

## Les Routes de l'Histoire








Les Routes de l'Histoire proposent de prendre la tête d'une Nation afin de la faire prospérer. Armé de cartes Commerce, Intrigue, Militaire, Production, Religion et Science

### Matériel :

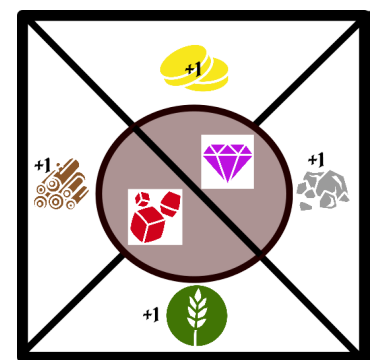
- 7 meeples
- cubes matériaux de valeur 1 et 5
- jetons Rouges Blocus
- jetons Jaunes bonus +
- 72 cartes réparties en 6 catégories
- 4 cartes capitales
- 7 cartes merveilles
- un mini plateau cours des matériaux

ACHAT : Augmenter la valeur de la ressource  
VENTE : Baisser la valeur de la ressource

				
1 = 5	1 = 5	1 = 5	1 = 5	1 = 5
1 = 4	1 = 4	1 = 4	1 = 4	1 = 4
1 = 3	1 = 3	1 = 3	1 = 3	1 = 3
1 = 2	1 = 2	1 = 2	1 = 2	1 = 2
1 = 1	1 = 1	1 = 1	1 = 1	1 = 1
2 = 1	2 = 1	2 = 1	2 = 1	2 = 1
3 = 1	3 = 1	3 = 1	3 = 1	3 = 1
4 = 1	4 = 1	4 = 1	4 = 1	4 = 1
5 = 1	5 = 1	5 = 1	5 = 1	5 = 1

### Installation

- 1)
  - Trier et Constituer 6 piles de cartes selon leurs catégories
  - Tirer au sort et placer une carte Merveille au centre
  - Placer secrètement une carte Merveille sous chacune de 6 piles
  - Installer le plateau de cours des matériaux
- 2) Chaque joueur
  - place sa carte de départ (Capitale) dans son aire de jeu devant lui
  - dispose d'une ressource sur chaque emplacement de sa Capitale
  - tire 1 carte dans chaque pile pour constituer sa main de départ



### Tour de Jeu

\* à votre tour vous pouvez dans l'ordre :

- a) échanger Or <> Ressource selon le cours au Marché ou entre 2 Joueurs en accord
- b) poser une à plusieurs cartes ou/et une Merveille après les avoir payé
- c) déplacer son ou ses chefs sur un "chemin" d'une intersection à une autre
- d) activer 1 à plusieurs cartes autour des intersections
- e) piocher une carte dans une des 6 piles

### \* Les Pioches :

Si une pioche est vide

- Le joueur ayant vidé la pioche gagne un pion supplémentaire qu'il pourra utiliser à partir du tour suivant
- On dévoile la merveille qui est à présent accessible

### \* Règles de Pose

Le royaume d'un joueur est constitué d'un carré de 5 par 5 au centre duquel siège sa carte capitale.

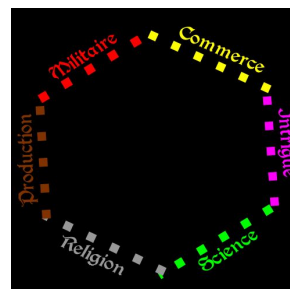
Il est donc constitué au maximum de 2 cartes horizontalement, verticalement et diagonalement de part et d'autres de la carte Capitale.

### **Variante EXPERT**

*Conflits entre type de cartes :*

*on ne peut pas poser une carte militaire à côté d'une carte commerce ou production (...)*

*de même selon le schéma suivant*



### Fin de partie :

Quand un joueur termine un carré 5 par 5 on termine le tour en cours.

Le Joueur ayant terminé son carré 5x5 est déclaré vainqueur.

De même si un 3ème tas est vidée on termine le tour en cours.

En cas d'égalité on convertit selon les cours du marché les ressources en Or pour déterminer le vainqueur entre les joueurs ayant terminé leur carré 5x5

### \* **Cartes Production**

Quand une ressource est produite elle est accumulée sur la carte l'ayant produit ou sur la carte capitale

### \* **Cartes Commerces**

Les cartes commerces permettent d'échanger Ressources contre de l'Or et vice versa selon le cours des matériaux qui peut également être modifié.

Les ressources échangées peuvent être répartis dans les différents stocks

Cours Initial :

3 bois = 1 or

2 nourriture = 1 or

1 fer = 2 or

1 pierre = 2 or

1 diamant = 3 or

### \* **Cartes Militaires**

Les cartes militaires coûtent de l'Or pour être activé

Seules les cartes de la "périphérie" peuvent être ciblées par des cartes militaires elle-même situées en périphérie.

### \* **Cartes Recherche/Science**

Les cartes Science permettent de piocher une carte d'un tas ciblé au hasard ou copie l'action d'une carte de même famille déjà posée par un adversaire (en payant les ressources nécessaires)

### \* **Cartes Religion**

Les cartes religion permettent d'ajouter un bonus à vos cartes déjà posés.

Une carte avec un Bonus peut être activée 2 fois à condition de poser les ressources nécessaires à son activation

### \* **Cartes Intrigue**

Placer un Jeton "Blocus" sur une carte adverse bloque l'action de cette carte jusqu'à déblocage

Pour débloquer un Blocus : se défausser d'une carte du même type que la carte ciblée (ou 2 cartes de n'importe quel type) ou encore utiliser l'espion

### **Les Merveilles**

Les Merveilles peuvent se superposer au dessus d'autres cartes déjà placées