre suivant : A choisit en premier, suivi de B, puis C, et enfin D.

Quand tous les Empires sont choisis, les joueurs élisent leur Région de départ, dans l'ordre inversé : D choisit en premier, suivi de C, puis B, et enfin A.

Le plateau de jeu compte quatre Régions de départ possibles (1 à 4). Lors de la Phase de sélection de Région de départ, chaque joueur sélectionne l'une d'entre elles pendant son Tour.

Placez un jeton Ziggurat sur les régions 5 et 6, avec le chiffre face cachée.






Répétez la procédure pour tous les autres joueurs.

Dans chaque Région de départ où aucun joueur n'est présent, placez le jeton Ziggurat approprié.

Les règles de mise en place pour 5 et 6 joueurs sont les mêmes que celles pour 4 joueurs.

Mise en place des Empires




Tous les Empires commencent la partie avec les ressources et Unités suivantes :

- 1 Pierre  1 Bois  1 Argile  1 Nourriture 
- 1 Lancier  placé dans leur Région de départ

Chaque Empire commence également avec des avantages et mises en place uniques :




Empire sumérien

- Commence avec la Technologie de Recherche  niv. 2 : Mathématiques
- Commence avec 1 Tablette 
- Commence avec le premier étage de Ziggurat  construit, et reçoit donc un dé Dingir







Empire babylonien

- Commence avec la Technologie de Croissance  niv. 2 : Irrigation
- Commence avec son Sceau sur la 2e case de la piste Population






Empire akkadien

- Commence avec la Technologie de Guerre  niv. 2 : Tir à l'arc
- Commence avec 1 Phalange 
- Commence avec un Archer  dans sa Région de départ au lieu d'un Lancier 



Empire élamite

- Commence avec la Technologie de Récolte  niv. 2 : Poids et mesures
- Peut placer 1 Colonie  et 1 Rempart  sur une même région adjacente à sa Région de départ
- L'Événement de cette région n'est pas révélé

MISE EN PLACE



MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JOUEUR



Empire assyrien

- Commence avec la Technologie d'Exploration niv. 2 : Astronomie
- Commence avec son Sceau sur la 2e case de la piste Événement



Empire hittite

- Commence avec toutes les Technologies niveau 1
- Peut relancer le nombre de dés Dingir qu'il souhaite, une fois par Tour



Empire mariote

- Commence avec toutes les Technologies niveau 2



Empire éblaïte

- Commence avec la Technologie de Construction niv. 2 : Travail du bois
- Commence avec un Navire sur un fleuve près de sa Région de départ

1 Étendard d'Ur

2 Remparts

3 Figurines Bélier

4 Figurines Char

5 Ziggurat (7 pièces)

6 Colonies

7 Figurines Cavalier

8 Figurines Navire

9 Figurines Lancier

10 Figurines Archer

11 Emplacements de dés Dingir

12 Ressources de départ

13 Pions Amphore

14 Dés Dingir

15 Dés Événement

16 Plateau de joueur

17 Cartes Civilisation

18 Cartes Quête

19 Carte Référence

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE POUR 3 ET 2 JOUEURS

Dans une partie de moins de 4 joueurs, la mise en place est modifiée ainsi :

Jetons Échange

- À 3 joueurs, seuls 9 jetons Échange sont utilisés.
- À 2 joueurs, seuls 6 jetons Échange sont utilisés.

Mise en place à 3 joueurs :

Mélangez les jetons Échange disponibles face cachée. Ensuite, choisissez au hasard :

- 2 jetons pour chaque niveau (niveaux 1, 2, 3 et 4)
- 1 jeton supplémentaire pour le niveau 4

Placez les jetons sélectionnés face visible sur la section Échange comme indiqué sur l'image de référence.

Mise en place à 2 joueurs :



Mélangez les jetons Échange disponibles face cachée. Ensuite, choisissez au hasard :


- 1 jeton pour chaque niveau (niveaux 1, 2, 3 et 4)
- 1 jeton supplémentaire pour le niveau 2
- 1 jeton supplémentaire pour le niveau 4






Mise en place à 3 joueurs

Bloqueurs

Les Bloqueurs  servent à condamner certaines régions de la carte. Aucune action n'est possible dans les régions contenant un Bloqueur . Les Événements ne sont pas révélés, et vous ne pouvez ni récolter, ni placer de Colonie ou Rempart. Dans ces régions, les Unités ne peuvent que se déplacer ou combattre.

Dans une partie à 3 joueurs, placez un total de 4 jetons dans les régions avec le symbole .

Dans une partie à 2 joueurs, placez un total de 8 jetons dans les régions avec le symbole  ou .

Les jetons Bloqueurs  restreignent l'accès à certaines zones de la carte en simulant des régions inactives.

Quand un Bloqueur  est placé dans une région :

- Les Événements ne sont pas révélés ;
- Aucune Récolte n'est possible ;
- Vous ne pouvez y placer ni Colonie ni Rempart ;
- Les Unités peuvent la traverser ou y combattre.



Mise en place à 2 joueurs



MANCHES, PHASES ET TOURS

MANCHES, PHASES ET TOURS

La partie se déroule en plusieurs Manches durant lesquelles chaque joueur joue son Tour et effectue un nombre d'actions déterminé par ses dés Dingir. Chaque Manche compte deux Phases distinctes :

1. Phase d'action
2. Phase de combat

Les Manches s'enchaînent jusqu'à la construction complète des Jardins suspendus. Une fois les jardins terminés, la partie s'achève à la fin de la manche en cours.

Phase d'action

Pendant la Phase d'action, les joueurs jouent leur Tour dans l'ordre de la piste Population. Le joueur le plus avancé commence, suivi des autres par ordre décroissant. Pendant son Tour, un joueur peut effectuer toutes les actions à sa disposition selon les Règles d'action standard.

Bien que les dés Dingir soient normalement lancés au début du Tour d'un joueur, il est accepté et même parfois conseillé de les lancer à la fin du Tour. Cela permet une meilleure planification tout en aidant à fluidifier la partie. Quand tous les joueurs ont terminé leur Tour, la Phase d'action prend fin.

CONSEIL

Jouer en premier peut faire la différence entre victoire et défaite. Cherchez toujours à devancer les autres sur la piste Population.

Phase de combat

Après la Phase d'action survient la Phase de combat. Les joueurs s'intéressent alors aux sections fluviales et régions contenant des Unités d'autres Empires. Un combat aura lieu dans chacune de ces régions contestées.

Le joueur le plus avancé sur la piste Événement choisit l'ordre dans lequel résoudre les combats, même s'il n'est impliqué dans aucun, ce qui lui permet d'agir dans un intérêt stratégique. Une fois tous les combats résolus, la Phase de combat prend fin.

Fin de la Manche

À la fin de chaque Manche :

- Les Événements se déroulant sur plusieurs Manches (par exemple, les Événements en 6 Manches) passent à l'étape suivante ;
- Tous les dés Événement passent au chiffre suivant, ce qui peut entraîner la résolution de certains Événements.

Une fois ces étapes terminées, la Manche s'achève et la suivante commence.

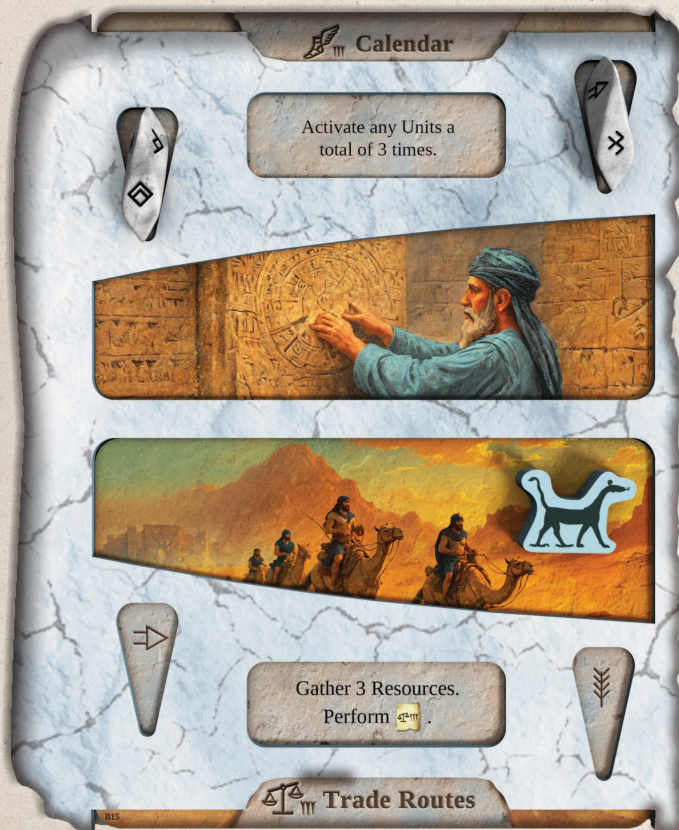


ACTIONS

LES ACTIONS DANS MESOPOTAMIA

Mesopotamia est un jeu de sélection d'action, ce qui signifie que vous devez choisir une ou plusieurs actions à effectuer lors de votre Tour. Chaque Tour, vous choisissez toujours au moins une action à effectuer. Pour cela, placez simplement votre pion Sélection d'action sur l'action désirée.

De plus, vos dés Dingir, que l'on pourrait traduire « dés divins » en cunéiforme, peuvent vous offrir des actions supplémentaires grâce à une mécanique d'attribution de dés.



Effectuer des actions

Dans cet exemple, l'Empire babylonien lance l'action Routes commerciales en plaçant son pion Sélection d'action sur l'action correspondante. Il utilise également deux dés Dingir en reproduisant les symboles montrés sur l'action Exploration, et gagne ainsi une deuxième action dans le même Tour.

Règles d'action

- Vous pouvez effectuer autant d'actions que possible lors de votre Tour, selon les ressources disponibles et d'autres conditions.
- Vous ne pouvez pas effectuer deux actions du même type dans un même Tour. Vous ne pouvez pas effectuer deux actions Recherche, même en vous servant de votre première action pour gagner un niveau d'action Recherche.
- Vous pouvez effectuer une action pour gagner des ressources, et les utiliser immédiatement pour en effectuer une autre dans le même Tour.
- Vous pouvez améliorer une Technologie en tant qu'action, puis utiliser la nouvelle action comme deuxième action dans le même Tour.

Types d'actions

Il existe six types d'actions au total. Ces actions s'inspirent d'anciennes technologies mésopotamiennes, et sont accessibles pour tous les Empires dès le début de la partie.


Par exemple, vous devez utiliser l'action Exploration pour déplacer vos Unités sur la carte. L'action Exploration niveau 1 est représentée par la Technologie antique Cartographie, que tous les Empires connaissent en début de partie. Ainsi, tout le monde peut utiliser cette action pour déplacer ses Unités.


Les six types d'actions disponibles :

- Exploration – déplacez vos Unités sur la carte.
- Construction – érigez des bâtiments, structures et développements.
- Recherche – découvrez des Technologies avancées améliorant vos actions.
- Récolte et Échange – obtenez des ressources sur la carte et échangez-les.
- Guerre – formez des Unités militaires et renforcez votre armée.
- Croissance – augmentez votre Population.



ACTIONS

Chaque action est associée à une Technologie en quatre niveaux. Plus il est élevé, plus les effets des Technologies précédentes sont renforcés. Par exemple, l'action Exploration  niveau 1 (Cartographie) permet d'activer une Unité. Une fois au niveau 2 (Astronomie), vous pouvez activer n'importe quelle Unité deux fois.

Chaque Empire étant unique, les Technologies auxquelles ils ont accès et la façon dont ils les utilisent peuvent varier. Par exemple, les Sumériens, scientifiques de génie, peuvent utiliser l'action Recherche  pour améliorer des Technologies plus efficacement que les autres Empires.

Cette distinction se reflète également dans les Technologies de départ, certains Empires bénéficiant d'actions de niveau 2 dès le début de la partie.

Les dés Dingir

La religion avait une place prépondérante dans le quotidien des Mésopotamiens. Elle est représentée en jeu par les dés Dingir, que vous obtenez en bâtissant la Ziggurat.

- En début de partie, la base de votre Ziggurat est déjà posée sur le plateau de jeu.
- Vous devez ensuite construire les six pièces restantes par-dessus.
- Vous gagnez un dé Dingir pour chaque étage construit, pour un maximum de 6 dés.
 - Lorsque vous construisez le premier étage de votre Ziggurat, choisissez un dé Dingir de n'importe quelle couleur.
 - Pour les 2e et 3e étages, choisissez une couleur que vous ne possédez pas déjà.
 - Pour le 4e étage, choisissez à nouveau n'importe quelle couleur.
 - Au 5e étage, choisissez un dé Dingir d'une couleur différente de celle choisie au 4e étage.
 - Au 6e étage, choisissez un dé Dingir d'une couleur différente de celles choisies aux 4e et 5e étages.
 - Une fois les 6 étages de votre Ziggurat achevés, vous aurez ainsi deux dés Dingir de chaque couleur.
- Quand vous lancez les dés Dingir, ils présentent un signe cunéiforme.

Ceux-ci correspondent aux symboles présents sur vos cartes Action. Pour activer une action avec un dé Dingir :

1. Identifiez le symbole sur la carte Action à utiliser ;
2. Placez un dé Dingir montrant le signe correspondant sur l'emplacement Dingir de cette carte ;
3. Vous pouvez maintenant effectuer l'action.

Technologie et complexité des signes

- Activer des Technologies de niveau 1 ne requiert qu'un seul signe.
- Aux niveaux supérieurs, elles requièrent deux signes, qui deviennent également plus rares à mesure que vous améliorez les Technologies.
- Cela reflète l'équilibre entre puissance et difficulté. Les Technologies améliorées sont plus fortes, mais aussi plus difficiles à activer.

CONSEIL


Nous conseillons de lancer vos dés Dingir à la fin du Tour pour préparer vos actions à l'avance. Cela permet également d'accélérer et fluidifier le rythme de la partie.

Le signe d'Étoile

Les dés Dingir comptent tous une face avec une étoile ✨

Il s'agit d'un signe joker pouvant activer n'importe quelle action.

Relancer les dés Dingir

- Vous pouvez relancer autant de dés Dingir que vous souhaitez au prix d'1 Tablette .
- Le nombre de relances est limité à trois par Tour. Si le nouveau résultat ne vous convient pas, vous devez dépenser à nouveau 1 Tablette pour relancer.


Mode sans hasard

Dans Mesopotamia, chaque action compte. Même si vos dés Dingir ne vous permettent pas de réaliser l'action que vous vouliez, d'autres options restent intéressantes. Dépenser une Tablette pour relancer vos dés réduit également l'impact de la chance.

Cependant, si vous préférez éliminer l'aspect aléatoire des actions, essayez des règles alternatives : Vous ne lancez plus les dés Dingir. À la place, tout le monde définit ses dés sur les signes désirés, sauf l'Étoile. Ensuite, placez-les sur les cartes Action comme vous le feriez normalement.

ACTIONS


ACTION EXPLORATION

L'action Exploration  permet à un joueur de déplacer ses Unités sur la carte. Chaque Unité activée peut se déplacer un nombre de fois égal à sa Vitesse.

Unité	Symbole	Vitesse
Lancier		1
Archer		1
Cavalier		2
Char		2
Navire		3

La carte est divisée en plusieurs régions séparées par des frontières blanches. Une Unité se déplace en passant d'une région à une autre région adjacente. Par exemple, une Unité avec Vitesse 2 peut se déplacer sur une région adjacente, puis continuer vers une autre.

Technologies de l'action Exploration

L'action Exploration  peut être améliorée en progressant dans les Technologies suivantes :

Niveau	Technologie
1	Cartographie
2	Astronomie
3	Calendrier
4	Navigation à voile

Définition de l'action Exploration







« Activez n'importe quelle Unité 2 fois. »

Cela permet au joueur :

- d'activer deux Unités différentes une fois chacune ; ou
- d'activer une seule Unité deux fois.

Exemples :


- Un Lancier  activé deux fois peut se déplacer 2 fois (1 Vitesse x 2 activations)
- Un Cavalier  activé deux fois peut se déplacer 4 fois (2 Vitesse x 2 activations)
- Un Lancier  et un Cavalier  activés une fois peuvent se déplacer 1 fois et 2 fois respectivement



ACTIONS



Pourquoi Explorer ?

L'Exploration est une action essentielle permettant aux joueurs de :

- **Obtenir des ressources** : Déplacez vos Unités vers les régions contenant des ressources pour vous en emparer avec l'action Récolte .
- **Combattre** : Pénétrez en régions contrôlées par l'ennemi pour déclencher un combat à la fin de la Manche et les contester. Quand une Unité entre dans une région comptant une Unité ennemie, son déplacement peut être interrompu. Dans ce cas, l'Unité ne peut pas continuer à avancer. Plus d'informations sur le Blocage d'Unités ennemies p. 18.
- **Découvrir des Événements** : Si une Unité termine son déplacement dans une région avec un Événement non découvert, celui-ci est alors révélé et résolu. Plus d'informations sur les Événements p. 38.



Contrôler une région

Pour contrôler une région, vous devez y posséder une Ziggurat , une Unité ou une Colonie . Vous ne pouvez pas perdre le contrôle de votre région de départ.

Si un joueur déplace une Unité dans une région contrôlée par une Unité ennemie, un combat s'engage. Tant que le combat n'est pas résolu, aucun joueur ne contrôle la région. À l'issue du combat, l'un des joueurs bat en retraite ou perd ses Unités.



Le joueur à qui il reste des Unités dans la région en gagne le contrôle.


CONSEIL

Le nombre d'Événements est limité. Perdre des Points de victoire sur la piste Événement est aussi simple que d'en gagner.

NAVIRES


Placement des Navires


Les Navires  ne se placent pas dans les régions, mais sur des sections fluviales, représentées par les lignes frontalières blanches séparant deux régions adjacentes. On considère qu'un Navire  occupe les deux régions séparées par la section fluviale où il se trouve.

Ainsi, un Navire  peut :

- récolter des ressources dans l'une ou l'autre de ces régions ; et
- participer à un combat dans l'une ou l'autre de ces régions.

Déplacement des Navires

Les Navires  se déplacent sur le réseau fluvial en passant d'une section fluviale à l'autre. Les sections sont démarquées par des embranchements, ces points où plusieurs lignes frontalières blanches se rejoignent.

On considère qu'un Navire  s'est déplacé lorsqu'il passe d'une section fluviale à une autre en traversant un embranchement, comme illustré ci-dessous.



Seul 1 Navire à la fois peut occuper une section fluviale. Un joueur ne peut pas placer de second Navire sur une section fluviale comptant déjà un Navire lui appartenant. Si, suite à un déplacement, 2 Navires d'Empires différents occupent la même section fluviale à la fin d'une Manche, les deux sont automatiquement détruits en début de Phase de combat. Plus d'informations sur le combat naval p. 34.

ACTIONS

BLOPAGE

Bloquer une Unité ennemie

Quand une Unité entre dans une région occupée par une Unité ennemie, elle est forcée de s'arrêter. Si, à la fin de la Manche, l'Unité ennemie est toujours dans la région, un combat s'engage.

Règle de Blocage

La règle de Blocage intervient avant le combat, et détermine si une Unité poursuit son déplacement après être entrée dans une région occupée par l'ennemi.

Le Blocage fonctionne ainsi :

- Si une Unité entre dans une région comptant une Unité ennemie, elle doit s'arrêter immédiatement. Les défenseurs dans la région sont eux aussi bloqués.
- **Exception** : Si le nombre d'Unités alliées déjà présentes dans la région est supérieur ou égal au nombre d'Unités ennemies tous Empires confondus, l'Unité qui y entre n'est pas bloquée et peut poursuivre son déplacement.

Exemple : Blocage en action



Deux Unités sumériennes vont attaquer trois Unités babyloniennes dans une région adjacente.

- Parmi celles-ci, un Cavalier sumérien 🐎 avec Vitesse 2. Puisque les Sumériens sont moins nombreux (2 contre 3), le Cavalier 🐎 est bloqué et ne peut pas effectuer son deuxième déplacement.

Plus tard dans la Manche, le joueur babylonien active son Cavalier 🐎 et son Archer 🏹 :


- Le joueur babylonien choisit quelle Unité déplacer en premier. La première Unité se déplace librement, car elle n'est pas encore bloquée.
- Les deux Unités sumériennes peuvent bloquer jusqu'à deux Unités babyloniennes. La troisième Unité babylonienne n'est donc pas bloquée et peut se déplacer librement.
- Dans cet exemple, le Cavalier 🐎 babylonien se déplace hors de la région. Le joueur est alors incapable de déplacer son Archer 🏹, car ses deux Unités babyloniennes restantes sont bloquées par les deux Unités sumériennes.

CONSEIL

Bloquez l'adversaire avant qu'il ne vous bloque. Choisissez bien vos combats !

ACTIONS

ACTION CONSTRUCTION












L'action Construction  permet de bâtir l'une des Structures ou Unités disponibles, à condition d'avoir les ressources nécessaires (qui sont alors dépensées).



En début de partie, tous les joueurs possèdent la Technologie Maçonnerie. Celle-ci permet de construire :










- des Remparts  ; et
- des étages de Ziggurat 

En progressant dans les Technologies de Construction, les Empires approfondissent leurs connaissances jusqu'à déverrouiller l'Architecture. Chaque niveau offre de nouvelles options de construction et, par conséquent, de nouvelles stratégies à mettre en place.

Niveau	Technologie	Nom	Symbole	Ressource
1	Maçonnerie	Rempart		
1	Maçonnerie	Ziggurat		
2	Travail du bois	Bélier		
2	Travail du bois	Navire		
3	Urbanisation	Colonie		
4	Architecture	Jardins suspendus		

Règles de Construction

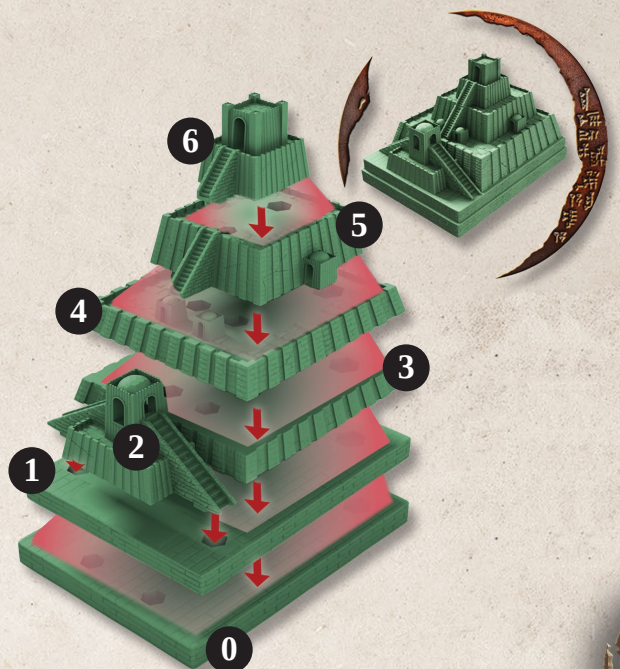
Chaque élément constructible a des contraintes de placement :

- **Rempart**  et **Colonie**  : constructibles dans toute région où vous possédez au moins une Unité. Ne peuvent être construits dans la Région de départ.
- **Bélier**  : constructible dans votre Région de départ ou toute Colonie que vous contrôlez.
- **Navire**  : constructible sur toute section fluviale adjacente à votre Région de départ, ou à une région dans laquelle vous contrôlez une Colonie .
- **Ziggurat**  : constructible uniquement dans votre Région de départ. La Ziggurat  compte 6 étages, construits de bas en haut. À chaque nouvel étage construit, vous gagnez un dé Dingir supplémentaire d'une couleur que vous ne possédez pas déjà. Si vous possédez déjà les trois couleurs, vous choisissez celle que vous voulez. Vous ne pouvez pas construire un nombre d'étages de Ziggurat  supérieur à votre niveau sur la piste Population. Tous les joueurs commencent au niveau 1 de Population. Pour bâtir le deuxième étage, vous devez d'abord atteindre la deuxième case de la piste Population. Cette restriction persiste pour tous les étages de la Ziggurat .

Bonus de Technologie de Construction

Certains Empires disposent de capacités de construction avancées. Si une carte de Technologie d'un Empire indique « **Construction 2** », celui-ci peut :

- construire deux structures différentes ; ou
- construire deux fois la même structure.



ACTIONS

CONSTRUIRE LES JARDINS SUSPENDUS

Aujourd'hui encore, l'humanité spéculé sur la localisation précise des Jardins suspendus, voire leur existence même. Les chercheurs remettent en question la croyance selon laquelle ils étaient la merveille de Babylone, et certains pensent que les Jardins n'ont jamais appartenu à l'un des célèbres empires de l'ancien monde, mais qu'ils furent bâtis dans une région neutre, moins connue, dont les origines se sont perdues avec le temps et les légendes.

Dans Mesopotamia, les Jardins suspendus sont une merveille unique que les Empires peuvent bâtir collectivement. Tout le monde peut participer à leur construction, et quiconque choisit d'y prendre part reçoit de précieux Points de victoire (PV).

Les Jardins suspendus sont constitués de cinq étages, chacun pouvant être érigé par n'importe quel Empire.



Construire les Jardins suspendus

Les Jardins suspendus comptent cinq tuiles uniques, empilées selon une séquence restant secrète. En début de partie, seule la tuile du bas est révélée. Les autres sont révélées à mesure que les joueurs bâtissent les étages, indiquant les conditions requises pour les suivants.

Construire un étage

Quand un joueur construit un étage des Jardins suspendus, il :

- dépense les ressources indiquées sur la tuile correspondante ; et
- récupère la tuile, qui servira de référence pour attribuer les Points de victoire en fin de partie.

Certaines tuiles possèdent des conditions supplémentaires, comme :

- un niveau de Population minimum ;
- un niveau d'Événement minimum ; ou
- un certain nombre de Colonies.

(Remarque : ces conditions doivent être remplies, mais n'impliquent aucune dépense.)

Pour participer à la construction des Jardins suspendus, vous devez avoir découvert la Technologie **Architecture**.

Condition de fin de partie


Une fois les cinq étages des Jardins suspendus construits et la Manche actuelle terminée (permettant à tous les joueurs de finir leur Tour), la partie prend fin.



CONSEIL

Ne terminez jamais la partie à moins d'être certain de l'emporter.


ACTIONS

ACTION RECHERCHE

L'action Recherche  vous permet de réaliser deux actions clés :

- convertir l'Argile  en Tablettes  ;
- améliorer une Technologie sur votre plateau de joueur.









Vous pouvez faire l'une ou l'autre, ou les deux. Si vous optez pour les deux, vous devez les exécuter de manière consécutive, sans réaliser d'autre action au milieu.


L'action Recherche  est améliorée par les niveaux de Technologie suivants :

Niveau	Technologie
1	Cunéiforme
2	Mathématiques
3	Littérature
4	Codes juridiques




Conversion d'Argile en Tablettes

Si l'Argile  est une ressource de base récoltée sur la carte, les Tablettes  sont une ressource spéciale impossible à récolter. Le seul moyen d'obtenir des Tablettes  est la conversion avec l'action Recherche . Par exemple, la Technologie Cunéiforme permet de convertir 2 Argiles  en 1 Tablette  , mais Codes juridiques permet, elle, de convertir 2 Argiles  en 4 Tablettes .

Les Tablettes  sont une ressource essentielle, car elles permettent de faire des Découvertes mais aussi de relancer vos dés Dingir.

Faire des Découvertes

Une Découverte est une avancée Technologique majeure. Pour en faire une, vous devez :

- choisir une Technologie sur votre plateau de joueur ;
- la retirer de son emplacement ;
- la remplacer par le niveau suivant du même type de Technologie ;
- dépenser 1 Tablette  à chaque amélioration de Technologie.


Exemple : Pour améliorer Mathématiques (niv. 2), vous devez la remplacer par Littérature (niv. 3).

Règles de Découverte

- Vous pouvez améliorer n'importe quelle Technologie, y compris celle que vous utilisez pour réaliser la Découverte.
- Vous pouvez également améliorer une Technologie, puis activer la version améliorée dans le même Tour, à condition d'avoir les dés Dingir requis ou un pion Sélection d'action disponible.
- Vous pouvez découvrir une Technologie (comme Construction niv. 2), puis son niveau suivant immédiatement après (Construction niv. 3).

Exemple :


Vous activez Littérature (niv. 3) avec un pion Sélection d'action. Littérature vous permet de réaliser jusqu'à deux Découvertes.


- Vous avez 1 Tablette  et choisissez donc de ne faire qu'une Découverte.
- Vous améliorez Littérature en Codes juridiques (niv. 4), alors que vous êtes en train d'utiliser Littérature.



ACTIONS


ACTION RÉCOLTE ET ÉCHANGE

L'action Récolte et Échange  vous permet de réaliser deux actions clés :

- Récolter des ressources sur la carte ;
- Effectuer une action Échange .



Vous pouvez faire l'une ou l'autre, ou les deux. Si vous optez pour les deux, vous devez les exécuter de manière consécutive, sans réaliser d'autre action au milieu.


L'action Récolte et Échange  est améliorée par les niveaux de Technologie suivants :

Niveau	Technologie
1	Récolte de ressources
2	Poids et mesures
3	Routes commerciales
4	Monnaie

CONSEIL

Les ressources sont faites pour être dépensées. Ne les accumulez pas. Utilisez-les stratégiquement.

ACTION RÉCOLTE



L'action Récolte  permet d'obtenir des ressources sur la carte, selon les instructions de votre Technologie de Récolte actuelle.

Par exemple, si celle-ci précise « Récoltez 1 ressource », vous pouvez choisir une ressource à récolter et une source éligible où le faire.

Ressources disponibles

Quatre ressources de base peuvent être récoltées sur la carte :





- Pierre 
- Bois 
- Argile 
- Nourriture 

Les ressources spéciales, comme les Tablettes  ou les Phalanges , ne peuvent pas être récoltées, et sont obtenues par certains effets ou actions.



Sources de Récolte disponibles

Il existe quatre façons de récolter des ressources :


1. Région de départ :

- Sélectionnez votre Région de départ pour y récolter la ressource de votre choix (Pierre , Bois , Argile  ou Nourriture .

2. Colonies :

- Si une Colonie  est construite dans une région avec un symbole de ressource, vous pouvez récolter celle-ci avec la Colonie .

3. Unités :

- Toute Unité occupant une région avec un symbole de ressource peut récolter celle-ci.
- L'éventuelle présence d'Unités ennemies dans la région ne change rien.
- Un Navire  peut récolter une ressource dans l'une des régions adjacentes à la section fluviale où il se trouve.

4. Section Échange :

- Vous pouvez obtenir les ressources d'un jeton Échange (voir p. 24).

ACTIONS

Limites de Récolte

- Les Régions de départ, Colonies 🏠, Unités ou Navires 🚢 ne peuvent être sélectionnés qu'une fois par action Récolte 📜.
- Vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs fois la même Unité ou Navire 🚢 pour récolter la même ressource.
- Si plusieurs Unités occupent une même région, chacune d'entre elles peut récolter la ressource qui s'y trouve une fois.



Le joueur Vert (Empire élamite) active une Technologie lui conférant : « Récoltez 3 ressources. »

Exemple des quatre façons de récolter des ressources :

1. **Région de départ (toutes ressources) :** le joueur élamite choisit sa Région de départ, où il peut récolter l'une des quatre ressources de base : Pierre 🪨, Bois 🌲, Argile 🏺 ou Nourriture 🍲.
2. **Colonie 🏠 :** la Colonie élamite 🏠 se trouve dans une région dotée d'un symbole Bois 🌲. Le joueur peut choisir d'y récolter du Bois 🌲.
3. **Unités :** toutes les Unités, sauf les Navires 🚢 peuvent récolter la ressource de la région où elles se trouvent. Ici, le Lancier 🏹 élamite est dans une région avec le symbole Bois 🌲 et peut donc le récolter. Les Navires peuvent récolter dans les régions adjacentes à leur position. Par exemple, le Navire 🚢 élamite est sur une section fluviale adjacente à une région produisant du Bois 🌲, et une autre produisant de la Nourriture 🍲. Le joueur peut choisir de récolter l'un ou l'autre.

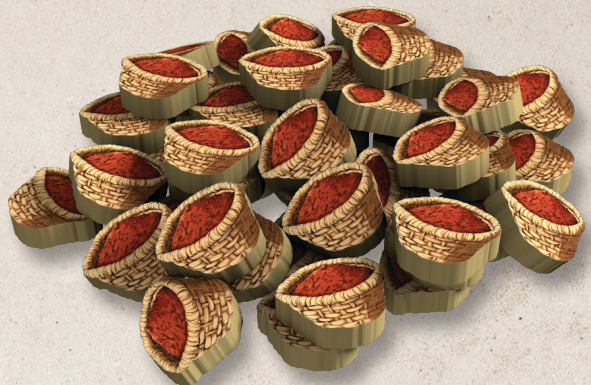
3. Section Échange :

La partie supérieure du plateau de jeu est dédiée aux Échanges, et divisée en quatre sections représentant les niveaux d'Échange possibles. Pour accéder à ces sections, vous devez avoir découvert la Technologie du niveau correspondant. Par exemple, pour Échanger dans la section la plus à droite, vous devez utiliser la Technologie Monnaie (niv. 4).





La section Échange contient des emplacements de jetons Échange, occupés ou non selon la mise en place. Certains emplacements présentent un symbole de Navire 🚢 en dessous, signifiant qu'au moins un Navire 🚢 est requis pour accéder à ce jeton Échange.

De plus, chaque jeton est surplombé d'un emplacement où les joueurs peuvent placer une Amphore. Le premier joueur à effectuer un Échange particulier place l'une de ses Amphores au-dessus du jeton, indiquant aux autres qu'il revendique cet Échange (voir p. 24).





ACTIONS

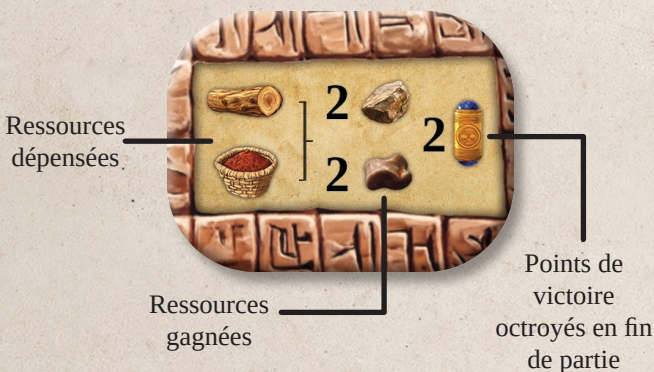
ACTION ÉCHANGE

Sélectionner l'action Échange  permet d'interagir avec l'un des jetons Échange disponibles. Chaque jeton représente un Échange unique, et permet d'enregistrer des ressources et Points de victoire .

Accéder à un jeton Échange

L'utilisation des jetons Échange est soumise à des conditions :

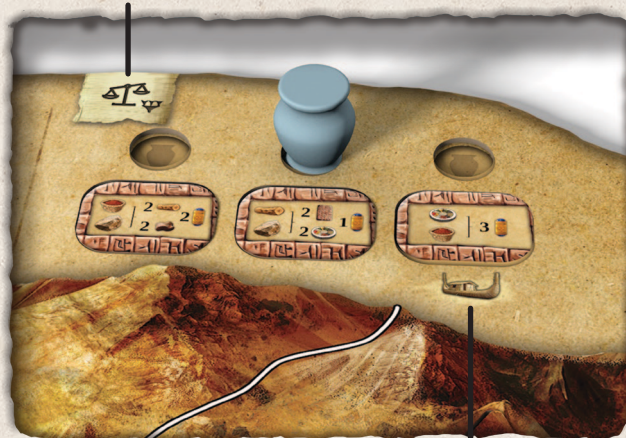
- **Niveau d'Échange** : vous devez utiliser une Technologie dont le niveau est supérieur ou égal à celui de la section Échange où se trouve le jeton.
- **Navire** : si un jeton Échange surplombe un symbole Navire , vous devez posséder au moins un Navire  sur le plateau.



CONSEIL

Placez vos Amphores tôt pour sécuriser un afflux de ressources régulier de la part de vos rivaux.



Niveau d'Échange minimum



Navire requis


Utiliser un jeton Échange


Deux scénarios sont possibles lorsque vous interagissez avec un jeton Échange :

1. **Il n'est revendiqué par personne, ou par vous-même**
 - Si aucune Amphore ne surplombe un jeton, ou que l'Amphore présente vous appartient :
 - ♦ placez l'une de vos Amphores au-dessus (sauf si vous l'avez déjà fait) ;
 - ♦ dépensez les ressources indiquées sur la partie gauche du jeton ;
 - ♦ gagnez les ressources indiquées sur la partie droite.
 - ♦ Si le jeton indique des Points de victoire , vous les recevrez en fin de partie.
2. **Un autre joueur l'a déjà revendiqué**
 - Si le jeton est surplombé d'une Amphore appartenant à un autre joueur :
 - ♦ vous ne dépensez pas les ressources de gauche ;
 - ♦ vous donnez ces ressources au propriétaire de l'Amphore ;
 - ♦ vous gagnez les ressources de droite, de la réserve partagée.
 - ♦ Si le jeton indique des Points de victoire , vous ne les gagnez pas.

ACTIONS


ACTION GUERRE





L'action Guerre  vous permet de réaliser deux actions clés :

- obtenir des Phalanges  ; ou
- créer une Unité.






Vous pouvez faire l'une ou l'autre, ou les deux. Si vous optez pour les deux, vous devez les exécuter de manière consécutive, sans réaliser d'autre action au milieu.



L'action Guerre  est améliorée par les niveaux de Technologie suivants :


Niveau	Technologie	Unité	Symbol
1	Fonte du bronze	Lancier	
2	Tir à l'arc	Archer	
3	Élevage	Cavalier	
	Roue de char	Char	

Obtenir des Phalanges


En choisissant l'action Guerre  qui octroie des Phalanges , vous obtenez la quantité indiquée sur la carte de la Technologie.

Les Phalanges  représentent la force militaire de votre Empire. Elles servent à enchérir pendant les combats, et surpasser vos rivaux pour défendre vos régions.

- Les Technologies militaires de niveau plus élevé offrent davantage de Phalanges .
- Les Phalanges  ne peuvent être récoltées sur la


carte. Vous les obtenez grâce à l'action Guerre  ou aux Échanges.

Rappel stratégique :




Conservez toujours une réserve généreuse de Phalanges . Les combats sont fréquents, et une armée faible invite à l'agression. Vos adversaires pourraient se montrer belliqueux s'ils vous sentent fragile.

Créer une Unité

Pour créer une Unité, vous devez :

- **En payer le coût** : vous devez dépenser 1 Bois  pour créer une Unité.
- **Choisir son type** : choisissez une Unité disponible selon votre niveau de Technologie militaire actuel.
- **L'Unité créée** est placée dans votre Région de départ, ou toute autre région où vous possédez une Colonie.

Exemple :

Si vous possédez Élevage (niv. 3), vous pouvez créer un Cavalier  (niv. 3) ou toute autre Unité de niveau inférieur, comme un Lancier  (niv. 1) ou un Archer  (niv. 2).


Pour créer un Char  (niv. 4), vous devez avoir déverrouillé la Technologie correspondante.

Pour en savoir plus sur les Unités et leurs capacités en combat, consultez le chapitre Combat p. 27.








ACTIONS


ACTION CROISSANCE

L'action Croissance  permet d'accroître la Population d'un Empire.

Pour gagner en Population, vous devez :

- **Consommer de la Nourriture**  : dépensez la quantité de Nourriture  indiquée sur votre carte de Technologie Croissance actuelle.
- **Accroître votre Population**  : après avoir dépensé la Nourriture  requise, votre Population  augmente d'un niveau.



Les Technologies de Croissance avancées réduisent la quantité de Nourriture  requise, facilitant les gains de Population à mesure que votre Empire progresse.


Niveau	Technologie
1	Agriculture
2	Irrigation
3	Poterie
4	Brassage




ORDRE DE COMBAT ET DE RÉ- SOLUTION

Ordre de combat

En fin de Manche, quand tous les joueurs ont terminé leur Tour, des combats ont lieu dans chaque région contenant les Unités d'au moins deux Empires.



Ceux-ci peuvent se produire dans plusieurs régions à la fois. L'ordre dans lequel ces batailles sont résolues a une importance stratégique, et est déterminé par la piste Événement .

Ordre de résolution

- Le joueur le plus avancé sur la piste Événement  décide de l'ordre dans lequel tous les combats sont résolus.
- Il peut choisir n'importe quelle séquence, quels que soient les Empires impliqués dans chaque conflit.
- Si l'ordre des joueurs change sur la piste Événement suite à un Événement révélé par un combat avec des Tribus neutres, l'ordre de résolution des combats reste inchangé.
- Si un combat finit sur une égalité, le vainqueur est le joueur le plus avancé sur la piste Événement au moment de la résolution du combat.

Exemple : Ordre de combat stratégique


Imaginons que deux régions soient en proie à des combats impliquant les Élamites.

- Les Akkadiens sont impliqués dans l'un de ces combats, et sont actuellement en tête sur la piste Événement .
- Le joueur akkadien, l'Empire dominant, choisit l'ordre de résolution des combats.
- Il peut décider que les Élamites résolvent d'abord leur autre bataille, et dépensent éventuellement des Phalanges , perdant ainsi en force.
- Lors du deuxième combat, les Élamites sont donc affaiblis, ce qui offre un avantage tactique aux Akkadiens.



COMBAT

Combats entre plus de deux Empires

Si plus de deux Empires ont placé des Unités dans une seule région, plusieurs combats doivent avoir lieu successivement jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

- L'Empire le plus avancé sur la piste Événement  décide de l'ordre des combats sur la carte entière, et des Empires qui s'affronteront les premiers dans un conflit impliquant plus de deux camps.
- Après chaque combat, l'Empire perdant quitte la région.
- Le processus reste le même jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un Empire, qui gagne le contrôle de la région.

SPÉCIFICITÉS DU COMBAT

La résolution des combats de Mesopotamia dépend de cartes Combat, d'Enchères et d'allocation de Force. Si un combat débouche sur une égalité, celle-ci est résolue selon la piste Événement  : c'est l'Empire le plus avancé sur la piste  qui est considéré comme vainqueur. Cette règle s'applique systématiquement pour toutes les étapes de résolution de combat. Voyons les règles plus en détail avec un exemple.



Ici, 3 Unités babyloniennes attaquent 2 Unités sumériennes.





CONSEIL

Ne combattez pas seulement pour gagner. Combattez pour un objectif plus lointain.

ÉTAPE 1 : PIOCHER DES CARTES COMBAT

Au début du combat, chaque Unité impliquée pioche une carte Combat correspondant à son type.




Par exemple :

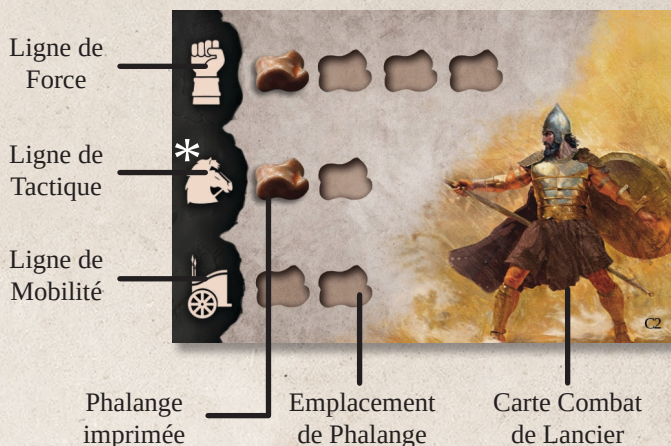
- Un Lancier  pioche une carte Combat du paquet Lancier .
- Un Cavalier  pioche dans le paquet Cavalier , etc.

Placez les cartes piochées face visible devant leur Unité, ou disposez-les sur la table de sorte à reproduire le positionnement des forces en présence.



Les cartes Combat présentent divers éléments :


- Une illustration de leur type d'Unité.
- Des Phalanges  imprimées : indiquant la valeur militaire ou l'avantage tactique de base que l'Unité apporte au combat.
- Des emplacements de Phalanges  vides, dans lesquels vous pouvez allouer des Phalanges  après la Phase d'Enchères pour améliorer les performances de l'Unité.



*Type d'Unité contre lequel cette Unité a un avantage

COMBAT


ÉTAPE 2 : ENCHÉRIR DANS L'ÉTENDARD D'UR

En Phase d'enchères, vous décidez en secret du nombre de Phalanges  à investir : aucune, une partie, ou tout. De plus, avant l'Enchère, chaque joueur peut demander aux autres le total de Phalanges dont ils disposent.



L'Étendard d'Ur compte trois compartiments :



Force : enchérissez ici pour accroître la force brute de vos Unités. Plus vous investissez de Phalanges  en Force, plus vos Unités seront puissantes en combat.



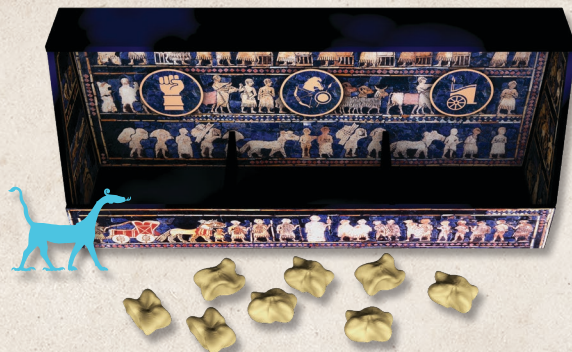
Tactique : enchérissez ici pour influencer sur la formation en combat et les avantages de types d'Unités. La supériorité tactique est souvent le facteur décisif en cas d'égalité de force brute.




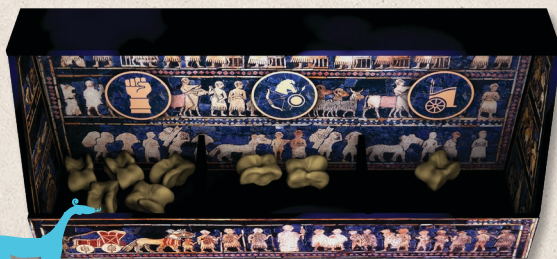
Mobilité : enchérissez ici pour déterminer la suite du combat : poursuivre et détruire les Unités ennemies en cas de victoire, ou fuir et survivre en cas de défaite.




CONSEIL

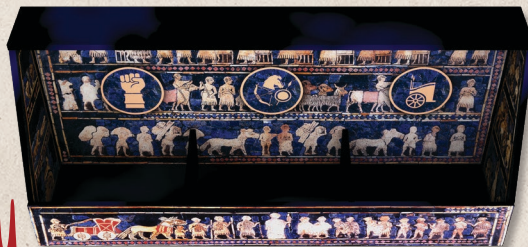
Piégez l'adversaire pour qu'il renchérisse. Sacrifiez un combat pour remporter la guerre.




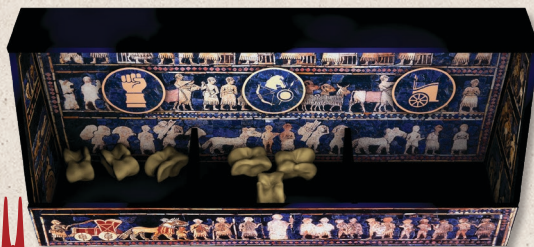
Ici, disons que le Babylonien est prêt à enchérir 8 Phalanges  pour ce combat.



Il alloue 5 Phalanges  en Force, 2 Phalanges  en Tactique et 1 Phalange  en Mobilité.



De son côté, le Sumérien est disposé à enchérir 6 Phalanges  au maximum.





Il décide de les répartir équitablement en Force et en Tactique.

COMBAT

ÉTAPE 3 : RÉOLUTION DE FORCE

Quand les joueurs révèlent leur enchère, le compartiment Force de l'Étendard d'Ur est résolu en premier.



Résolution de Force

- Le Babylonien a enchéri 5 Phalanges 
- Le Sumérien a enchéri 3 Phalanges 

Le Babylonien gagne la résolution de Force.




Calculez la différence en soustrayant l'enchère la plus faible à la plus élevée : $5 - 3 = 2$

Cette différence de 2 indique le nombre de Phalanges  bonus que le Babylonien peut allouer en Force à ses Unités. Le perdant récupère ses Phalanges .

Le Sumérien remet la moitié de son enchère dans sa pile (arrondie à la baisse) : $3 \div 2 = 1$





Il récupère ainsi 1 Phalange  qu'il pourra enchérir dans d'autres combats.

Assigner des Phalanges bonus

Le vainqueur (Babylonien) peut maintenant allouer les 2 Phalanges  bonus à ses Unités.



Exemple :

Le Babylonien place 1 Phalange  sur la carte Combat de son Lancier  et 1 Phalange  sur celle de son Archer , dans les emplacements de Force.



ÉTAPE 4 : RÉOLUTION DE TACTIQUE

Après la résolution de la Force, poursuivez avec la Tactique de l'Étendard d'Ur.

Celle-ci représente la stratégie et les avantages militaires. Gagner la résolution de Tactique peut conférer de puissants bonus ou perturber les plans de l'adversaire.



Résolution de Tactique :

- Le Babylonien a enchéri 2 Phalanges 
- Le Sumérien a enchéri 3 Phalanges 


Le Sumérien gagne la résolution de Tactique.

Cela lui permet de modifier la disposition des Unités alliées et ennemies comme bon lui semble. Les Unités affronteront celles qui se trouvent sur leur ligne.





Calculez ensuite la différence d'enchères en Tactique :

- $3 - 2 = 1$

Le Sumérien gagne 1 Phalange  à allouer en Tactique.



Le perdant récupère ses Phalanges .

- Le Babylonien récupère la moitié de son enchère (arrondie à la baisse) : $2 \div 2 = 1$ Phalange  retourne dans sa pile.

COMBAT








Égalités de Phalanges

Si 2 joueurs placent le même nombre de Phalanges dans un compartiment, ils perdent chacun la totalité de leur mise, et aucune Unité n'est renforcée dans ce compartiment.

Types d'Unités et avantages



Certaines Unités en contrent naturellement d'autres selon leur rôle en combat. Ces rapports se reflètent en jeu par les symboles d'avantage Tactique et les bonus de la ligne Tactique sur les cartes Combat.

Triangle des avantages








- L'Archer  a l'avantage sur le Lancier  (peut toucher le Lancier  avant que celui-ci arrive au contact).
- Le Cavalier  a l'avantage sur l'Archer  (peut charger rapidement, perturbant les attaques à distance).
- Le Lancier  a l'avantage sur le Cavalier  (peut encaisser une charge de cavalerie et contre-attaquer).
- Le Char a l'avantage sur les trois autres Unités.

Cartes Combat et bonus de Tactique

Les cartes Combat comptent trois lignes :

- **Ligne Force** : c'est ici que vous allouez les Phalanges  de la Phase Force. Celles-ci s'appliquent toujours, quelle que soit l'Unité que vous affrontez.
- **Ligne Tactique** : cette ligne montre le symbole du type d'Unité contre lequel cette carte a l'avantage. Si vous assignez des Phalanges  ici, celles-ci ne font effet que si l'Unité affrontée est du type représenté.

Exemple :


- La carte d'un Lancier  sumérien porte le symbole Cavalier  sur la ligne Tactique.
- Si ce Lancier  combat un Cavalier  toute Phalange  imprimée ou allouée sur cette ligne fait effet.
- S'il affronte un Archer  ou un autre Lancier , les Phalanges sur cette ligne sont ignorées.

Ce système encourage à positionner stratégiquement ses Unités et profiter de la Phase Tactique pour prendre l'avantage.


ÉTAPE 5 : RÉOLUTION DE MOBILITÉ


La dernière Phase du combat est la Mobilité, qui décide du sort des Unités une fois celui-ci terminé : la poursuite, la fuite ou la mort.

Résolution de Mobilité :

Chaque joueur révèle les Phalanges  placées dans le compartiment Mobilité de l'Étendard d'Ur. Celui qui en a le plus gagne la Phase.



Dans notre exemple, seul le Babylonien avait misé 1 Phalange  en Mobilité.

Il décide de l'allouer au Cavalier .



CONSEIL

Fuyez pour priver votre adversaire de sa victoire, ou poursuivez-le pour asseoir la vôtre. Dans tous les cas, la Mobilité est clé.



COMBAT


Conséquences de Mobilité

- Si vous gagnez le combat et la résolution de Mobilité : vous traquez les Unités ennemies vaincues pour les achever. Elles sont donc retirées du plateau de jeu.
- Si vous perdez le combat, mais gagnez la résolution de Mobilité : vous battez en retraite, préservant les Unités vaincues pour d'autres combats, ce qui évite des pertes supplémentaires et permet de se repositionner.
- Si vous perdez le combat et la résolution de Mobilité : vos Unités sont vaincues, capturées, ou détruites. Elles sont retirées du plateau de jeu, et vous devrez les recréer via l'action Guerre.

Règles de déroute :



L'attaquant choisit une région adjacente où les Unités vaincues battent en retraite. La région ne doit compter aucune Unité ennemie.

Si aucune région n'est valide, les Unités en déroute sont détruites et retirées du plateau. Si les Unités fuient vers une région avec un Événement non découvert, elles ne le révèlent pas. Celui-ci est révélé uniquement quand une autre Unité, alliée ou ennemie, finit son déplacement dans cette région.

Une fois les résolutions de Force, Tactique et Mobilité effectuées et toutes les Phalanges  allouées, le combat commence.

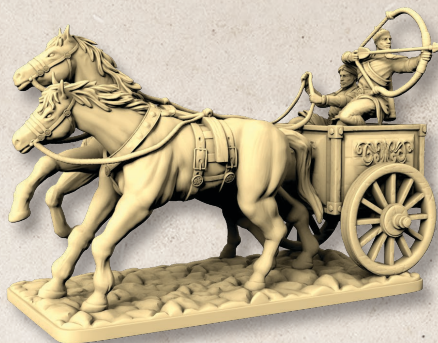
Déterminez l'issue du combat

Pour chaque ligne d'Unités s'affrontant :

1. Additionnez le total de Force et de Tactique pour chaque Unité.
 - La Force inclut les Phalanges  imprimées et celles allouées.
 - La Tactique s'applique uniquement si l'Unité a un avantage sur l'Unité ennemie.
2. Comparez les valeurs finales :
 - L'Unité ayant le total le plus élevé remporte l'affrontement.
 - En cas d'égalité des totaux, la piste Événement  fait foi : c'est l'Empire le plus avancé sur la piste qui l'emporte.

CONSEIL

Être en tête sur la piste Événement peut renverser plus de combats que vous ne l'imaginez.



COMBAT

ÉTAPE 6 : ENGAGEMENT DU COMBAT



Appliquez le résultat

- Selon la résolution de Mobilité, l'Unité vaincue peut soit fuir, soit être détruite.
- Si le vainqueur a gagné la résolution de Mobilité, l'Unité vaincue est éliminée.
- Si le perdant a gagné la résolution, l'Unité fuit selon les Règles de déroute.

Reprenons l'exemple de l'Archer sumérien affrontant le Lancier babylonien.

III. Évaluez la Force et la Tactique

Archer sumérien :

- Force imprimée : 2
- Avantage Tactique : les Archers ont l'avantage sur les Lancers .
- Ligne Tactique : Aucune Phalange imprimée ni allouée.
- Valeur de combat totale : Force (2) + Tactique (0) = 2

Lancier babylonien :

- Force imprimée : 0
- Phalanges allouées en Force : 1
- Avantage Tactique : les Lancers n'ont pas d'avantage sur les Archers .
- Phalanges en Tactique imprimées : 1 (ignorée, car aucun avantage)
- Valeur de combat totale : Force (0 + 1) + Tactique (0) = 1

II. Déterminez le vainqueur

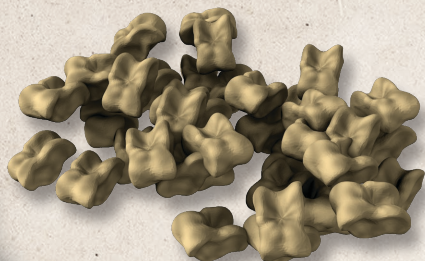
- L'Archer sumérien a un total plus élevé (2 contre 1) et gagne l'affrontement.

III. Résolez la Mobilité

- Les deux Unités ont 0 Mobilité.
- Il y a égalité, on regarde donc la piste Événement : le Sumérien est plus avancé, et considéré comme vainqueur.

Résultat :

Le Lancier babylonien est éliminé du plateau de jeu.



COMBAT




ÉTAPE 7 : COMBATS MULTIPLES

Un combat sur une seule ligne peut compter plus d'un affrontement. Dès que deux Unités ont fini de combattre, la séquence suivante a lieu :

1. Retirez l'Unité vaincue

- L'Unité vaincue est immédiatement retirée de la carte.

2. Appliquez de la fatigue à l'Unité victorieuse

- L'Unité qui a remporté le combat est fatiguée.
- Le joueur qui la contrôle doit retirer l'une des Phalanges  qu'il lui avait attribuées.
- Si aucune Phalange  n'avait été allouée, rien ne se passe.
- La fatigue n'affecte pas les Phalanges  imprimées.



3. Avancez l'Unité suivante

- Si la ligne de l'affrontement compte une autre Unité après celle qui vient d'être vaincue, avancez-la à sa place.
- La nouvelle Unité combat alors l'Unité victorieuse fatiguée.

4. Répétez jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une

- Le combat continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une Unité sur chaque ligne.
- Si les Unités gagnant sur leur ligne appartiennent à différents joueurs, le joueur qui avait gagné l'enchère Tactique réorganise les lignes, et le combat continue jusqu'à ce que la région ne compte plus que des Unités d'un seul Empire.

Ce système recrée le rythme d'une bataille, où des troupes endurent plusieurs engagements et le positionnement stratégique devient critique.


Suite au combat précédent, les prochaines Unités à s'affronter sont l'Archer  sumérien et l'Archer  babylonien.

I. Évaluez la Force et la Tactique


Archer  sumérien :

- Force imprimée : 2
- Aucun avantage tactique (car deux Unités similaires)
- Valeur de combat totale : 2


Archer  babylonien :

- Force imprimée : 1
- Phalanges  allouées en Force : 1
- Aucun avantage Tactique
- Valeur de combat totale : 2


II. Déterminez le vainqueur



- Les deux Unités ont la même valeur de combat (2 contre 2).
- Il y a égalité, on regarde donc la piste Événement .
- Le Sumérien est plus avancé, et considéré comme vainqueur.

III. Résolvez la Mobilité

- Les deux Unités ont 0 Mobilité.
- À nouveau, la piste Événement  détermine le résultat.
- Le Sumérien gagne la Mobilité.



Résultat :


L'Archer  babylonien est vaincu et éliminé du plateau de jeu.


Le combat suivant a maintenant lieu sur la deuxième ligne, entre le Cavalier  babylonien et le Lancier  sumérien.

I. Évaluez la Force et la Tactique


Lancier  sumérien :

- Force imprimée : 1
- Tactique imprimée : 1
- Phalanges  allouées en Tactique : 1
- Avantage Tactique : Les Lanciers  ont l'avantage sur les Cavaliers.
- Valeur de combat totale : Force (1) + Tactique (1 + 1) = 3




Cavalier  babylonien :

- Force imprimée : 2
- Tactique imprimée : 1 (ignorée, car aucun avantage contre les Lanciers )
- Valeur de combat totale : Force (2) + Tactique (0) = 2

II. Déterminez le vainqueur


- Le Lancier  sumérien a une valeur de combat totale plus élevée (3 contre 2) et gagne l'affrontement.

III. Résolvez la Mobilité

- Le Cavalier  babylonien a 1 Phalange  allouée en Mobilité.
- Le Lancier  sumérien a 0 Mobilité.
- Par conséquent, le Babylonien gagne la Phase Mobilité.

COMBAT

Résultat :

Le Cavalier  babylonien est vaincu, mais peut fuir grâce à sa Mobilité.


L'attaquant (joueur babylonien) choisit une région adjacente sans Unité ennemie vers laquelle fuir.

Si aucune région n'est disponible, l'Unité est supprimée.

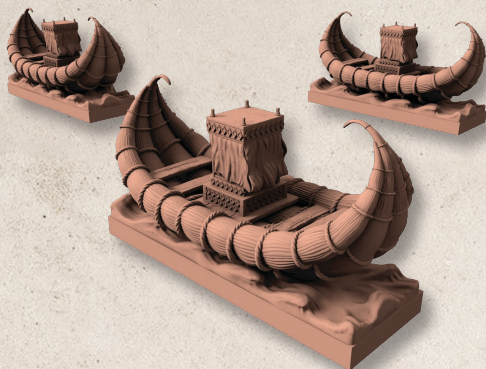


Voici comment finirait ce combat.

Chaque bataille est unique.


Une simple Phalange  mise dans l'Étendard d'Ur ou soigneusement placée sur la carte Combat d'une Unité peut inverser l'équilibre des forces de manière surprenante. Des choix anodins en apparence peuvent renverser le cours d'une bataille.

La victoire ne revient pas toujours à la plus grande armée. Parfois, l'intelligence prévaut sur la force brute. La guerre se fait par la connaissance, l'anticipation et la stratégie.






NAVIRES ET COMBAT

Combat terrestre et soutien naval





Les Navires  permettent de contrôler les fleuves, mais ils jouent également un rôle essentiel dans le combat terrestre.

Voici comment ils assistent vos Unités :

- Tout Navire  adjacent à une région disputée appartenant à un Empire impliqué dans ce combat peut y participer.
- Chaque Navire  en soutien confère 1 Phalange  supplémentaire à utiliser dans l'Étendard d'Ur lors de la Phase d'enchères.
- Vous recevez celle-ci dès le début de la Phase, et elle doit obligatoirement être dépensée au cours de celle-ci.



Exemple :


Un Lancier  élamite affronte un Lancier  babylonien. Un Navire  élamite se trouve sur une section fluviale adjacente à la région. L'Élamite reçoit 1 Phalange  bonus avant la Phase d'enchères, et doit la miser dans l'un des trois compartiments de son Étendard d'Ur.

Les Unités navales ne sont pas à prendre à la légère. Leur présence peut drastiquement influencer sur l'issue d'un combat terrestre.





Dans les guerres anciennes de la Mésopotamie, les flottes navales jouaient un rôle prépondérant en assurant le ravitaillement des troupes au sol.

COMBAT

Combat naval


Si les batailles navales étaient rares en Mésopotamie, le contrôle des cours d'eau restait un élément stratégique vital. Les Navires  ne craignent aucune attaque depuis les terres, mais ils étaient vulnérables face à ceux navigant sur les mêmes fleuves.



Combat entre Navires

- Les Navires  ne peuvent pas être attaqués par les Unités terrestres et ne craignent que les autres Navires .
- Si 2 Navires  d'Empires différents occupent la même section fluviale à la fin d'une Manche, les deux sont détruits en début de Phase de combat sans offrir de Phalanges  bonus.
- Leur élimination survient avant toute résolution de combat sur la carte.

Cette règle reflète la nature fragile des embarcations de cette époque et la brutalité des batailles navales.

Blocage sur les fleuves


Contrairement aux Unités terrestres, les Navires  ne se bloquent pas.

- Plusieurs Navires  peuvent passer par une même section fluviale sans restriction pendant leur déplacement.
- Si, après un déplacement, deux Navires  rivaux occupent la même section, ils sont détruits tous les deux.

Cela fluidifie la navigation fluviale tout en faisant respecter l'importance stratégique du contrôle maritime.

TRIBUS NEUTRES

Tribus neutres : Gardiens de l'Inconnu

Dans Mesopotamia, progresser rapidement sur la piste Événement  offre un avantage stratégique. Chaque Événement découvert permet d'avancer votre Sceau d'Empire, et prive vos adversaires de cette occasion. Cependant, certains Événements sont protégés par des Tribus neutres.



Que sont les Tribus neutres ?

Ce sont des forces indépendantes occupant certaines régions de la carte. Elles gardent les Événements qui s'y trouvent pour vous empêcher de les révéler.

- Si vous terminez un déplacement dans une région défendue par une Tribu neutre, vous devez la combattre.
- L'Événement n'est révélé que lorsque la Tribu neutre est éliminée de la région.



COMBAT

Combat contre les Tribus neutres

Les combats contre les Tribus neutres suivent les règles des combats entre joueurs, avec une particularité :

La Tribu neutre est contrôlée par un autre joueur :

- Si vous n'êtes pas dernier de la piste Événement, c'est le joueur derrière vous qui la contrôle.
- Si vous êtes dernier, c'est le joueur devant.
- Les Tribus neutres perdent toujours les égalités.

Le joueur contrôlant la Tribu neutre en combat prend toutes les décisions :

- Il mise dans l'Étendard d'Ur ;
- Il alloue des Phalanges 🍖 sur les cartes Combat.

Déterminer la Force des Tribus neutres

Pour savoir de combien de Phalanges 🍖 une Tribu neutre dispose pour enchérir :

- lancez un dé Événement ;
- ajoutez 2 pour chaque Unité que la Tribu neutre possède actuellement.
- Ce total est le nombre de Phalanges 🍖 dont dispose la Tribu neutre pour le combat.

Important : Les Tribus neutres misent toujours TOUTES leurs Phalanges 🍖 disponibles. Les Tribus neutres donnent à l'exploration un côté imprévisible. Elles empêchent l'expansion rapide et agressive, et vous forcent à considérer les risques d'une avance sur la piste Événement 🐎 trop tôt dans la partie.

CONSEIL

Frappez en premier pour révéler un Événement.
Hésitez, et vos adversaires vous couperont l'herbe sous le pied.

Révéler des Événements après un combat

En cas de combats multiples contre des Tribus neutres, commencez par tous les résoudre, puis révélez les Événements dans l'ordre que vous voulez.

REMPARTS ET BÉLIERS

Remparts 🧱 : fortifier une région

Les Remparts 🧱 permettent de protéger des endroits stratégiques.

- Après avoir construit un Rempart 🧱 placez-le dans une région comptant au moins 1 de vos Unités ou Colonies 🏠.
- Dès lors, aucune Unité ennemie ne pourra entrer dans cette région à moins d'être accompagnée d'un Bélier.

Les Remparts 🧱 offrent une puissante défense et forcent l'ennemi à préparer un engin de siège avant d'attaquer.

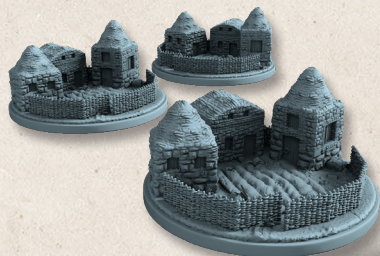
Béliers : ouvrir une brèche

Les Béliers sont des engins de siège conçus pour pénétrer les régions fortifiées.

- Après avoir construit un Bélier, placez-le dans une région où vous possédez une Colonie, ou dans votre Région de départ. Celui-ci doit être lié à une Unité pour être déplacé. Pour lier un Bélier à une Unité, celle-ci doit entrer dans sa région, ou s'y trouver au moment de sa construction.
- Le Bélier se déplace automatiquement avec l'Unité avec laquelle il est lié.
- Le Bélier peut se lier à une autre Unité à n'importe quel moment.
 - ♦ Il n'a pas besoin d'être activé.
 - ♦ Il ne peut pas se déplacer seul.
 - ♦ Il se déplace à la même vitesse que l'Unité à laquelle il est lié.

Fonction en combat

- Un Bélier permet :
 - ♦ à l'Unité liée, et
 - ♦ à toutes les autres Unités du même Empire d'entrer dans les régions fortifiées par des Remparts 🧱
- À la fin d'un combat dans une région fortifiée :
 - ♦ Le Bélier est retiré du plateau du jeu.
 - ♦ Les Remparts 🧱 sont détruits, quelle que soit l'issue du combat.



COMBAT

ATTAQUER DES COLONIES

Les Colonies 🏰 représentent le contrôle d'un Empire sur une région, mais nécessitent d'être protégées.

Les Colonies 🏰 ne peuvent se défendre seules

- Une Colonie 🏰 ne possède aucun moyen de défense.
- Si l'une de vos Unités occupe une région contenant une Colonie 🏰 ennemie à la fin de la Manche, vous pouvez, une fois la Phase de combat résolue :

1. Détruire la Colonie 🏰 :

Dans ce cas, la Colonie 🏰 ennemie est retirée du plateau et rendue à son propriétaire.

2. Conquérir la Colonie 🏰 :

Si vous choisissez de conquérir la Colonie 🏰, vous rendez la Colonie 🏰 à son propriétaire et placez l'une des vôtres à la place sur la carte.

ATTAQUER LA RÉGION DE DÉPART

Vous ne pouvez ni attaquer ni traverser la Région de départ d'un autre Empire.

Mode de combat simplifié

Vous pourriez avoir envie de simplifier les combats pour une expérience de jeu plus rapide et davantage axée sur le développement. Dans ce cas, optez pour un mode de combat simplifié : réduisez l'Étendard d'Ur à un compartiment unique, et n'utilisez plus les cartes Combat. Vous pouvez alors miser autant de Phalanges que vous voulez dans votre Étendard d'Ur.

Votre valeur de combat totale sera égale à la somme des Phalanges mises, plus :

- 1 pour chaque Lancier ;
- 2 pour chaque Archer ;
- 3 pour chaque Cavalier ;
- 4 pour chaque Char.

Le joueur remportant le combat perd toutes les Phalanges mises, et doit détruire l'une de ses Unités impliquées dans le combat, sauf s'il s'agit de sa dernière.

Le joueur perdant le combat récupère la moitié des Phalanges mises, arrondie à la baisse, et retire toutes ses Unités impliquées dans le combat.



CONSEIL

Les Remparts peuvent servir de dissuasion, tant l'investissement en actions et ressources qu'exige un Béliet peut être pénible.

DÉCROCHER LA VICTOIRE

ÉVÉNEMENTS DANS MESOPOTAMIA

L'une des forces de Mesopotamia est son système d'Événements dynamiques et imprévisibles, pensé pour faire vivre la carte et mettre les joueurs face à des décisions parfois difficiles pendant la partie.



Révéler un Événement

Plusieurs Événements sont cachés sur la carte, attendant d'être découverts. Quand une Unité explore une région contenant un jeton Événement face cachée, elle révèle celui-ci.

Comment révéler un Événement

- Quand une Unité finit un déplacement sur une région contenant un jeton Événement face cachée, celui-ci est immédiatement révélé.
- Retournez-le face visible pour révéler un symbole et un chiffre.
- Si la région est occupée par une Tribu neutre, celle-ci doit être vaincue pour révéler l'Événement.
- Une fois la Tribu vaincue, l'Événement doit être révélé puis résolu immédiatement, avant tout autre combat.

Trouver la carte Événement correspondante

- À chaque jeton Événement correspond une carte Événement unique.
- Dans le paquet Événement, face cachée, cherchez la carte portant le même symbole et le même chiffre que sur le jeton.
- Retournez-la, et résolvez-la selon ses instructions.



	Identifiant		Titre
	EVI		Village with Ancient Wisdom
Option 1	<p>Protect the Village</p> <p>Gain per Round from protecting the Village. After 6 Rounds, the Village joins your civilization as a settlement. You discover .</p>		Progression sur la piste Événement pour l'option 1
Option 2	<p>Raid the Village</p> <p>Gain per Round from enslaving the Village. After 6 Rounds, the Village is destroyed and you gain a Quest Card.</p>		Progression sur la piste Événement pour l'option 2
Contexte	<p>"Deep in the desert, a village remains untouched by time. Its people, guardians of ancient wisdom, speak in whispers, their knowledge a silent force that stirs the air with untold power."</p>		Illustration

DÉCROCHER LA VICTOIRE

Agencement des cartes Événement

Plusieurs Événements sont cachés sur la carte, attendant d'être découverts. Quand une Unité explore une région contenant un jeton Événement face cachée, elle révèle celui-ci.

Résoudre un Événement

Quand un Événement est révélé, il devient un tournant dans la partie. Ils offrent tous des choix importants voire difficiles à faire, pouvant obliger le joueur qui y est confronté à revoir sa stratégie.

Lire l'Événement à voix haute

Quand vous piochez une carte Événement, vous devez lire les éléments suivants à voix haute :

1. Le titre de l'Événement ;
2. Le contexte (facultatif, mais encouragé) ;
3. L'option 1 et la récompense de progression ;
4. L'option 2 et la récompense de progression.

Prendre une décision

Donnez ensuite la carte Événement au joueur qui l'a révélé, qui doit choisir entre l'option 1 et 2. Celle-ci détermine le déroulement de l'Événement.

Types d'options d'Événements

1. Effet immédiat

- L'Événement est résolu sur-le-champ.
- Le joueur gagne généralement des ressources ou bonus.
- Le joueur avance sur la piste Événement 🐾 du nombre de cases indiqué (souvent 1 🐾).
- La carte Événement est défaussée et ne pourra plus être piochée.
- Le jeton Événement est retiré du plateau.

CONSEIL

Choisir cette option donne de la valeur à la région. Fortifiez-la à l'aide de Remparts 🏰 et d'Unités, car elle fera des envieux.

2. Points de victoire 🍌 en fin de partie



- L'Événement est résolu sur-le-champ, offrant des ressources ou bonus.
- Le joueur avance sur la piste Événement 🐾 du nombre de cases indiqué (souvent 2 🐾).
- La carte Événement est défaussée, mais le jeton Événement reste sur le plateau face visible.
- En fin de partie, le joueur qui contrôle cette région gagne les Points de victoire 🍌 indiqués sur le jeton.

3. Contrôlez cet Événement pendant 6 Manches








L'Événement est résolu sur la durée, et non sur-le-champ.


- Le joueur prend la carte Événement et la place devant lui.
- Placez l'un de vos dés Événement à côté du jeton Événement sur la face 1 (1).
- À la fin de chaque Manche, tournez le dé sur le chiffre suivant et résolvez l'effet pour cette Manche.

DÉCROCHER LA VICTOIRE

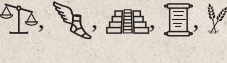
Exemple : Protéger le village

- À la fin de la Manche 1, gagnez 1 Tablette .
- Tournez le dé sur la face 2 .
- Répétez ces étapes à chaque Manche.
- À la fin de la Manche 6 :
 - ♦ gagnez la récompense finale (par exemple, 1 Colonie  et une Découverte) ;
 - ♦ retirez la carte et le jeton Événement du jeu ;
 - ♦ avancez sur la piste Événement  du nombre de cases indiqué (souvent 3 ).

Perte de contrôle

- Si, au cours des 6 Manches, un autre Empire prend le contrôle de la région :
 - ♦ l'Événement est réinitialisé ;
 - ♦ le nouveau propriétaire récupère la carte Événement ;
 - ♦ puis il choisit l'une des deux options de l'Événement.
 - ♦ S'il choisit l'option sur 6 Manches, il place son propre dé Événement sur la face 1 .
- Si le propriétaire précédent reprend la région, l'Événement est à nouveau réinitialisé.



Événements offrant des Technologies


Certains Événements octroient des Découvertes Technologiques, symbolisées ainsi : .

Dans ce cas, vous gagnez le prochain niveau disponible de la Technologie indiquée.

Si vous êtes déjà au niveau maximum, vous pouvez choisir une autre Technologie à améliorer à la place.

Événements offrant des Unités




Certains Événements octroient des Unités (Lanciers , Archers , etc.).

Si vous ne pouvez pas les placer en raison d'une limite de Population ou d'un manque de figurines, vous gagnez 1 Phalange  à la place.




LES DEUX PISTES




Les deux pistes

Dans Mesopotamia, deux pistes influent sur la partie et le score final : la piste Événement  et la piste Population . Elles régissent chacune des aspects précis du jeu et offrent des opportunités stratégiques pour progresser et gagner des Points de victoire .




Piste Événement

Les joueurs avancent sur la piste Événement  en résolvant des Événements. Chaque Événement offre plusieurs choix, permettant d'avancer de 1 à 3 cases sur la piste.

Cette piste influence surtout les mécaniques de combat :

- **Départage** : En cas d'égalité lors d'un combat, c'est le joueur le plus avancé sur la piste Événement  qui l'emporte.
- **Ordre des combats** : Le joueur en 1re position sur la piste Événement  choisit l'ordre dans lequel résoudre les combats dans plusieurs régions, ou dans une même région impliquant plus de deux Empires.
- **Contrôle des Tribus neutres** : La piste Événement  décide aussi du joueur qui contrôle les actions des Tribus neutres en combat.

Piste Population


Vous avancez sur la piste Population  via l'action Croissance , qui coûte de la Nourriture  et vous permet généralement d'avancer d'une case.

La Population influence deux aspects cruciaux du jeu :

1. Ordre de jeu :

Lors de la Phase d'action, c'est le joueur le plus avancé sur la piste Population qui commence, puis les autres, par ordre décroissant. L'ordre des Tours est déterminé au début de chaque Manche, et reste fixe pour toute sa durée. Tout changement affectant l'ordre des Tours survenant au cours de la Manche fera effet lors de la Manche suivante.






2. Construction de Ziggurat :

Vous ne pouvez pas construire plus d'étages de Ziggurat  que votre niveau de Population. Tous les joueurs commencent au niveau 1 de Population. Pour bâtir le 2e étage et obtenir votre 2e dé Dingir, vous devez d'abord atteindre le niveau 2 de Population.

DÉCROCHER LA VICTOIRE

Limite d'Unités :

La Population détermine également le nombre d'Unités maximum que vous pouvez placer sur le plateau.

- Les Unités sont toutes les figurines que vous pouvez déplacer (Navires , Béliers, Lanciers , etc.)
- Les Ziggurats , Colonies  et Remparts  ne sont pas considérés comme Unités.
- La limite d'Unités est indiquée à côté du niveau de Population. Ainsi, le niv. 1 autorise un maximum de 2 Unités. Une fois au niv. 2, vous pourrez en posséder 4.

4. Départage :

En cas d'égalité en fin de partie, le joueur en 1^{re} position sur la piste Population l'emporte.

Avancer sur les pistes

En début de partie, les joueurs placent leur Sceau d'Empire sur la première case de chaque piste. Ils avancent ensuite leur Sceau vers les cases supérieures à mesure qu'ils progressent dans la partie.



- Si la case où vous devez placer votre Sceau est déjà occupée, placez-le **par-dessus** celui qui s'y trouve.
- Le joueur dont le Sceau est **au sommet** d'une pile est considéré comme **plus avancé** sur la piste.

Exemple :

Si vous et un adversaire êtes au niveau 1 de Population et qu'il avance le premier au niv. 2, il place son Sceau sur la 2^e case. Quand vous arriverez vous aussi au niv. 2, vous placerez le vôtre par-dessus le sien, et prendrez ainsi la tête sur la piste.


Verrouiller la première place




La **dernière case** de chaque piste ne peut compter qu'un seul Sceau. Elle est considérée comme verrouillée dès qu'un joueur y arrive, et plus personne ne peut y accéder.

Cette mécanique ajoute une tension stratégique.

- Vous avez un choix à faire : tout faire pour y arriver le premier, ou vous positionner tactiquement sur celle d'avant.
- Plusieurs joueurs peuvent occuper l'avant-dernière, mais la dernière est exclusive au premier qui l'atteint.

Score de fin de partie

En fin de partie, les joueurs gagnent des Points de victoire  en fonction de leur position sur les deux pistes :

- **1^{re} place** : 9 Points de victoire 
- **2^e place** : 6 Points de victoire 
- **3^e place** : 3 Points de victoire 

CONSEIL

L'issue d'une partie se joue souvent à peu de choses. Chaque Point de victoire compte.



DÉCROCHER LA VICTOIRE

CARTES QUÊTE

Cartes Quête

En début de partie, chaque joueur choisit 3 cartes Quête. Celles-ci donnent des objectifs qui, s'ils sont accomplis avant la fin de la partie, octroient des Points de victoire 🍷.

Terminer des quêtes

Pour gagner les Points de victoire 🍷 d'une carte Quête, vous devez remplir toutes ses conditions. Chaque quête terminée octroie 2 Points de victoire 🍷, pour un maximum de 6 points cachés des quêtes.



Exemples de conditions de quêtes :

- Contrôler 3 Colonies 🏠 et posséder 1 Pierre 🪨 en fin de partie.
- Avoir découvert les Technologies Littérature et Poterie (niv. 3) et posséder 2 Tablettes 📄.
- Atteindre le niveau 7 de Population et posséder 1 Nourriture 🍲.



Conditions superposées

Plusieurs cartes Quête peuvent partager des conditions communes. Dans ces cas-là, chaque condition doit être remplie séparément pour chaque quête.

Par exemple, si deux cartes Quête demandent 1 Pierre 🪨 chacune, vous devez avoir 2 Pierres 🪨 en tout pour obtenir les Points de victoire 🍷 des deux quêtes.

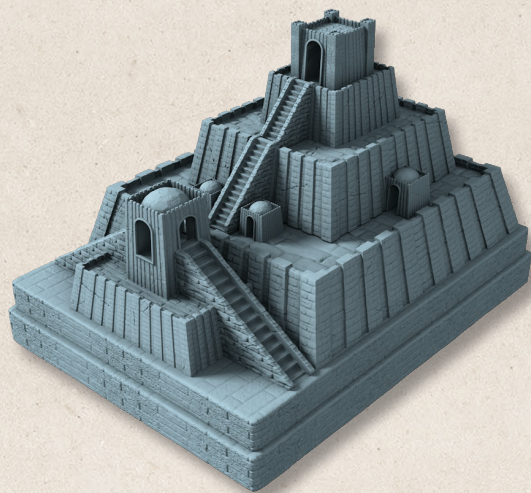
Conditions Technologiques

Certaines quêtes vous demandent d'atteindre le niv. 3 d'une Technologie particulière. Si vous avez déjà débloqué le niv. 4 pour celle-ci, on considère que la condition est remplie.

C'est le cas, par exemple, si vous possédez déjà Codes juridiques (niv. 4 de Recherche) et qu'une quête demande d'avoir Littérature (niv. 3 de Recherche).



CONSEIL




Choisissez des cartes aux objectifs similaires. Vous devez terminer toutes vos cartes Quête... et vos adversaires aussi !










DÉCROCHER LA VICTOIRE


SCORE FINAL

À la fin de la partie, chaque joueur calcule ses Points de victoire  en additionnant toutes les sources possibles. Sources de Points de victoire  :


- **Piste Événement** 
En fonction de la place finale :
 - ◆ 1re place : 9 PV
 - ◆ 2e place : 6 PV
 - ◆ 3e place : 3 PV
- **Piste Population** 
En fonction de la place finale :
 - ◆ 1re place : 9 PV
 - ◆ 2e place : 6 PV
 - ◆ 3e place : 3 PV
- **Jardins suspendus** 
Octroie le montant de PV indiqué sur l'étage des Jardins suspendus que vous avez construit.

- **Jetons Échange**
Octroie des PV  pour chacune de vos Amphores placées au-dessus d'un jeton Échange qui en donne.
- **Jetons Événement sur la carte**
Octroie des PV  pour chaque jeton Événement qui en donne dans une région que vous contrôlez.
- **Colonies** 
Octroie 1 PV  pour chaque Colonie  que vous contrôlez en fin de partie.
- **Cartes Quête**
Révélez les cartes des Quêtes que vous avez réussi à terminer. Chacune octroie 2 Points de victoire .
- **Contrôle de région**
Octroie 1 PV  pour chaque région que vous occupez (n'inclut pas votre Région de départ). Une région est occupée quand elle compte une Unité ou une Colonie vous appartenant. Les Navires ne peuvent pas occuper de région.

Gagner la partie

Le joueur ayant le total de Points de victoire  le plus élevé est déclaré vainqueur.

Départage

En cas d'égalité en fin de partie, le joueur en 1re position sur la piste Population  l'emporte.

CONSEIL

Jouez pour le simple plaisir de jouer, et vous aurez déjà gagné !



MODE SOLO

LES TROIS MODES DE JEU

1. Mode Duel des rois

Ce mode simule une partie classique, mais introduit un Automate à la place d'un joueur. Vous pouvez aussi inclure cet Automate avec d'autres joueurs comme adversaire supplémentaire, ou vous liguier avec les autres contre lui.

2. Mode Siège d'Ur

Ce mode est une course contre la montre. Vous devez mener un siège sur l'une des cités fortifiées les plus avancées de l'âge du Bronze, Pendant que l'Automate amasse de précieuses ressources, vous prive d'Événements et avance sur les pistes Population et Événement pour l'emporter.

3. Mode Gardiens d'Assur

Ce mode vous demande de défendre une place forte, et de résister à six vagues d'ennemis chacune plus violente que la précédente. Vos murs subiront les assauts des Lanciers, le galop des Cavaliers, le grondement des Chars et les coups des Béliers... Seul un véritable empereur tiendra dans la tempête !

Voyons ces modes plus en détail.

MODE DUEL DES ROIS

Présentation

Jouer à Mesopotamia en solo est une expérience délicate. Cela revient à jouer une partie à deux, mais l'un des deux joueurs est contrôlé par le jeu lui-même. On l'appelle alors l'Automate.

Vous pouvez intégrer l'Automate à vos parties à plusieurs, en jouant par exemple à trois humains et un Automate.

Le joueur humain joue comme d'habitude, comme il le ferait contre un autre humain.

L'Automate, lui, agit selon deux paquets de cartes : les cartes Stratégie et les cartes Action.

Voyons comment chacun fonctionne.

Paquet Stratégie

Il existe 10 cartes Stratégie de base et 8 cartes spécifiques aux Empires. Les cartes d'Empire sont des variantes remplaçant les cartes de base.

Par exemple, la carte « Progrès sumérien » remplace la carte « Progrès » de base.

Pour créer le paquet Stratégie :

- gardez 8 cartes Stratégie de base ;
- ajoutez les 2 cartes spécifiques à l'Empire contre qui vous jouez.

Placez le paquet de 10 cartes près de vous.

Fonctionnement des cartes Stratégie

Tour de l'Automate :

1. Piochez 3 cartes Stratégie et placez-les face visible.
2. Chaque carte Stratégie a une condition de Priorité :
 - si la condition est remplie, on suit la Priorité haute de la carte ;
 - si elle n'est pas remplie, on suit la Priorité basse.
3. Triez les trois cartes de la Priorité la plus haute (valeur faible) à la plus basse (valeur élevée). Ce système permet à l'Automate d'agir en fonction de ce qu'il se passe actuellement sur le plateau de jeu.

MODE SOLO

Condition déterminant la Priorité de la carte

Priorité si la condition est vraie

Où placer l'Amphore une fois l'action réalisée

SUMERIAN PROGRESS

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

RESEARCH

Discover the next Research Technology and the least upgraded Technologies.

GROW AND DRAW

Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.

SC11

Symbole de l'Empire de la carte

Symbole de l'action pouvant être réalisée

Titre de la carte Stratégie

Priorité si la condition est fausse

Action pouvant être réalisée

Description de l'action pouvant être réalisée

Exemple : Stratégie – Progrès sumérien

- Condition : « Si l'Automate n'a pas encore découvert Codes juridiques »
- Si c'est vrai → Priorité haute : 3
- Si c'est faux → Priorité basse : 13

Ici, l'Automate vérifie s'il est en retard en Technologie et, si tel est le cas, il priorise la Recherche. Une fois résolue, cette carte permet à l'Automate de découvrir la Technologie de Recherche suivante. Il effectue ensuite l'action Croissance et Pioche, pour augmenter sa Population et piocher des cartes jusqu'à ce qu'il trouve une carte Stratégie avec l'action Recherche.

Cartes Action

Les cartes Action permettent à l'Automate de réaliser les actions indiquées sur les cartes Stratégie, et peuvent être comparées aux dés Dingir que lancent les joueurs. Elles affichent parfois des symboles correspondant aux Technologies. Il se peut également que vous piochiez une carte Étoile faisant office de joker.



Fonctionnement des cartes Action

Le nombre de cartes Action piochées dépend de la Ziggurat de l'Automate.

Empereur – Facile

Étage de Ziggurat	Cartes Action piochées + action de Priorité haute
0	0 + action de Priorité haute
1	0 + action de Priorité haute
2	1 + action de Priorité haute
3	1 + action de Priorité haute
4	2 + action de Priorité haute
5	2 + action de Priorité haute
6	3 + action de Priorité haute

Igigi – Moyen

Étage de Ziggurat	Cartes Action piochées + action de Priorité haute
0	0 + action de Priorité haute
1	1 + action de Priorité haute
2	1 + action de Priorité haute
3	2 + action de Priorité haute
4	2 + action de Priorité haute
5	3 + action de Priorité haute
6	4 + action de Priorité haute

MODE SOLO

Anunnaki – Difficile

Étage de Ziggurat	Cartes Action piochées + action de Priorité haute
0	0 + action de Priorité haute
1	1 + action de Priorité haute
2	2 + action de Priorité haute
3	2 + action de Priorité haute
4	3 + action de Priorité haute
5	3 + action de Priorité haute
6	4 + action de Priorité haute

L'Automate pioche le nombre de cartes Action spécifié et tente de réaliser les actions, si elles sont possibles.

Après avoir pioché une carte Action :

- Si l'action correspond à une carte Stratégie face visible :
 - a. placez une Amphore (d'un Empire inutilisé) sur le symbole de cette action ;
 - b. effectuez l'action sur le plateau de joueur de l'Automate.
- Si l'action ne correspond à aucune de celles des cartes Stratégie de l'Automate, alors l'action est perdue (comme si vous aviez lancé des dés Dingir inutilisables).
- Si plusieurs cartes Stratégie ont la même action, résolvez-les de la plus haute Priorité à la plus basse.
- L'Automate ne peut pas réaliser une même action deux fois dans le même Tour.

Quand toutes les cartes Action ont été piochées, placez-les à côté des cartes Stratégie correspondantes, et disposez ces dernières de la plus haute Priorité à la plus basse. Ensuite, l'Automate effectue une action bonus : l'action non résolue de gauche de la carte Stratégie ayant la Priorité la plus haute.



La carte Action Étoile est un joker, et permet de réaliser n'importe quelle action sur une carte Stratégie. Elle est toujours la dernière carte Action à être assignée, et doit être placée sur l'action non résolue de gauche d'une carte Stratégie, en respectant la Priorité (de la plus haute à la plus basse). Ceci intervient avant que l'Automate n'effectue son action bonus.

CONCLUSION DU TOUR

1. Défaussez les cartes Stratégie utilisées
 - Toutes les cartes Stratégie dont les deux actions ont été réalisées (marquées d'une Amphore) sont défaussées face visible dans un paquet à part.
2. Piochez de nouvelles cartes Stratégie
 - Piochez jusqu'à avoir 3 cartes Stratégie face visible en jeu.
 - Triez-les par Priorité.
 - Si le paquet Stratégie est vide, mélangez la défausse et créez un nouveau paquet.
3. Mélangez les cartes Action

Remettez les cartes Action utilisées dans le paquet Action et mélangez-le.


Exemple :

Dans l'exemple de la page suivante, l'Automate n'a pas encore découvert Codes juridiques, n'a pas construit 2 Colonies , et le joueur n'occupe aucun Événement ni Colonie . Cela signifie que la carte Stratégie Progrès sumérien a une Priorité de 3, la carte Développement une Priorité de 8, et la carte Attaque une priorité de 19. L'Automate les dispose de haut en bas comme indiqué sur l'image.

L'Automate pioche ensuite deux cartes Action : une carte Recherche, et une carte Récolte et Échange. Il assigne la carte Action Recherche à Progrès sumérien, car c'est la carte Stratégie ayant la Priorité la plus haute, puis la carte Action Récolte et Échange à Développement, deuxième en Priorité. Enfin, l'Automate effectue son action bonus, Croissance et Pioche, sur la carte Progrès sumérien, car c'est l'action non résolue de gauche de la carte Stratégie ayant la Priorité la plus haute.

MODE SOLO


SUMERIAN PROGRESS

3  13

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

RESEARCH
Discover the next Research Technology at the least up to 3 technologies.

GROW AND DRAW
Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.



SC11



DEVELOPMENT

8  20

If the Automaton has less than 2 Settlements.

BUILD
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Settlements, Hanging Gardens.

GATHER TRADE
Place your Amphora on the Trade token offering the most VP. Otherwise, place it on the next best free slot.



SC9



ATTACK

9  19

If your human opponent occupies a Settlement or Event.

WARFARE
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Battering Rams, Hanging Gardens.

EXPLORE
Move towards the nearest enemy Wall. If none, move towards the nearest enemy unit.











SC5


MODE SOLO

COMBAT EN SOLO

Le combat est différent en mode solo. Il n'y a pas d'enchères, et l'Automate agit selon des règles différentes.



Suivez ces étapes :

1. Piochez 1 carte Combat au hasard face visible pour chacune de vos Unités.
2. Placez autant de Phalanges  que vous souhaitez dans les emplacements libres de vos cartes Combat.
3. Piochez pour l'Automate. Piochez 1 carte Combat au hasard face cachée pour chacune de ses Unités, puis retournez-les.
4. Assignez des Unités au combat.
 - Vous décidez quelles Unités combattent, et dans quel ordre.
5. Réponse de l'Automate
Pour chaque combat :
 - A. Si l'Automate a assez de Phalanges  pour gagner, il les alloue en Tactique et Force. Il ne priorise la Tactique que s'il a un avantage de type d'Unité contre toutes les Unités d'une même ligne.
 - B. S'il lui reste des Phalanges  après avoir misé en Tactique et Force, il les alloue en Mobilité. Ne faites ceci que si l'Automate a suffisamment de Phalanges  pour détruire votre Unité.
 - C. S'il ne peut pas gagner, il n'alloue pas de Phalanges  en Tactique et en Force.
 - D. S'il ne peut pas gagner mais qu'il peut fuir, il alloue des Phalanges  en Mobilité, après les résolutions de Tactique et de Force, pour battre en retraite.
 - E. S'il ne peut pas fuir, il n'alloue aucune Phalange  en Mobilité ; à la place, il défause 1 Phalange  et l'Unité est détruite.







L'Automate cherche toujours à optimiser ses Phalanges  et ne les gaspillera jamais s'il n'a aucune chance de gagner.

Répétez ces étapes pour toutes les Unités en combat. Le combat s'achève quand vous, ou l'Automate, l'emportez.


Après le combat

- Vous perdez toutes les Phalanges  allouées en combat.
- Ensuite, pour chaque Phase perdue (Force, Tactique ou Mobilité), défausez 1 Phalange  par carte, mais seulement si vous en aviez alloué une.

Exemple

- Vous contrôlez 1 Archer  et 1 Lancier , et disposez de 7 Phalanges .
- Vous devancez l'Automate sur la piste Événement.
- L'Automate contrôle 1 Archer  et 1 Lancier , et dispose de 4 Phalanges .



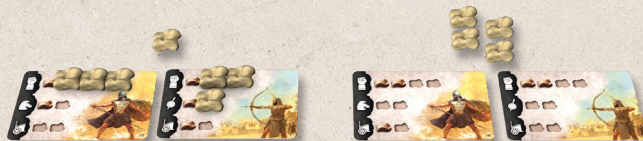
- Vous enchérissez 6 Phalanges  et les allouez à vos Unités comme montré ci-après :



*L'Archer a 3 en Force, 2 en Tactique et 1 en Mobilité.



*Le Lancier a 4 en Force et 1 en Tactique.



- L'Automate révèle ses cartes Combat.
- Vous choisissez les lignes de combat.
- Vous placez votre Archer face au Lancier de l'Automate pour commencer.





MODE SOLO

Combat 1 : Votre Archer contre le Lancier Automate

- Votre Archer  : Valeur de combat totale = 3 Force + 2 Tactique = 5
- Lancier  Automate : Valeur de combat théorique maximum = 4



L'Automate n'alloue aucune Phalange  en Force ou Tactique, car il ne peut pas gagner, mais il alloue 1 Phalange  en Mobilité puisqu'il peut tout de même fuir.






Le Lancier  parvient à s'échapper, et vous défaussez la Phalange  allouée en Tactique.

Combat 2 : Votre Archer contre l'Archer Automate





- Votre Archer  : Valeur de combat totale = 3 Force
- L'Automate alloue 2 Phalanges  en Force pour tenter de gagner.





- Il reste 1 Phalange  à l'Automate, ce qui ne lui permet pas de gagner la Phase Mobilité (il lui en faudrait 2), et votre Archer  peut donc battre en retraite.
- L'Archer de l'Automate perd 1 Phalange  allouée en Force, car il est fatigué.





Combat 3 : Votre Lancier contre l'Archer Automate

- Votre Lancier  : Valeur de combat totale = 4 Force
- Archer  Automate : Valeur de combat totale = 3 Force



- L'Automate :
 - ♦ a encore 1 Phalange  ; mais
 - ♦ vous êtes en tête sur la piste Événement.
 - ♦ Même si l'Automate alloue sa dernière Phalange  en Tactique pour jouer l'égalité, il perdra le départage.
 - ♦ À la place, il l'alloue en Mobilité pour battre en retraite.

Résultat :

Vous gagnez le combat et prenez le contrôle de la région. Vous défaussez les 6 Phalanges  utilisées. L'Automate aurait cherché à gagner le combat s'il avait été devant vous sur la piste Événement , ou s'il avait eu 1 Phalange  de plus pour son Lancier .



MODE SOLO

MODE SIÈGE D'UR

Dans ce mode solo, vous incarnez un général menant les troupes de l'Empire pour conquérir la formidable cité d'Ur. Votre objectif est d'en percer les défenses et l'emporter sur les puissantes forces ennemies.

N'importe quel Empire peut représenter les Défenseurs d'Ur, mais ses règles de mise en place sont ignorées. À la place, vous devez suivre les règles spécifiques au mode de jeu en solo.

Objectif

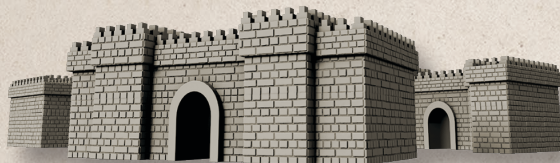
Atteindre la Ziggurat des Défenseurs d'Ur dans la région avec au moins 1 Béliet avant que ceux-ci n'atteignent la case de la piste Événement ou de la piste Population .

Si vous parvenez à atteindre la cité d'Ur, vous gagnez immédiatement et comptez vos Points.

Conditions de défaite

Vous perdez dès que les Défenseurs d'Ur atteignent la case sur la piste Événement ou sur la piste Population .

Les Défenseurs peuvent atteindre la case même si vous vous y trouvez déjà.



Mise en place de votre Empire

1. Choisissez votre Empire.
2. Commencez la partie dans la région .
3. Installez votre Empire selon ses règles de mise en place (p. 10).
4. Vous placez toujours votre Sceau d'Empire par-dessus celui des Défenseurs d'Ur.
5. Piochez 3 cartes Quête, et choisissez-en 2 à garder.

Mise en place de la cité d'Ur

1. Mélangez les cartes Événement et placez-les face cachée dans les régions du plateau correspondantes, sauf dans et .
2. Placez la Ziggurat ennemie achevée dans la région .
3. Placez le Sceau d'Empire des Défenseurs d'Ur sur la 1re case de la piste Événement .
4. Placez leur autre Sceau sur la 1re case de la piste Population .
5. Créez le paquet Action avec les cartes Action : Récolte et Échange , Guerre , Exploration , Croissance et Étoile .
6. Placez les Lanciers en face de la 1re case de la piste Population .
7. Placez les Archers en face de la 3e case de la piste Population .
8. Placez le Cavalier en face de la 5e case de la piste Population .
9. Placez le Char en face de la 7e case de la piste Population .
10. Placez 3 Remparts , 3 Colonies , 2 Navires , 1 Lancier , 1 Archer et 1 Cavalier comme indiqué sur la carte :



MODE SOLO

Déroulement de la partie

1. À l'instar d'une partie classique de Mesopotamia, le joueur en tête sur la piste Population 🏘️ joue en premier.
2. Pendant votre Tour, lancez vos dés Dingir (si vous en avez) et réalisez vos actions.
3. Pendant le Tour des Défenseurs d'Ur, révélez deux cartes Action du paquet Action et réalisez les actions correspondantes. Remettez ensuite les cartes dans le paquet Action et mélangez.
4. Quand votre Tour et celui des Défenseurs sont terminés, résolvez les combats, s'il y en a, en suivant les règles de combat en solo.
5. Continuez ainsi jusqu'à ce que :
 - vous atteigniez la cité d'Ur ; ou
 - les Défenseurs d'Ur atteignent la case 🏰 sur la piste Événement ou la piste Population 🏘️.

Utilisation des cartes Action

Récolte et Échange 🏺 : les Défenseurs d'Ur placent une Amphore dans l'emplacement disponible le plus à droite de la section Échange. Ils peuvent placer leur Amphore dans une section dépassant d'un niveau celui de votre Technologie Récolte et Échange.

Vous ne pouvez pas choisir une option d'Échange surplombée d'une Amphore des Défenseurs d'Ur.

Guerre ⚔️ : les Défenseurs d'Ur gagnent un nombre de Phalanges 🏹 égal à leur position sur la piste Population divisée par 3 (arrondi à la hausse). Ils placent ensuite une Unité disponible du même type que celui de cette position ou d'une position inférieure sur la piste Population 🏘️, choisissant la plus avancée à leur disposition.

- Placez les Lanciers 🏹 dans les régions avec des Colonies 🏘️.
- Placez les Archers dans les régions avec des Remparts 🏰.
- Placez les Cavaliers 🐎 Chars 🏘️ dans la région adjacente aux Unités ennemies la plus à droite, pour bloquer le chemin de la cité d'Ur.

Exemple : Les Défenseurs d'Ur sont sur la case 🏰 de la piste Population et peuvent placer un Char. Ils gagnent 3 en Force ($7 / 3 = 2,3$, arrondi à 3), et placent ce Char 🏹 dans la région adjacente aux Unités ennemies la plus à droite.

Exploration 🗺️ : Les Défenseurs d'Ur tentent d'Explorer des Événements. Pour les règles d'Exploration,

et d'Événements, voir le paragraphe correspondant ci-après.

Croissance 🌱 : Les Défenseurs d'Ur avancent d'une case sur la piste Population 🏘️.

Étoile ✨ : Les Défenseurs d'Ur ne font rien.

Exploration et Événements

Les Défenseurs d'Ur cherchent à Explorer des Événements, mais sans s'étendre, car ils se concentrent avant tout sur la défense.

Lorsqu'ils réalisent l'action Exploration 🗺️, suivez ces étapes :

1. Vérifiez les Événements dans les régions où ils possèdent des Unités : si l'une de leurs Unités occupe une région avec un Événement non découvert, elle l'Explore. Ils commencent avec les Événements dans les régions les plus proches de vos Unités. En cas d'égalité, le choix de l'Événement se fait de gauche à droite et de haut en bas sur la carte.
2. Si aucun Événement ne se trouve dans une région où ils ont une Unité, déplacez l'une de leurs Unités dans une région adjacente comptant un Événement non découvert, en commençant par la région la plus en haut à gauche.
3. Ils ne viendront jamais près de votre Région de départ, même si un Événement s'y trouve.
4. Si tous les Événements sont Explorés, déplacez l'une de leurs Unités vers la cité d'Ur (région 🏰).




MODE SOLO

MODE GARDIENS D'ASSUR

Objectif : survivre à 6 vagues d'ennemis.

Chaque fois que vous repoussez une vague, récupérez la tuile Jardins suspendus suivante. Une fois la 6e vague éliminée, vous gagnez et comptez les Points de victoire

Défaite :







Vous perdez si au moins une Unité ennemie entre dans la région de votre Ziggurat  et que vous n'avez aucune Unité en défense.



CONSEIL

Prenez le temps d'esquiver et retarder les premières vagues pour vous développer convenablement. Les vagues suivantes sont bien plus corsées !



Mise en place

- Placez les Bloqueurs , Événements et Tribus neutres comme pour une partie à 2 joueurs.
- Placez votre Ziggurat  dans la région .
- Placez la Ziggurat  ennemie dans la région . Toutes les Unités contrôlées par l'ennemi commencent dans cette région.
- Choisissez votre Empire et installez-le selon ses règles de mise en place (p. 10).
- Piochez 3 cartes Quête, et choisissez-en 2 à garder.
- L'ennemi ne suit pas les règles de mise en place de son Empire, et n'effectue aucune action. À chaque vague, il produit des Unités et gagne des Phalanges , comme décrit ci-après.




MODE SOLO







Règles ennemies



- L'ennemi place son Sceau uniquement sur la piste Événement, où il commence à la case .
- Il agit toujours après vous, et déplace ses Unités selon les règles de déplacement.
- Si un combat finit sur une égalité, l'ennemi l'emporte tant qu'il vous devance sur la piste Événement .

Déplacement

L'ennemi se rapproche de votre Ziggurat d'une région par Manche. Il évite les Tribus neutres si possible, et il évite les Remparts uniquement s'il n'a pas de Bélier .

Si plusieurs itinéraires sont possibles à la même distance :





- Priorisez celui où un Événement en 6 Manches est actif.
- S'il n'y a aucun Événement en 6 Manches, priorisez selon le type d'Unité :
 - ♦ **Archer**  et **Lancier**  : de haut en bas sur la carte
 - ♦ **Char**  et **Cavalier**  : de bas en haut sur la carte
 - ♦ **Bélier**  : choisissez toujours le chemin le plus proche d'un Rempart , et liez-le à une autre Unité.

Si tous les itinéraires sont bloqués par un Rempart  ou une Tribu neutre et que l'ennemi n'a aucun Bélier , ses Unités traversent la Tribu et remportent automatiquement le combat. Ainsi, la Tribu est retirée et l'Événement détruit.

Interactions avec les Événements

- L'ennemi ne peut pas Explorer d'Événements. Si l'ennemi passe sur une région avec un Événement non découvert, celui-ci n'est pas révélé.
- Si l'ennemi passe sur une région avec un Événement en 6 Manches actif que vous contrôlez, il le détruit ; vous retirez alors l'Événement et le dé correspondant de la carte.
- Si l'ennemi passe par une région avec une Tribu neutre, il détruit la Tribu et l'Événement en même temps.

Phalanges et vagues

- Au début de chaque vague, l'ennemi gagne (2 + numéro de la vague) Phalanges. Il commence donc avec 3 Phalanges  pour la 1re vague (2 + 1), puis 4 Phalanges  pour la 2e (2 + 2), etc.
- Quand l'ennemi n'a plus de Phalanges  ou que toutes ses Unités sont détruites, lancez la vague suivante.
- S'il lui reste des Phalanges  à la fin d'une vague, il peut les utiliser pour la suivante.

Vagues	Lanciers	Archers	Béliers	Cavaliers	Chars
1	1	1	-	-	-
2	2	1	1	-	-
3	2	2	1	-	-
4	2	2	1	1	-
5	2	2	2	1	1
6	2	2	2	2	2

Règles de combat et divers

- Le combat fonctionne comme pour l'Automate en mode solo, à une différence près : l'ennemi n'utilise jamais sa Mobilité pour fuir en cas de défaite, laissant systématiquement ses Unités être détruites.
- Toute règle non mentionnée ici reprend celles d'une partie de Mesopotamia multijoueur classique.



INDEX

CARTES ACTION.....	45	COMBAT NAVAL.....	35
PHASE D'ACTION.....	13	TRIBUS NEUTRES.....	35-36
PIONS SÉLECTION D'ACTION.....	14	BLOCAGE.....	18
AMPHORE.....	24	JETONS ÉVÉNEMENT PLAINE.....	38
ARCHER.....	25	POPULATION.....	40
RÉGION.....	8-9	PISTE POPULATION.....	40-41
BÉLIER.....	19, 36	CARTES QUÊTE.....	42
ENCHÈRES.....	28	RECHERCHE.....	21
JETON BLOQUEUR.....	12	RESSOURCES.....	22
CONSTRUCTION.....	19-20	DÉROUTE.....	31
CHAR.....	16, 25	FLEUVE.....	17
CARTES CIVILISATION.....	11	MANCHE.....	13
ARGILE.....	22	SCORE.....	43
CARTES COMBAT.....	27	SCEAUX.....	8
CONTRÔLE.....	17	COLONIE.....	19, 37
PHASE DE COMBAT.....	13	NAVIRE.....	17
JETONS ÉVÉNEMENT DÉSERT.....	38	SOLO.....	44-53
DÉS DINGIR.....	15	LANCIER.....	25
DÉCOUVERTE.....	21	ÉTENDARD D'UR.....	28
EMPIRE.....	10	SIGNE D'ÉTOILE.....	15
SCEAU D'EMPIRE.....	8	RÉGION DE DÉPART.....	8-11
FIN DE MANCHE.....	13	PIERRE.....	22
CARTES ÉVÉNEMENT.....	38	PAQUET STRATÉGIE.....	44
DÉS ÉVÉNEMENT.....	39	FORCE.....	28
OPTION D'ÉVÉNEMENT.....	39	TABLETTES.....	21
JETON ÉVÉNEMENT.....	38	TACTIQUE.....	28
PISTE ÉVÉNEMENT.....	40-41	SECTION ÉCHANGE.....	24
ÉVÉNEMENTS.....	38-40	JETONS ÉCHANGE.....	24
EXPLORATION.....	16-18	TRIBUS.....	35-36
NOURRITURE.....	22	TOUR.....	13
RÉCOLTE ET ÉCHANGE.....	22-24	TRIANGLE DES AVANTAGES.....	30
CROISSANCE.....	26	POINTS DE VICTOIRE.....	43
JARDINS SUSPENDUS.....	20	REMPART.....	19, 36
CAVALIER.....	25	GUERRE.....	25
PHALANGES.....	27-31	BOIS.....	22
MOBILITÉ.....	28	ZIGGURAT.....	19
JETONS ÉVÉNEMENT MONTAGNE.....	38		

REMERCIEMENTS

Nous voulons remercier chaleureusement toutes les personnes extraordinaires qui nous ont aidés à découvrir les merveilles secrètes de la Mésopotamie pour créer le jeu de société que vous avez sous les yeux.

Tout d'abord, merci aux joueurs passionnés dont les Événements palpitants se sont glissés dans la version finale du jeu : Marco S, Raoul S, Virgile I, Sophjen H, Wouter S, Spyros M, Pawel G, Michael R, Pariss Ortiz E, Jiří V, András U, Stephen F, Adán P, Danny McA, Wouter S, Angelo B, Andrew F, Marcus C, Jackson H, Jaakko L, Björn F, Michal, Streiff F, Nina J, Karel van H, Máté M, Liran D, Javier G, Mitch de V, Angelo B, Michal H, Jan M, Thomas D, Ricardo C, Scott F, Alexander S, Mazin Al J, Francisco J G, Andrew F, Tomasz S, Ricardo C, Raoul S, Stefano R.

À notre directrice de production, à qui rien n'échappe : Ioanna « Ember » Ouzouni

À nos concepteurs graphiques fort inspirés : Mattheos Savvinopoulos, Geps, et Charis Papadimitriou

À notre modéliste 3D audacieux : Alexis Rydas

À notre directeur de communication bien-aimé : Marianthi Papanastasopoulou

À notre équipe fabuleuse des réseaux sociaux : Olympia, Chrysa, Xenia, et Ina

À nos testeurs motivés et diligents :

Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Diana, Anna, Konstantina, Jordan, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Giorgos Giarlos, Meimaridis Stelios, Nikolaos « Marios » Karatarakis, Gannis Kotsifos, Elina, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparrow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris, and our many, many more blind testers.

À nos partenaires inusables : Antonia Birniou, Dimitrios Bilios, Giannis Birnios, Filippova Anna

Aux photographes visionnaires de « Just Flow – Creative Agency »

Aux illustreurs numériques truculents de « The Creation Studio »

À notre responsable marketing plein de vie : Ioannis Laskaris

À notre fidèle compagnon : Wookiee

Un immense merci à nos amis et familles qui nous ont patiemment soutenus et encouragés pendant cette aventure.

Enfin, un merci tout particulier à vous, qui tenez ce livret de règles, et à nos sponsors : sans votre soutien, Mesopotamia n'aurait probablement jamais vu le jour. Merci de nous avoir été d'une aide incroyablement précieuse !

Et à présent, menez votre Empire vers la gloire éternelle !

MERCI !

