



ALONG HISTORY



FRANÇOIS
BACHELART



ANTONIO
MAINEZ



JULIE
GRUET

NOSTROMO
ÉDITIONS

PROLOGUE

Stonefield, village moyenâgeux connu pour sa place principale habillée d'un monolithe préhistorique plus grand que trois hommes. Adulé de la noblesse, il jouit d'une excellente réputation et des meilleures tavernes. Ses pâtures et ses champs en font aussi le grenier de la région. Centre névralgique du canton, il accueille marchés et foires en toutes saisons, attirant les opportunistes et les curieux. La plus ancienne famille s'y étant installée y vit toujours. Depuis cinq générations, ils cultivent les céréales, entretiennent et font tourner le vieux moulin et vendent le meilleur pain du coin.

Deux jours après le solstice d'été, le village dort encore profondément après plusieurs nuits de festivités. L'église sonne onze heures mais seule la famille d'agriculteur s'active dans les champs. La récolte du blé bat son plein, les plus jeunes et les anciens prêtent main forte dans la confection des gerbes. En s'épongeant le front, le cadet prend une grande goulée d'air frais et lève les yeux de sa tâche du jour. Une vision macabre l'envahit. L'horizon est criblé de lances et de silhouettes brillantes. Une rivière de métal s'écoule lentement vers le village. L'armée avance lentement mais s'approche suffisamment pour leur permettre de reconnaître le blason de la province voisine. Cela fait plusieurs semaines qu'un conflit a éclaté, pour d'obscur raisons de rois et d'egos. Prévenus par les cris de l'ainée, les parents s'empresent de lâcher leurs outils et aider leurs ascendants à se mettre à l'abri.

- Les enfants, allez sonner la cloche du village, récupérez les armes de la maison puis cachez-vous dans le silo à grain.

- Et vous ?

- Il n'y a pas assez de place dans le silo, on vous y retrouvera quand tout sera redevenu calme. N'en sortez sous aucun prétexte.

Un échange de regard silencieux entre les deux membres de la fratrie et ils partent chacun de leur côté. Le cadet file vers l'église du village tandis que l'ainée pénètre dans la chaumière aux murs de bois et d'argile. Dans la pièce principale, servant à la fois de dortoir, de cuisine et de salle à manger, le calme laisse place à l'agitation extérieure. La paysanne oublie un instant sa mission, apaisée par ce havre de paix familial. Mais l'angoisse de le voir détruit ou brûlé la sort de sa torpeur, comme un cauchemar tire du sommeil. Sur le mur sont fixés deux glaives entrecroisés, héritage de lointains aïeux devenus décoratifs. Elle les arrachent sans crier gare. Ils sont plus lourds qu'elle ne le pensait. Elle peine à les soulever. Dehors, la chaumière est entourée de plusieurs bâtisses : étables, ateliers, moulin et réserve. Alors qu'elle ouvre la trappe du silo enterré, la cloche du village retentit, signe de la réussite de son jeune frère. Rassurée, elle plonge dans le grain avec pour seule richesses ses deux glaives émoussés.

PRÉSENTATION

Along History est un jeu pour 2 à 5 joueurs et d'une durée de 45 min et plus. Bien que la boîte contienne 3 Âges, **une partie normale de Along History se joue en un Âge.** Libre à vous de choisir l'un des trois Âges à jouer. Vous pouvez aussi, à l'issue d'un Âge, jouer le suivant en respectant la chronologie historique : la Préhistoire et l'Antiquité ou l'Antiquité et le Moyen Âge. Pour ceux qui n'ont pas peur de jouer une partie plus longue, vous pouvez bien-sûr jouer les 3 Âges d'affilée (voir fin du présent livret pour les variantes).

Dans ce livret, les règles seront présentées pour une partie enchaînant 2 Âges : la Préhistoire et l'Antiquité pour une durée de jeu de 90 min environ.

CONTENU DU JEU

- ◆ 1 livret de Règles
- ◆ 169 cartes réparties en trois paquets correspondant aux 3 Âges différents (51 pour la Préhistoire, 56 pour l'Antiquité et 62 pour le Moyen Âge)
- ◆ 7 dés spéciaux (3 verts, 2 rouges, 1 bleu et 1 noir)
- ◆ 10 jetons « Ressources Universelles »
- ◆ 20 pièces d'or de valeur 1 et 20 pièces de valeur 5
- ◆ 1 plateau de jeu « Accomplissements »
- ◆ 25 jetons « Accomplissements » numérotés de 1 à 7
- ◆ 10 marqueurs en bois (1 disque et un cube de 5 couleurs différentes : noir, jaune, bleu, vert et rouge)
- ◆ 16 jetons « Résultats » reprenant les différentes faces des dés verts et bleus
- ◆ 1 tuile de défausse

BUT DU JEU

Disposer du plus grand nombre de points de civilisation à l'issue de la partie. Si vous jouez plusieurs Âges, les joueurs marquent des points à l'issue de chacun d'eux en fonction des cartes qu'ils ont acquises et des Accomplissements réalisés. Le gagnant sera celui qui possède le meilleur score de civilisation à la fin du dernier Âge joué.

NOTION DE JOUEUR ACTIF

Lors de chaque tour, l'un des joueurs est le **Joueur Actif** et lance les dés avec possibilité de faire varier certains résultats (voir plus loin). Une fois ses lancers effectués, il peut acquérir avec les résultats obtenus une, voire plusieurs cartes et ainsi développer sa civilisation. Une fois son tour terminé, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, va également tenter d'acquérir des cartes en utilisant les résultats déjà obtenus par les dés du **Joueur Actif**. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, le joueur situé à la gauche du **Joueur Actif** prend possession des dés et devient le nouveau **Joueur Actif**.

NOTIONS DE "MANCHE"

On appellera « Manche » l'ensemble des tours joués par chaque joueur (**Joueur Actif** + les autres joueurs). À la fin d'une manche, le joueur placé à la gauche du **Joueur Actif** devient le nouveau **Joueur Actif** pour entamer une nouvelle manche.

MISE EN PLACE

1 Chaque joueur doit disposer de suffisamment de place afin d'agencer deux lignes de cartes dans son aire de jeu : sa Zone d'Événements en haut, qui comportera généralement trois cartes et sa Zone de Civilisation en dessous qui ne sera pas limitée en nombre de cartes à y placer (au début du jeu, les Zones de Civilisation sont vides).

2 Prenez le paquet Préhistoire et mélangez-le. Les deux autres paquets, le dé noir de Monnaie et les pièces d'or sont mis de côté. Ces éléments ne seront pas utilisés pendant cet Âge.

3 Placez au centre de la table le plateau de jeu (plateau Accomplissements) sur la face de votre choix. Chaque joueur choisit une couleur et place le disque correspondant sur la case zéro de la piste de scores ainsi que le cube correspondant sur la zone de départ du plateau d'Accomplissements.

4 Placez les 6 dés restants près du plateau : 3 verts, 1 bleu et 2 rouges afin de créer la réserve. Placez-y également les 16 jetons « Résultats » et les jetons « Ressources Universelles » à concurrence de 2 jetons par participant (les jetons en excédent sont replacés dans la boîte de jeu).

5 Après les avoir triés par valeur, placez au hasard les jetons « Accomplissement » sur les zones correspondantes en les retournant sur leur face « Accomplissement » (et non leur numéro). Les jetons en excédent sont mis de côté et seront utilisés pour l'Âge suivant. Le jeton numéroté 7 imposant aux joueurs de cumuler 15 or n'est pas utilisé lorsque vous jouez la Préhistoire.

6 Créez les Zones d'Événements : chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il aligne face visible devant lui, dans la partie supérieure de son aire de jeu. Cette ligne représente sa Zone d'Événements. Ce sont les premières cartes que le joueur va s'efforcer d'acquérir pour les faire descendre dans sa Zone de Civilisation et ainsi accumuler des points de victoire. **Note : Toutes les cartes Guerre ⚔, Calamité ⚡ et Merveille 🏔️ révélées lors de la mise en place sont immédiatement défaussées et remplacées par de nouvelles cartes. Une fois la mise en place effectuée, les cartes défaussées sont à nouveau mélangées dans le paquet Préhistoire.**



1 PRÉSENTATION DES CARTES

Les cartes d'Along History affichent différents symboles qui expliquent leurs effets de jeu. Certaines contiennent aussi un texte décrivant un effet spécifique.

Note : certaines cartes vous permettront de contourner la règle de base du jeu. Lorsqu'une carte entre en contradiction avec la règle de base, c'est le texte de la carte qui prend le pas sur la règle.

Il existe 5 types de cartes pouvant rejoindre votre zone de civilisation :



* À propos du symbole de carte liée :

Il permet au premier coup d'œil de savoir si une carte est liée à une interaction de type gratuit ou destruction avec une autre carte. Par exemple la carte Homo Sapiens, une fois acquise permet de s'offrir la carte Sédentarisation sans en payer le coup. C'est en effet à partir de l'Homo Sapiens que l'homme s'est sédentarisé.

Ces deux cartes disposent donc de la présence du symbole de cartes liées.

Les cartes Calamité ne disposent pas de ce symbole car même si leur effet néfaste conduit la plupart du temps à la destruction d'une carte, toutes les cartes du jeu sont concernées (il faudrait alors indiquer ce symbole partout, ce qui n'aurait plus aucun sens).

Note : bien que la carte « Éruption Volcanique » entraîne la destruction de la carte « Pompéi », seule cette dernière dispose du symbole.

Les cartes Terrain, Personnalité, Progrès, Merveille et Calamité sont placées dans votre Zone de Civilisation après leur acquisition, d'où elles pourront générer différents effets, bonus et points de victoire.

Les cartes Guerre fonctionnent différemment : elles sont résolues depuis la Zone d'Événements, puis défaussées. Elles ne rejoignent jamais votre Zone de Civilisation (voir Guerre, page 9).

1. COÛT

Toutes les cartes possèdent un coût en Population (👤) qui correspond aux dés verts, auquel s'ajoutent toujours un coût en Ressources (Ingéniosité, Action de force ou Culture) représenté par les dés bleus. Le coût représente le nombre total de résultats du type indiqué nécessaires pour acquérir la carte et la transférer dans votre Zone de Civilisation (voir Les Dés, page 6). Le coût d'une carte peut être réduit (y compris jusqu'à zéro), en fonction des bonus générés par les cartes que vous possédez dans votre Zone de Civilisation. Surveillez bien les effets de chaque carte !



2. EFFET

De nombreuses cartes disposent d'un effet spécifique et permanent.

Le texte de la carte indique quand et comment cet effet est appliqué.



Exemple : La carte « Pêche », une fois acquise, est un progrès qui permet d'ignorer les affres de la famine (se référer au texte de la carte Famine) !

3. POINTS DE VICTOIRE

Chaque carte présente dans votre Zone de Civilisation à la fin d'un Âge vous octroie un certain nombre de points de victoire qui se cumulent d'un Âge sur l'autre. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire à la fin du jeu gagne la partie (voir Calcul des Scores en Fin d'Âge, page 13).

4. BONUS

Certaines cartes affichent un ou plusieurs symboles en forme de losange en bas de carte. Une fois ces cartes acquises dans votre Zone de Civilisation, elles procurent chacune un ou plusieurs bonus qui viendront s'ajouter aux résultats de vos dés. Par exemple, la carte Pêche (page précédente), une fois acquise apporte un point de Population à son propriétaire. **Votre civilisation maîtrise les techniques de pêche, elle se nourrit mieux, votre Population augmente.**

Le bonus d'une carte n'est disponible qu'une fois et ne peut

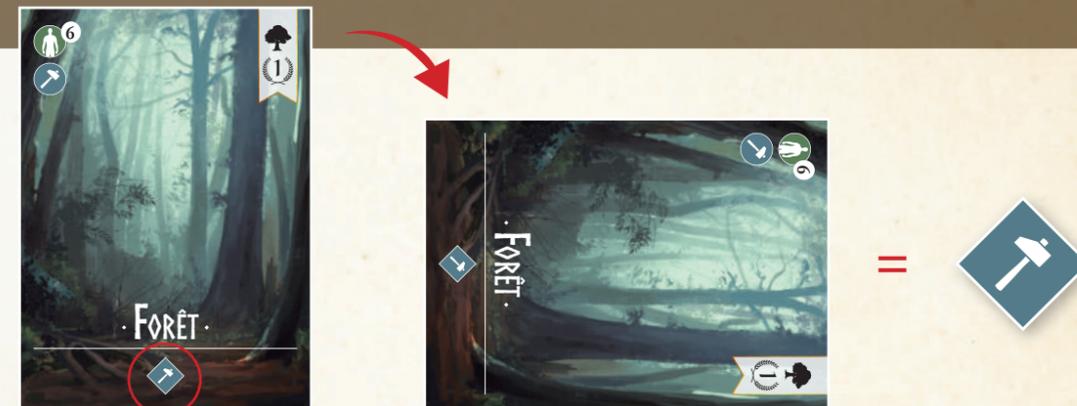
être utilisé de nouveau que lorsque vous redevenez Joueur Actif. Lorsque vous utilisez les bonus d'une carte (cela peut être le cas pendant votre tour de Joueur Actif ou en dehors), inclinez cette dernière à 90° pour vous souvenir qu'ils ont été utilisés. Lorsque vous utilisez un bonus, ajoutez à votre résultat le nombre de symboles représentés sur la carte que vous venez d'incliner.

Au début de votre prochain tour de Joueur Actif (voir plus loin), vous redresserez toutes les cartes inclinées de votre Zone de Civilisation et tous vos bonus seront de nouveau activables.

Si vous disposez de plusieurs bonus, il vous sera facile d'acquérir plusieurs cartes lors d'un même tour.

Certaines cartes peuvent générer plusieurs bonus lorsqu'elles sont inclinées. Ces bonus ne peuvent pas être scindés et sont assignés en totalité à la même carte. Les cartes qui génèrent un bonus d'Or ajoutent des pièces d'or à votre trésor (voir Dé Noir de Monnaie, page 14).

Exemple : tant que la carte « Forêt » demeure dans votre Zone de Civilisation, vous pouvez bénéficier de la ressource Ingéniosité gratuite en inclinant la carte.



2 LES DÉS

Il existe 4 types de dés :

- Trois dés verts (Population) qui peuvent faire gagner entre 1 et 3 points de Population. Trois faces présentent 1 point de Population, deux faces 2 points de Population et une face 3 points de Population.
- Un dé bleu (Ressource) avec 2 faces Ingéniosité (hache), 2 faces Action de force (marteau) et 2 faces Culture (temple).
- Deux dés rouges avec une face x2 (Multiplicateur), une face Guerre (éclat), deux faces Relance de dés (dés) et deux faces Âge d'or (soleil).
- Un dé de Monnaie (Or) avec 3 faces 3 Or, une face 4 Or, une face 5 Or et une face 6 Or. **Rappel :** ce dé n'est pas utilisé pendant l'Âge Préhistorique.

LES DÉS ROUGES (SPÉCIFIQUES AU JOUEUR ACTIF)

Les dés rouges offrent des avantages spécifiques au Joueur Actif. Ces dés n'offrent ni Population ni Ressources, mais déclenchent différents effets. Tous les effets des dés Rouges sont optionnels.



« Relance de dés » : défaussez ce dé permet de relancer tout ou partie des dés dont les résultats ne vous conviennent pas.



« Multiplicateur » : vous pouvez doubler la valeur du résultat d'un autre de vos dés de Population, de Ressources, de Monnaie, le résultat Guerre ou x2 de l'autre dé rouge. **Exemple** : x2 x2 associé à 4 Or = 16 Or



« Guerre » : vous pouvez déclarer la Guerre à autre joueur à la fin de votre tour (voir Guerre, page 9).



« Âge d'Or » : permet de redresser toutes les cartes inclinées dans votre zone de civilisation à la fin de votre tour.



COMMENT JOUER ?

En partant du principe que l'on ait choisi l'Âge Préhistorique pour commencer : le joueur le plus vieux autour de la table est désigné premier **Joueur Actif**, prend les 6 dés et les lance. Il acquiert ensuite une ou plusieurs cartes présentes dans sa Zone d'Événements avec les résultats obtenus (chaque carte présente un coût exprimé en points de Population et en Ressources en haut à gauche). Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, pourra tenter d'acheter des cartes en utilisant les mêmes résultats de dés que ceux qui ont été générés par le **Joueur Actif**. À la fin de chaque manche, le joueur placé à la gauche du **Joueur Actif** prend possession des dés et devient à son tour **Joueur Actif** pour la nouvelle manche.

A/ À votre tour de **Joueur Actif**, vous allez lancer les 6 dés disponibles. Votre but est d'acquérir le plus de cartes possible de votre Zone d'Événements, afin de les faire descendre dans votre Zone de Civilisation où elles généreront différents effets, bonus, points de victoire (à la fin de l'Âge) et peut-être vous permettre de progresser sur le plateau des **Accomplissements**.

B/ Après avoir lancé les dés, vous pouvez choisir de **défausser** l'un d'entre eux qui sera placé sur la **Tuile de Défausse**, soit pour relancer un autre dé en espérant obtenir un meilleur résultat, soit pour échanger l'une des cartes de votre Zone d'Événements avec une carte de la Zone d'Événements d'un adversaire. Vous pouvez effectuer cette opération plusieurs fois. **Attention** : un dé utilisé pour en relancer un autre ou échanger une carte, ne peut plus servir à l'acquisition d'une carte.

C/ Une fois vos lancers terminés vous pouvez tenter d'acquérir une ou plusieurs des cartes présentes dans votre Zone d'Événements. Pour cela, vous devez obtenir au moins autant de symboles sur les dés que le coût indiqué sur la carte.

D/ Pour chaque carte acquise, défaussez les dés correspondants et faites descendre la carte dans votre **Zone de Civilisation**.

Rappel : le résultat du dé rouge, permet de relancer tous les dés que vous souhaitez et non un seul. Le défausser permet, comme pour les autres, d'échanger une carte.

PRÉCISION SUR LES RÉSULTATS OBTENUS AUX DÉS ET LES BONUS ACQUIS :

Le résultat d'un dé de Population ne peut pas être réparti pour acquérir plusieurs cartes. Tout résultat excédentaire est perdu. **Exemple** : Si l'un de vos dés affiche 3 , vous ne pouvez pas affecter 2 à une carte et 1 à une autre. Les 3 résultats doivent être affectés à la même carte.

Important : Quand vous faites l'acquisition d'une carte, vous pouvez bénéficier immédiatement des bonus ou effets qu'elle procure pour éventuellement acheter une autre carte.

Important : une fois que les 3 dés verts de Population et le dé bleu de Ressources sont défaussés, le joueur situé à la gauche du Joueur Actif se munit des 4 jetons Résultats correspondants.

Exemple : le Joueur Actif a défaussé

Le joueur suivant se munit des pions sur leur face couleur.

Rappel : seul le Joueur Actif bénéficie des effets des dés rouges ; il n'y a donc pas de pions résultats rouges.

EXEMPLE D'ACQUISITION DE CARTE

Pour acquérir la carte « Chasse » présente dans sa Zone d'Événements, Sophie devra obtenir au moins 5 avec des dés verts et au moins un (Ingéniosité) avec un dé bleu.

À son tour de jeu, elle lance les 6 dés et obtient :



1/ Elle choisit de conserver le dé vert (2 Pop) qu'elle associe au dé rouge x2 ce qui lui donne 4 Populations auxquelles elle ajoute l'un des deux dés verts (1 Pop) pour avoir les 5 Populations requises.

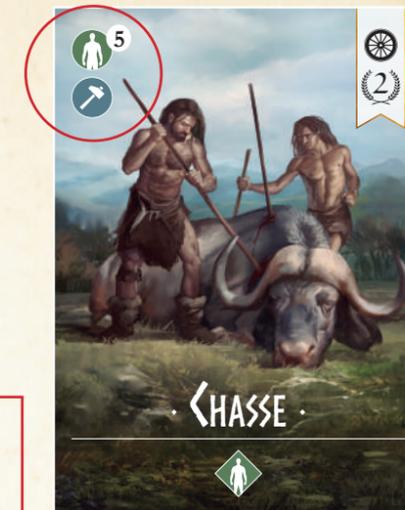
2/ Pour bien visualiser ce qu'elle décide de faire, elle place les dés utilisés pour l'achat de la carte **sur la carte convoitée**. Il lui reste donc 3 dés utilisables.



3/ Elle ne dispose pas du symbole (Ingéniosité) qui lui permettrait d'inventer les techniques de chasse, et donc d'acquérir la carte, mais il lui reste le dé bleu et deux autres dés. Elle choisit de défausser le dé rouge Soleil (Âge d'Or - nous verrons son utilité plus tard) afin de relancer le dé bleu : elle obtient le symbole .

4/ Elle défausse le dé vert (1 Pop) qui ne lui sert à rien pour relancer le dé bleu et ... Bingo ! elle obtient le symbole dont elle avait besoin pour faire l'acquisition de la carte « Chasse » qui descend dans sa Zone de Civilisation. Elle dispose désormais grâce à cette carte d'un bonus de 1 Population qu'elle pourrait utiliser immédiatement en inclinant sa carte.

N'ayant pas la possibilité d'acheter une autre carte pour le moment, son tour est terminé. Quand un joueur termine son tour, il repioche des cartes de façon à reconstituer sa Zone d'Événements : Sophie pioche une nouvelle carte pour combler sa Zone d'Événements.



Zone d'Événements



Zone de Civilisation

4 CALAMITÉS

Les cartes avec le symbole ⚡ dont les effets sont imprimés en blanc sur fond rouge représentent des Calamités qui peuvent s'abattre sur votre civilisation.

Au début de votre **tour de Joueur Actif**, si une carte Calamité se trouve dans votre Zone d'Événements, **vous devez la résoudre avant la fin de votre tour** ou en subir les effets négatifs décrits dans le paragraphe Échec de la carte. Les Calamités sont résolues de la même façon que les autres cartes, en payant leur coût grâce aux résultats de vos lancers de dés.

Une fois résolue en payant son coût, une Calamité est placée dans votre Zone de Civilisation. **Vaincre la peste ou résister à une éruption volcanique fait partie intégrante du patrimoine de votre civilisation !**

Les Calamités non résolues entraînent les effets néfastes décrits dans le paragraphe Échec de la carte, puis elles sont défaussées, ou parfois déplacées vers la Zone d'Événements d'un autre joueur.

Note : une Calamité qui apparaît dans votre Zone d'Événements à la fin de votre tour ne prend pas effet immédiatement. Ce n'est qu'à la fin de votre prochain tour en tant que Joueur Actif que vous en subirez les effets négatifs, si elle n'a pas été résolue.

1. CALAMITÉS NON TRANSMISSIBLES

Le fait de défausser un dé permet d'échanger des cartes de votre Zone d'Événements avec celles d'un autre joueur. Les Calamités dont la zone texte indique « NON TRANSMISSIBLE » ne peuvent JAMAIS être échangées.

Vous devez absolument les résoudre ou en subir les effets négatifs pour vous en débarrasser (elles sont défaussées une fois leur effet négatif appliqué, sauf instruction contraire sur la carte) !

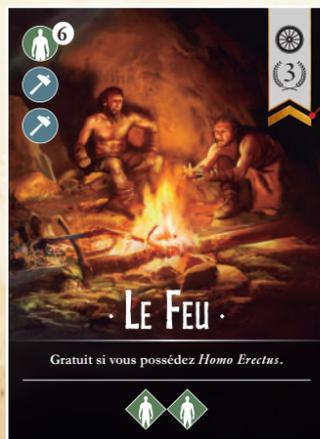
Les autres cartes Calamité (sans la mention « Non transmissible ») peuvent être échangées normalement.

Exemple : la calamité Tremblement de terre n'est pas transmissible : il est impossible d'éviter la fureur des éléments. En revanche, les Loups (carte transmissible) peuvent être repoussés et envoyés chez vos voisins...

2. ACQUÉRIR GRATUITEMENT UNE CALAMITÉ

Certaines cartes, une fois placées dans votre Zone de Civilisation, permettent d'acquérir gratuitement des Calamités spécifiques sans avoir à les résoudre ou à subir leurs effets négatifs. Soyez attentif aux effets des cartes dans vos différentes Zones !

Exemple : vous n'êtes pas affecté par la Calamité « Hiver Rude » si vous disposez de la carte « Le Feu » dans votre Zone de Civilisation. Un bon feu vous permettra de passer l'hiver ! Si la carte « Hiver » apparaît dans votre Zone d'Événements et que vous possédez la carte « Feu », vous pouvez l'acquérir gratuitement pendant l'un de vos tours.



Le symbole d'interaction est présent. Cette carte interagit avec l'hiver rude (entre autres). Notez que ce n'est pas indiqué sur cette carte. C'est la carte Hiver Rude qui détaille l'effet.



PERDRE OU DÉTRUIRE DES CARTES

Lorsqu'un effet vous demande de détruire ou de perdre une carte, cette dernière est retirée de votre Zone de Civilisation et placée dans la défausse.

Les effets négatifs des Calamités entraînent souvent la destruction de cartes de votre Zone de Civilisation. Vous devez détruire en priorité la carte spécifiée, si vous en possédez une de ce type dans votre Zone de Civilisation.

Si vous n'avez aucune carte du type spécifié, vous devez quand même détruire une de vos cartes au choix. Si vous ne disposez d'aucune carte dans votre Zone de Civilisation, cet effet est ignoré.

5 GUERRES

Les guerres sont toujours résolues à la fin de votre tour, après la phase de résolution des Calamités. Un joueur peut lancer plusieurs guerres dans le même tour. Dans **Along History**, il existe deux moyens de déclarer la guerre à un autre joueur : la carte « Guerre », ou le symbole ✨ (Guerre) du dé rouge. Les deux effets sont similaires.

Contrairement aux autres cartes, la carte « Guerre » n'intègre jamais votre Zone de Civilisation.

Elle est résolue depuis la Zone d'Événements, puis défaussée.

Une carte « Guerre » reste dans votre Zone d'Événements jusqu'à ce qu'elle soit résolue, défaussée ou échangée. Attention : si vous laissez traîner trop longtemps la carte Guerre dans votre Zone d'Événements, l'un de vos adversaires pourrait bien s'en emparer et s'en servir contre vous !

Vous n'êtes jamais obligé de déclarer la guerre à un autre joueur.

Pour faire la guerre, vous devez disposer d'un effet permettant de déclencher le conflit (carte Guerre ou symbole Guerre du dé rouge) et y associer un maximum de points de Population pour former l'armée la plus puissante possible.



La carte « Le Feu » utilisée pour faire la guerre apportera 2 points à la valeur de votre armée.



La carte « Armure » apporte un point à votre armée en cas de guerre, en attaque comme en défense et il n'est pas nécessaire de l'incliner pour bénéficier du bonus. C'est un avantage permanent.

1. L'ATTAQUANT

Il est temps de préparer votre armée pour le combat qui va venir. Première chose à faire : vous pouvez choisir d'utiliser les bonus Population présents sur les cartes de votre Zone de Civilisation en inclinant ces dernières.

Si elles étaient déjà inclinées, elles ne peuvent pas être utilisées pour votre guerre. Puis lancez les 3 dés verts, ajoutez-y le nombre de Population qui a été incliné + les éventuels bonus militaires de vos cartes.

Par exemple, la carte « Le Feu » inclinée pour la guerre permet d'ajouter 2 à la valeur de votre armée.

Certains effets des cartes présentes dans votre Zone de Civilisation peuvent aussi augmenter la valeur de votre armée (bonus militaire). Ces effets sont utilisables même si la carte est déjà inclinée. Soyez vigilant !

Une fois votre stratégie établie (nombre de cartes inclinées pour ajouter vos bonus Population, lancez les 3 dés de Population. Le total de Population obtenu (dés + bonus) constitue votre **Force d'Attaque pour ce combat.**

Général : cette caractéristique apparaît dans certaines zones de texte de Personnalités.

Pour chaque général (incliné ou non) présent dans votre Zone de Civilisation, **vous pouvez relancer tout ou partie des dés** si leur résultat ne vous convient pas.

Note : il n'y a pas de Généraux à la Préhistoire.



S'il est déjà incliné, Guillaume le Conquérant n'offre plus son bonus Population, mais son pouvoir permanent apporte toujours un point à la valeur de votre armée + l'avantage Général.

2. LE DÉFENSEUR

En tant que **Défenseur**, vous allez également regrouper votre armée en choisissant dans un premier temps, des cartes avec un bonus Population à incliner (si vous en possédez), y ajouter vos éventuels bonus permanents et enfin lancer les 3 dés verts pour y ajouter leur valeur.

3. DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

Si la Force d'Attaque est supérieure, l'**Attaquant** remporte la guerre et remporte un trésor de guerre volé au Défenseur : déterminez la différence de valeur des deux armées. Ce résultat correspond à la valeur maximale du jeton Accomplissement que l'Attaquant va pouvoir voler au Défenseur (voir Accomplissements ci-après).

Si ce dernier ne dispose pas de jeton Accomplissement, il était inutile de lancer une guerre. Si le Défenseur ne dispose pas de jeton de la valeur correspondante, l'Attaquant se saisit d'un jeton de valeur moindre.

Exemple : Cécile attaque Jordan. Valeur d'attaque 11. Jordan se défend et n'obtient qu'une valeur de défense de 7.

Le delta est de $11 - 7 = 4$.

Jordan dispose de 4 jetons Accomplissement de valeur 1, 2, 3 et 5.

Cécile ne pouvant se saisir d'un jeton 4 se contentera du jeton 3 que détient Jordan. La guerre est terminée.

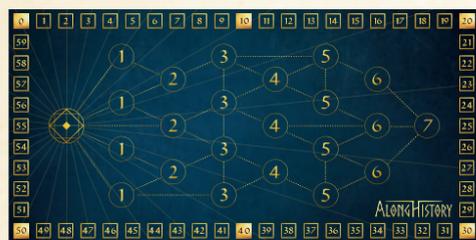
Un Attaquant vainqueur ne peut prendre qu'un seul jeton lors de chaque guerre.

Si la Force de Défense est supérieure ou égale, l'Attaquant est repoussé. Le Défenseur ne gagne pas de trésor de guerre il ne peut que se réjouir d'avoir repoussé un adversaire belliqueux.

La carte Guerre est défaussée après la résolution du conflit, quel que soit le vainqueur.

6 ACCOMPLISSEMENTS

La dernière chose qu'un joueur doit faire avant la fin de son tour est de vérifier s'il peut ou non progresser sur le **Plateau des Accomplissements**. Un joueur n'est jamais obligé de faire progresser son marqueur civilisation s'il ne le souhaite pas. Si les cartes Civilisation acquises le permettent, le joueur peut faire progresser son cube de civilisation (cube de sa couleur) sur le plateau Accomplissements pour remporter un jeton Accomplissement (générateur de points de victoire en fin de partie).



Lors de la mise en place du jeu, chaque espace numéroté s'est vu doté d'un jeton Accomplissement sur sa face Symbole. Chaque jeton représente une condition que doit remplir votre civilisation pour progresser sur le plateau. Au dos des jetons se trouve le chiffre correspondant à son positionnement sur le plateau. Cette valeur s'ajoutera à vos points de victoire en fin de partie.

IL EXISTE 6 TYPES DE JETONS ACCOMPLISSEMENTS :



Posséder un type de carte particulier (ici une carte de type Terrain). Un x2 ou x3 indique que pour gagner ce jeton vous devez en posséder plusieurs.



La somme des points de civilisation des cartes en votre possession doit au moins égaler la valeur indiquée sur le jeton.



Nombre minimum de cartes dont doit disposer votre civilisation.



Votre civilisation doit posséder au moins deux cartes de type différents (Terrain, Calamité, etc).



Votre civilisation doit bénéficier d'au moins 6 bonus visibles (inclinés ou non). Il peut s'agir d'un type de bonus précis.

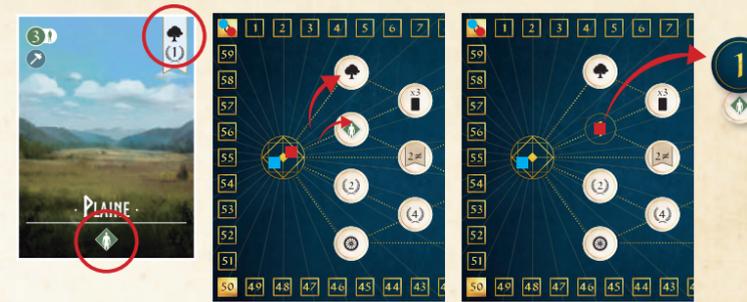


Votre civilisation doit disposer d'un trésor d'au moins 15 unités d'Or.

Lors de votre tour, votre cube peut soit rester sur place, soit reculer d'une et une seule case, soit progresser : il peut alors progresser de **plusieurs cases tant qu'il n'atteint pas un jeton**. Votre cube Civilisation doit toujours suivre les tracés imprimés sur le plateau pour se déplacer. La présence d'un cube adverse sur une case n'affecte pas le déplacement du vôtre. En cas de progression, il est interdit de reculer. **Le déplacement vertical est autorisé**. Si votre civilisation répond aux critères d'un ou plusieurs jetons (vérifiez les données demandées par le jeton convoité et comparez-les à celles des cartes de votre Zone de Civilisation), vous pouvez déplacer votre cube sur le jeton de votre choix et l'acquérir : le déplacement de votre cube est alors terminé.

Dans l'exemple ci-dessous, chaque joueur a accès au départ à 5 jetons Accomplissements. Si votre civilisation répond aux critères d'un ou plusieurs jetons (vérifiez les données demandées par le jeton convoité et comparez-les à celles des cartes de votre Zone de Civilisation), vous pouvez déplacer votre cube sur le jeton de votre choix et l'acquérir. On ne peut acquérir qu'un seul jeton par tour.

Exemple : Jordan (joueur rouge) a joué son premier tour, fait l'acquisition d'une carte « Plaine » lui octroyant le bonus Population. Il peut donc avancer son cube Civilisation soit sur la case avec le jeton dont le pré-requis est le bonus Population, mais il pourrait aussi déplacer son cube sur la case du haut qui nécessite de disposer d'une carte de type Terrain. Sa carte répond aux deux critères mais il choisit le jeton du dessous qui lui donne le choix au tour suivant entre posséder 3 cartes ou posséder 2 cartes de type différent.



L'autre jeton ne lui offrait qu'un seul choix. Il place son cube tout en récupérant le jeton qu'il place près de son espace de jeu.

Cécile joue son tour puis, a également accès à 5 jetons Accomplissements. En faisant l'acquisition d'« Homo Erectus », sa civilisation découvre automatiquement « Le Feu » car par chance, cette carte se trouvait également dans sa Zone d'Événements. Voilà qui lui ouvre de nombreuses perspectives d'évolution. Hormis la condition nécessitant de posséder 3 cartes (Cécile n'en a que deux pour le moment), tous les autres jetons sont accessibles (elle dispose de tous les critères). Cécile choisit de prendre le jeton de valeur 2 qui nécessite de posséder au moins deux cartes de nature différentes : c'est bon, elle dispose d'une **personnalité** et d'un **progress**.

Cette jolie progression ouvre néanmoins la route à son adversaire pour l'obtention de jetons de valeur 3...



Un joueur n'est jamais obligé de déplacer son cube Civilisation pour acquérir un jeton Accomplissement.

Si vous ne pouvez, ou ne voulez pas faire progresser votre cube sur le plateau, votre cube peut reculer d'une case (et une seule). Il est parfois possible d'acquérir ainsi un jeton lors d'un recul.

Il est possible de faire avancer son cube et donc faire l'acquisition d'un jeton Accomplissement lors d'un tour où votre civilisation n'a pas fait l'acquisition de carte tant que les critères demandés sont vérifiés dans votre Zone de Civilisation.

7 DÉCADENCE

Votre civilisation vient d'obtenir un jeton Accomplissement ? Fort bien mais sachez que toute médaille à son revers. Quand vous gagnez un jeton Accomplissement, vous DEVEZ appliquer la règle de **Décadence**.

Elle simule le fait que lors de l'évolution de votre civilisation, certaines erreurs vont être commises. Ce peut être l'abandon de terres qui vous auraient été fort utiles par la suite, l'oubli d'un savoir-faire ou d'une technologie, la perte d'une Personnalité trop tôt et qui aurait dû accomplir de grandes choses par la suite.

Choisissez l'une des cartes de votre Zone de Civilisation et placez la sous une autre carte de façon à ne laisser apparaître que la nature de la carte et les points de victoire qu'elle génère. Plusieurs cartes peuvent être ainsi glissées sous une même carte.

Exemple : Cécile ne veut pas que sa civilisation perde le savoir faire du Feu (qui apporte deux Population en bonus) et place en décadence sa carte Homo Erectus. « **Homo Erectus** » va disparaître mais il aura au moins apporté « **Le Feu** ».



Bien que partiellement recouverte par la carte « Le Feu », la carte « Homo Erectus » compte toujours en tant que **carte**, tout comme ses **2 points de victoire**, pour faire progresser votre Civilisation sur le Plateau des Accomplissements lors de tours ultérieurs. Si la carte avait offert des bonus, ces derniers, étant cachés par la carte Feu, auraient été perdus. Même si le symbole d'interactions apparaît encore, aucune interaction n'est désormais possible avec la carte Homo Erectus. Il suffit de considérer que cette carte n'a plus de nom et de bonus tout simplement.

Les effets néfastes de la décadence ne s'arrêtent pas là. À la fin de l'Âge, lors du calcul des points, chaque bonus (losange) présent sur une carte placée en décadence vous fera perdre 2 points de victoire. Acheter des cartes sans bonus voire, ne pas se déplacer sur le Plateau des Accomplissements peuvent être les composantes d'une stratégie gagnante.

Important : quand un joueur ne dispose que d'une seule carte, l'effet de **Décadence** ne s'applique pas.

8 FIN DU TOUR DU JOUEUR ACTIF

Vous pouvez choisir de terminer votre tour à tout moment, même s'il vous reste encore des dés non utilisés.

N'oubliez pas que vous pouvez toujours échanger une carte de votre Zone d'Évènement ou de relancer un dé en en défaussant un autre.

9 RESSOURCES UNIVERSELLES :



Si pendant votre tour, vous n'avez ni acheté de cartes ni effectué d'actions d'échange de cartes, vous gagnez un jeton **Ressources Universelles**.

Vous pouvez en stocker un maximum de deux. Chaque jeton permet, lors d'un tour ultérieur, de le défausser pour bénéficier soit de 3 points de Population, soit du symbole Ressource de votre choix (Ingéniosité, Culture ou Action de force).

Ces jetons sont recto-verso pour rappel : une face **3 Populations** et une face **Ressources**. Rien ne vous empêche de dépenser deux jetons Ressources Universelles dans le même tour.

Vous pouvez les dépenser pour progresser sur le plateau des Accomplissement. Chaque jeton compte alors comme un bonus Population ou un bonus Ressource de votre choix. **Vous ne pouvez pas utiliser ces jetons pour faire la guerre.**

10 TOUR DES AUTRES JOUEURS

Commence alors le tour des autres joueurs et ce dans le sens des aiguilles d'une montre.

En s'aidant éventuellement des jetons Résultats (l'équivalent des résultats obtenus par le Joueur Actif lors de ses lancers de dés, soit obligatoirement, 3 jetons verts de Population et un jeton bleu de Ressources), chaque joueur va, à tour de rôle, essayer également d'acquérir des cartes en utilisant les résultats obtenus par le Joueur Actif. Rappel : les dés rouges ne sont pas utilisés car spécifiques au tour de jeu du Joueur Actif.

Un joueur peut choisir de ne pas utiliser un jeton Résultats (comme s'il défaussait un dé) pour échanger une carte de sa zone d'évènement avec celle d'un adversaire (il retourne alors le jeton sur sa face noir & blanc pour montrer que ce pion n'est plus utilisable). Il ne peut pas retourner un jeton Résultats pour obtenir un nouveau résultat sur un autre jeton (pas de lancer de dés quand on n'est pas Joueur Actif).

Une fois ses achats effectués, un joueur peut lancer une guerre via la carte Guerre (il y aura donc lancers de dés dans ce cas) puis progresser ou non sur le Plateau des Accomplissements. Tout comme pour le Joueur Actif, un joueur ne faisant aucune acquisition de carte ou action (échange de carte) peut prendre un jeton **Ressources Universelles**.

11 FIN DE L'ÂGE PRÉHISTORIQUE

Dès qu'un joueur acquiert le jeton du dernier niveau d'Accomplissement sur le plateau (valeur 7), l'Âge Préhistorique touche à sa fin. On termine le tour en cours puis, on procède à un premier calcul des scores.

Les joueurs entrent ensuite dans l'Âge de l'Antiquité. Une fois cet Âge terminé peut commencer l'Âge du Moyen-âge si vous avez décidé de jouer les trois Âges (voir Passage à l'Âge suivant, ci-dessous).

Un Âge se termine également (cas rare à moins de 5 joueurs) si le paquet correspondant est épuisé. Dès qu'un joueur pioche la dernière carte du paquet, on termine de jouer la manche en cours et l'Âge touche à sa fin.

CALCUL DES SCORES À LA FIN D'UN ÂGE

- 1/ Faites la somme des points de victoire de chaque carte de votre Zone de Civilisation (en comptant aussi la valeur des cartes qui ont été mise en décadence).
- 2/ Comptez le nombre de bonus qui ont été perdu du fait du phénomène de décadence. Pour chaque bonus perdu, déduisez 2 points de votre score. S'il y a passage d'un Âge à l'autre, ne mélangez pas les cartes lors du comptage.
- 3/ Ajoutez la somme des points totalisés par les jetons Accomplissement en votre possession.

Reportez votre total de points de victoire sur la piste des score à l'aide du disque de votre couleur

12 PASSAGE À L'ÂGE SUIVANT

À la fin de l'Âge Préhistorique, procédez de la façon suivante :

- 1/ Toutes les cartes présentes dans les Zones d'Évènement sont défaussées.
- 2/ Toutes les cartes qui avaient été placées en décadence sont défaussées ainsi que toutes les cartes n'apportant pas de bonus.
- 3/ S'il vous reste des cartes avec bonus, placez-les, les unes sur les autres, de façon à ne laisser apparaître que les bonus apportés par la carte. Cet héritage du passé va vous aider à mieux débiter l'Antiquité (voir exemple, page suivante).

Exemple : Après avoir fait son calcul de points, il reste à Jordan 3 cartes qu'il dispose à la verticale. Pour l'Âge suivant, il disposera d'un **héritage du passé** composé de 3 bonus Population et d'un bonus Ingéniosité.

Les cartes **Héritage du passé** ainsi conservées pour l'Âge suivant n'ont qu'une seule utilité : vous aider à faire l'acquisition de carte Civilisation du nouvel Âge. Elles ne sont pas prises en compte pour votre progression sur le Plateau des Accomplissements et ne peuvent pas être utilisées pour faire la guerre ou être mises en décadence.

Vous ne pouvez utiliser le ou les bonus que d'une seule carte à chaque tour.

Une fois utilisée, la carte est rangée dans la boîte.



4/ Le paquet Préhistoire est rangé dans la boîte. Il ne sera plus utilisé pour le reste de la partie.

5/ Ajoutez le dé noir de Monnaie à la réserve de dés.

6/ Placez les pièces d'Or au centre de la zone de jeu.

7/ Regroupez tous les jetons Accomplissement et procédez à une nouvelle mise en place du plateau (voir mise en place initiale). Remplacez les cubes Civilisation sur la case Départ. Les disques de marquage de points ne sont quant à eux pas déplacés bien-sûr.

8/ Mélangez le paquet Antiquité et créez les Zones d'Événements de chaque joueur en procédant de la même façon que pour l'Âge Préhistorique : chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il aligne face visible devant lui, puis toutes les cartes **Guerre**, **Calamité** et **Merveille** révélées lors de cette étape sont immédiatement défaussées et remplacées par de nouvelles cartes. Une fois la mise en place effectuée, les cartes défaussées sont à nouveau mélangées dans le paquet Antiquité.

9/ Placez le paquet Antiquité au centre de la table, à portée de tous les joueurs.

10/ C'est le joueur qui se trouvait à la gauche du dernier Joueur Actif qui devient premier Joueur Actif pour l'Antiquité.

Si vous souhaitez ensuite jouer l'Âge Moyen-âge, procédez de la même manière en utilisant le paquet Moyen Âge.

13 LE DÉ NOIR DE MONNAIE

Dès l'Antiquité, la monnaie fait son apparition dans l'histoire de l'humanité, symbolisée par le dé noir de Monnaie qui est ajouté aux six dés de base.



Une fois lancé, si vous choisissez de le conserver (il pourrait être utilisé en tant qu'Action : échange ou relance de dé), gagnez autant de pièces d'Or que le montant qu'il affiche.

Les pièces d'Or sont conservées dans votre aire de jeu jusqu'à ce qu'elles soient dépensées ou perdues. L'Or est conservé lors du passage d'un Âge à un autre.

Certaines cartes affichent un coût en Or ● alternatif, en plus des autres coûts. Ces cartes peuvent soit être acquises normalement avec de la Population et des Ressources, soit être achetées avec de l'Or, au choix du joueur. Vous pouvez choisir de dépenser de l'Or à tout moment pendant votre tour pour acheter une carte de votre Zone d'Événements qui possède un coût en Or et la transférer vers votre Zone de Civilisation.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant de la partie est le joueur qui a cumulé le plus de points de victoire au cours du ou des Âges du jeu qui ont été joués.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le jeton Accomplissement de la plus haute valeur qui l'emporte.

Si l'égalité persiste, le second jeton de plus grosse valeur départage les ex-aequo et ainsi de suite. En cas d'égalité parfaite, les joueurs se partagent la victoire.

GLOSSAIRE

Acheter : acquérir une carte depuis votre Zone d'Événements pour la placer dans votre Zone de Civilisation en utilisant de l'Or.

Acquérir : transférer une carte depuis votre Zone d'Événements vers votre Zone de Civilisation en utilisant les dés de Population, de Ressources et/ou vos bonus et jetons de Ressources Universelles.

Acquisition : effet à appliquer au moment de l'acquisition d'une carte.

Âge d'Or : face du dé rouge permettant au Joueur Actif de redresser toutes ses cartes inclinées à la fin de son tour.

Bonus : avantage en Population, Ressource ou Or offert par une carte et matérialisé dans un losange.

Bonus actif : bonus visible, donc non recouvert par une carte suite à un effet de décadence.

Défausser : retirer une carte d'une Zone d'Événements pour la placer dans la défausse, ou placer un dé sur la tuile de défausse.

Détruire : retirer une carte d'une Zone de Civilisation pour la placer dans la défausse.

Échanger : donner une carte située dans votre Zone d'Événements à un autre joueur pour en prendre une située dans la sienne.

Effet permanent : effet apporté par une carte même une fois inclinée

Échec : effet néfaste d'une Calamité non résolue.

Gagner x Or : effet de gain d'Or à l'acquisition d'une carte depuis la Zone d'Événements. Ne se produit qu'une fois, lors de l'acquisition.

Général : caractéristique de certaines Personnalités qui permet de relancer les dés de Populations lors des guerres.

Héritage du passé : bonus utilisables sur les cartes que vous avez conservées d'un Âge précédent.

Incliner : Basculer à 90° une carte située dans votre Zone de Civilisation pour en utiliser le ou les bonus.

Jeton Accomplissement : jeton gagné lorsque votre civilisation progresse sur le Plateau des Accomplissements.

Joueur Actif : joueur commençant le tour de jeu et qui est seul habilité à lancer les dés.

Jetons Résultats : jetons reprenant les résultats des dés obtenus par le Joueur Actif et utilisés par les autres joueurs.

Posséder une carte : avoir placé une carte acquise dans sa propre Zone de Civilisation.

Résoudre : payer le coût d'une Calamité pour éviter d'en subir les effets néfastes.

Ressources Universelles : jeton gagné pendant un tour de jeu sans achat offrant des bonus pour un tour ultérieur.

Zone de Civilisation : espace de jeu où sont placées les cartes obtenues par votre civilisation.

Zone d'Événements : espace de jeu où sont placées les cartes que vous pouvez acquérir ou acheter.

MODE DE JEUX - VARIANTES

MODE INITIATION POUR JOUER AVEC LES PLUS JEUNES

Il est possible de simplifier la façon de jouer à **Along History** pour en faire profiter un public plus jeune.

Dans ce cas, la mise en place est légèrement différente : n'utilisez le plateau central que pour le suivi des scores, ne posez aucun jeton ni cube sur le plateau.

En revanche, chaque joueur commence la partie avec 3 jetons Accomplissement : **1, 3 et 5** qu'il pourra se faire voler à l'issue d'une guerre. La règle des **Accomplissements** et de la **Décadence** ne sont pas jouées.

Un Âge prend fin pendant le tour où l'un des participants dispose d'au moins **8 cartes** dans sa Zone de Civilisation. Le jeu est ainsi moins complexe dans son déroulement.

Pour un jeu moins agressif, vous pouvez aussi supprimer la règle des **Guerres**. Avant la partie, retirez les cartes Guerre des paquets et rangez-les dans la boîte. Le résultat Guerre des dés rouges est tout simplement ignoré comme s'il sagissait d'une face blanche. Si vous jouez sans la Guerre, il est inutile de distribuer les 3 jetons Accomplissement en début de partie.

POUR DES PARTIES PLUS COURTES

Mode Progressif : Le premier Âge se termine dès qu'un joueur fait l'acquisition d'un jeton de valeur **5**. Lors de la mise en place, ne placez pas de jetons **6 et 7** sur le plateau.

Le deuxième Âge se joue alors jusqu'au jeton **7**.

Mode Linéaire : Chaque Âge se termine au jeton **6**.

PARTIES LONGUES POUR LES JOUEURS CHEVRONNÉS

Jouez les 3 Âges d'affilée jusqu'au jeton **7** pour chaque Âge.

Rien ne vous empêche, si vous souhaitez traverser les 3 Âges dans le cadre d'une partie un peu plus courte, d'adopter les modes Progressif (**5-6-7**) ou Linéaire (**6-6-6**).

SUIVI DÉTAILLÉ D'UN TOUR DE JEU

A - TOUR DU JOUEUR ACTIF

- 1/ **Entretien** : le Joueur Actif redresse les cartes inclinées dans sa Zone de Civilisation.
- 2/ **Lancer initial** : le Joueur Actif lance tous les dés.
- 3/ **Actions** : pour chaque dé défaussé, le Joueur Actif peut relancer un dé ou échanger une carte de sa Zone d'Événements.
- 4/ **Acquisition & Achats** : le Joueur Actif obtient des cartes de Civilisation en en payant le coût.
- 5/ **Calamités** : le Joueur Actif applique les effets Échec des Calamités non résolues.
- 6/ **Guerre** : le joueur peut attaquer ses adversaires s'il dispose des pré-requis ✪
- 7/ **Zone d'Événements** : si sa Zone d'Événements comporte moins de 3 cartes, le Joueur Actif la complète en piochant de nouvelles cartes.
- 8/ **Accomplissements** : le Joueur Actif vérifie s'il peut et s'il souhaite déplacer son marqueur Accomplissement sur le plateau et applique l'effet de Décadence le cas échéant.
- 9/ **Ressources Universelles** : si le Joueur Actif n'a pas acheté de cartes lors de son tour, ni effectué d'actions, il gagne un jeton « Ressources Universelles ».

B. TOUR DES AUTRES JOUEURS (SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE)

- 1/ **Actions** : pour chaque jeton Résultats retourné face N&B, le joueur peut échanger une carte de sa Zone d'Événements.
- 2/ **Acquisition & Achats** : le joueur obtient des cartes de Civilisation en en payant le coût.
- 3/ **Accomplissements** : le joueur vérifie s'il peut et s'il souhaite déplacer son marqueur Accomplissement sur le plateau.
- 4/ **Ressources Universelles** : si le Joueur Actif n'a pas acheté de cartes lors de son tour ni effectué d'action, il gagne un jeton « Ressources Universelles ».

◀. CHANGEMENT DE JOUEUR ACTIF (SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE) :

Les jetons Résultats utilisés retournent dans la réserve près du plateau de jeu.

CRÉDITS - ©Along History - Nostromo-Éditions® - 2023

Un jeu de François BACHELART

Illustrations : Antonio MAINEZ

Développement Graphique : Julie GRUET

Remerciements : l'auteur tient à remercier tous les joueurs qui ont subi les nombreuses phases de test de ce jeu et qui ont contribué à le finaliser : Cécile, Claire, Sophie, Jordan, Sabrina, Jean-Luc, Pierre, Clémence, Anne-Sophie, Guillaume, Morgane, Éric, Christophe, Arthur, Alex, Éric, Yann, Suzanne, Margaux, Sarah, Bibi, Pépinos, Julien, Rodolphe, Stéphanie, Olivier, Manu, Gilles, Stéphane, Hervé, José, Stéphane, Patricia, Chantale, Séverine, Murielle, Christine, Loïc, Fred, Hélène, Xavier, Marian et tous les autres que j'ose oublier et qui vont me le faire payer très cher.

Note de l'Auteur : Along History est un jeu dont l'histoire est singulière. Créé en 2012 sous le nom de « Ages of Men », il est signé chez Edge Entertainment en 2014 et est développé avec l'équipe pour une sortie fin 2016. La commercialisation du jeu est finalement annulée quelques semaines avant sa mise en fabrication suite au rachat de la société Edge Entertainment par Asmodée. J'ai récupéré les droits du jeu, continué à le développer, présenté à plusieurs éditeurs qui n'ont pas souhaité reprendre le flambeau de son édition. C'est en créant ma propre société d'édition que le jeu voit enfin le jour. Je vous souhaite une belle expérience historico-ludique avec ce jeu que j'affectionne tout particulièrement. L'édition d'un jeu, n'est pas un long fleuve tranquille même si c'est un parcours toujours passionnant.

- François BACHELART -