

## Fiche de démarrage rapide pour Age of empires III

### Mise en place :

Chaque joueur reçoit 5 colons et 10 dollars. Le 2ème joueur reçoit 1 dollar de plus, le 3ème 2 dollars de plus, etc etc.

1 navire est posé sur les cases « quai de colon » indisponibles pour les bloquer. On détermine le nombre de cases dispo ainsi : (nombre de joueurs X 2) - 1 ... Ex : à 2 joueurs : (2x2)-1= 3 places dispo).

Poser des marchandises au hasard sur leurs emplacements, un navire en zone commerce maritime et 5 réalisations majeures de la phase 1.

Des tuiles découvertes sont posées face cachée sur le plateau, sur les différents pays, ainsi que la marchandise dessinée sur le plateau.

### Déroulement du jeu :

1) A son tour, chaque joueur pose un colon sur la zone qui lui permettra d'effectuer une action de son choix. Il n'y a place que pour 1 colon/spécialiste par case ! On continue ainsi jusqu'à ce que **tous** les joueurs aient placé tous leurs colons/spécialistes.

2) On résout chaque action, du haut vers le bas, de gauche à droite.

3) On reçoit ses revenus.

4) On reçoit les bénéfices de ses réalisations majeures.

5) On rajoute de nouvelles réalisations majeures (vérifier la phase correspondante, les phases 1 sont enlevées pour la phase 2), on renouvelle toutes les marchandises, un navire marchand, et chacun reprend 5 colons en plus de ceux auxquels il a droit de par ses avantages.

### Les zones :

Attention, règles spéciales **uniquement** pour « Initiative », « Quai des colons », « Réalisations majeures » et « Guerre » : Le joueur doit se mettre sur la case la plus à gauche uniquement. Impossible de choisir une case de droite si les autres sont disponibles...

- **Initiative** : Permet de gagner de l'argent à la **résolution** (1 \$ au 1er, 2\$ au 2ème etc) et de changer l'ordre du tour suivant à la fin du tour uniquement (après la résolution de toutes les actions).

- **Quai de colons** : Chacun pourra déplacer le colon (ou spécialiste) placé là dans n'importe quelle région déjà découverte.

• Si un joueur a 3 colons dans une même zone, il prend la marchandise disponible.

• Si un joueur envoie un marchand, il recevra 5\$. Le marchand se transformera ensuite en simple colon.

• Si un joueur envoie un missionnaire, il recevra un nouveau colon, le missionnaire se transformera ensuite en colon également.

• S'il envoie un soldat, il pourra combattre. Ce soldat restera dans le nouveau monde, contrairement à ceux envoyés par la « Découverte ».

- **Marchandises** : Chacun reçoit la marchandise sur laquelle il est posé, et la conserve jusqu'à la fin du jeu. Cela rapportera des revenus (par tranches de 3 différents : 1\$, 3 identiques : 3\$, 4 identiques : 6\$). Les navires

faisant office de joker, à raison d'un seul navire par set.

- **Commerce maritime** : Celui qui aura le plus de colons dans cette zone remporte le navire qui servira de joker pour le décompte des revenus marchandises. Les capitaines et marchands valent 2 colons. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus à gauche de la piste d'ordre du tour actuel qui remporte le navire.

- **Réalisation Majeure** : On achète la réalisation de son choix, pour un prix variable selon la phase. Elles peuvent être immédiates ou permanentes. On n'est pas obligé d'acheter.

- **Découverte** : On peut placer les pions de son choix, les y laisser autant de temps qu'on veut, jusqu'à ce qu'on décide de les envoyer (tous ou seulement une partie) en expédition (une par tour maxi). Les pions envoyés ont différentes valeurs, cette valeur devra être égale ou supérieure au nombre d'indiens (**de 1 à 6**) de la tuile découverte choisie.

➤ Si ce n'est pas le cas, on perd ses pions. La tuile est reposée face cachée.

➤ Si ok, on gagne :

- L'argent du pillage comme indiqué par le nombre de pièces tout en bas de la tuile.

- **Plus** un éventuel bonus (\$ casques multiplié par le nombre de soldats envoyés. Ces soldats ne servent que pour gagner de l'argent, ils ne restent pas dans le nouveau monde mais retournent dans la réserve du joueur.

- **Plus** un colon supplémentaire à poser sur la zone découverte plus des points de victoires récoltés en fin de jeu.

- **Plus** des points de victoire en fin de partie. Quand il n'y a plus de tuiles « découverte », on pioche une carte à la place. Si la mission échoue, on remélange la carte avec le reste du paquet. Les colons/spécialistes sont ensuite perdus que l'on échoue ou pas. Si le joueur gagne la carte, il bénéficie des gains/bonus et PV comme pour les tuiles.

- **Spécialistes** : Chacun reçoit le spécialiste sur lequel il s'est posé (1 seul spécialiste par tour et par joueur). Si besoin, 1 joueur peut décider de payer 5\$ pour prendre un spécialiste déjà choisi.

- **Guerre** : Chaque colon posé (inutile de poser un soldat... Aucun avantage) égale une possibilité de guerre. Un joueur peut poser plusieurs colons s'il le souhaite (un à la fois, bien entendu, et un par case).

2 possibilités :

➤ **La bataille simple**, dans une seule région où il est présent et contre un seul joueur (gratuite) : il faut posséder au moins un soldat dans cette région pour pouvoir tuer un pion adverse (c'est celui qui attaque qui choisira quel pion meurt). 1 mort/soldat. \*\* L'adversaire peut riposter s'il possède des soldats. (Exemple : 1 soldat tire sur un soldat et ils meurent tous les deux. Si l'attaquant décide de tirer sur un colon adverse et non pas sur son soldat, l'adversaire pourra à son tour tirer avec son soldat sur un pion de l'attaquant).

➤ **La guerre totale**, partout dans le monde contre un même joueur adverse, à condition que les deux aient chacun au moins un pion dans cette zone, dont au moins un soldat pour l'attaquant (10\$). \*\* Si l'attaquant possède des colons dans une région où son adversaire possède des soldats, il risque de perdre ses colons puisque l'adversaire riposte avec ses soldats ! Si une zone ne comporte que des colons, aucun soldat, il ne peut pas y avoir de bataille dans cette région là.

### Fin de phase :

Chaque joueur reçoit **6 points** de victoire s'il possède au moins **3 pions** dans une colonie et **y est majoritaire** ou seul. Le 2ème majoritaire reçoit **2 pts** de victoire.

En cas d'égalité entre 2 joueurs, chacun reçoit 2 points et il n'y a pas de 2ème. En cas d'égalité entre plus de 2 joueurs, personne ne reçoit rien ! En cas d'égalité pour la 2ème place, les 2èmes ex-équo ne reçoivent rien.

Voir \*\*\* pour le dernier tour, règle spéciale.

### Fin du jeu :

Chacun additionne ses points de victoire (tuiles « découverte », colonies, réalisations majeures éventuellement).

\*\*\* Pour le 8ème (dernier) tour les derniers revenus « marchandise » + navires (Uniquement... Pas l'argent des tuiles réalisations majeures) ne sont pas versés. A la place, l'argent est transformé en points de victoire. L'argent possédé par chacun (revenus de tours précédents etc) ne sert à rien.

### Variante pour l'ordre de départ :

Il est déterminé par des enchères. Le plus jeune propose une mise. Le joueur suivant doit miser plus ou passer (dans ce cas, il pose son pion sur la case dernier joueur et ainsi de suite pour les perdants suivants).

Celui qui sera 2ème paie la moitié de sa dernière enchère (arrondi au \$ supérieur) et reçoit un spécialiste si la somme est de 8 \$ ou +. Celui qui sera 1er paie la totalité de sa dernière enchère puis découvre la région Caraïbes et gagne les \$ de la tuile découverte. Il y pose un colon de sa couleur pris dans la réserve générale.

