INFORMATION POUR LE JEU «LA TOUR DE BABEL»

Contexte : Cette histoire est basée sur une légende… À vous d’y croire ou pas… C’est l’apogée d’un empire babylonien, une époque où les bâtiments dignes de légendes détournent tous les regards. La Tour de Babel est le projet d’une société, celui de la cité-État de Babylone. L’atteinte des nuages est l’ultime objectif. Ce serait l’atteinte du domaine des dieux. C’est dans l’ensemble que tous les personnages de cette société doivent mettre en œuvre ses propres capacités, allant de l’esclave au roi. Toutefois, les Babyloniens doivent garder l’œil ouvert face aux hostilités…

----------------------------------------

1. OBJECTIF DU JEU

Objectif du jeu (joueurs) : Construire la tour de Babel jusqu’aux nuages pour atteindre le monde divin. Comment : Mettre en œuvre ses propres capacités pour le bien de la construction de la tour et pour se préparer aux imprévus.

Objectif du jeu (maître du destin) : Empêcher les Babyloniens à finaliser la construction de la Tour de Babel.

Causes de pertes de la partie : Perte de tous les esclaves, perte du roi et de tous les nobles, destruction de la Ziggourat.

----------------------------------------

1. COMMENT INCARNE-T-ON UN PERSONNAGE?

Chaque joueur occupe un personnage de la hiérarchie sociale mésopotamienne. Un des joueurs est le maître du destin. Les personnages font le choix d’une action par tour. Certains ont le droit à des actions gratuites.

Rôle du maître du destin : il n’a pas de rôle dans l’histoire, mais il interagit dans le cours des évènements. Le maître du destin décide des actions des personnages de l’histoire qui ne sont pas contrôlés par des joueurs.

----------------------------------------

1. COMMENT LE JEU SE DÉROULE?

Les joueurs commencent la partie avec plusieurs ressources qui seront déterminées par le maître du destin en début de partie.

Une carte sera disponible pour tous les joueurs.

Le jeu se joue tour après tour. Chaque tour est égal à un intervalle d’une année dans l’histoire mésopotamienne. À chaque tour, l’ordre de décision va dans le sens suivant… 1er : roi et prêtres, 2ème : nobles, 3ème: commerçants, 4ème : agriculteurs et 6ème: esclaves. Chaque priorité de personnage durera **1 minute maximum**. Les personnages ne peuvent pas communiquer avec des personnages d’autres priorités. Un personnage ne peut pas parler en s’adressant à un personnage d’une autre priorité de manière indirecte. Durant la priorité d’un autre, un personnage peut chuchoter avec les siens.

Après le tour des citoyens vient le tour des personnages de tiers-parti.

Plus le nombre d’années progresse, plus le nombre d’ennemis sera important.

---------------------------------------

 4. DISPOSITION DE LA SALLE

Les personnages sont regroupés de la manière suivante. Le roi et les prêtres sont ensemble. Les nobles sont seuls. Les commerçants sont seuls. Les agriculteurs sont seuls. Les esclaves sont seuls. Les fonctionnaires font les intermédiaires entre le roi et les nobles, entre le prêtre et les commerçants, entre les nobles et les agriculteurs, entre le noble est les esclaves. Les fonctionnaires se déplacent donc partout dans la salle.

---------------------------------------

5. PERSONNAGES DE TIERS-PARTIS

Personnages tiers-parti :

-Peuples nomades des montagnes. Ils arrivent par surprise, ce qui fait en sorte que le roi n’est pas averti de la venue de ceux-ci avant qu’ils arrivent. Ces peuples peuvent soit se joindre à Babylone et devenir de 1 à 3 unités de soldats au sein de la cité-État. Ils s’occupent d’eux-mêmes et n’ont pas besoin d’entretien. Autrement, d’autres peuples nomades des montagnes peuvent arriver en tant qu’ennemis. Si c’est le cas, ils peuvent être des adversaires **de 1 à 3 points d’attaque** qui attaquent directement plusieurs côtés de la cité-État, dépendamment de leur nombre d’unité.

-Villes ennemies qui **de 2 à 5 points d’attaque (basé sur la grosseur de la cité-État ennemie)**. Le roi connait leur avancée à 2 lieux à la ronde, incluant la vue de cités-États alliées. Si le roi décide d’attaquer, si la Tour de Babel devient haute, ou si le roi entretient mal sa relation diplomatique avec les autres cités-États, celles-ci peuvent décider d’attaquer.

-Le taureau ailé du père de la déesse Ishtar peut être ennemi ou allié. Cette bête fait des ravages et fini par être tuée. Cette mêlée coûte à Babylone un esclave, un agriculteur, un noble, un commerçant, un fonctionnaire, 20% de la Tour de Babel, 20% de la Ziggourat et **1 unité de nourriture**. Quand Ishtar envoie le taureau ailé en aide, le taureau a **3 points d’attaque**.

-Le dragon-serpent du dieu Marduk à **20 points d’attaque**. Il est sous le contrôle du roi durant 5 années.

-Peuples de Turquie, de Syrie et d’Iran sont des civilisations qui envoient des troupes allant **de 3 à 7 points d’attaque**. Le jeu de la diplomatie s’applique aussi avec ces nations autant qu’avec les cités-États.

---------------------------------------

 6. PERSONNAGES ET RÔLES

Ascension sociale :

Chaque personnage peut grimper dans la hiérarchie sociale, à l’exception des prêtres et des rois. L’esclave peut devenir un paysan (commerçant ou agriculteur) s’il réussit à payer sa dette. Le paysan peut devenir un fonctionnaire s’il apprend le cunéiforme (3 années à étudier). Le paysan (agriculteur ou commerçant) et le fonctionnaire peuvent devenir un noble s’il détient un exploit de guerre. Si ce nombre est égal entre des joueurs, le plus grand nombre brassé au dé gagne le poste du noble. Le noble peut devenir le roi s’il est le celui qui détient le plus de succès militaire, à la mort du roi. Si ce nombre est égal entre des joueurs, le plus grand nombre brassé au dé gagne le poste du roi. Lorsqu’un personnage change de rôle dans la cité-État, il commence son nouveau rôle au début de la prochaine année. Si un personnage a des acquis (exemple : une charrue ou des produits) et qu’il grimpe dans la hiérarchie, il lègue ses acquis aux personnages de son ancien rôle social.

Mort d’un personnage :

Si un personnage meurt au combat (esclave, paysan, fonctionnaire, noble ou roi), le joueur qui l’incarne peut renaître en tant qu’esclave ou paysan (de son choix). Cette naissance est réalisable seulement si des **unités esclaves**, des **unités agriculteurs** ou des **unités commerçants** sont accumulées.

Fonctionnaires

Communiquent seulement par écrit. Ils n’ont pas le droit de parler tant et aussi longtemps qu’ils sont fonctionnaires. Les prêtres, les nobles et le roi en ont besoin pour exécuter leurs politiques et communiquer tout message. Ils sont les intermédiaires, les ponts entre le haut et le bas de la hiérarchie. Ce n’est seulement qu’avec ces scribes que les messages se rendent d’un type de personnage à un autre. Les personnages qui peuvent utiliser un scribe sont les suivants : roi, prêtre, noble. Plus précisément, les fonctionnaires font les intermédiaires entre le roi et les nobles, entre le prêtre et les commerçants, entre les nobles et les agriculteurs, entre le noble est les esclaves. Les fonctionnaires se déplacent donc partout dans la salle. Le destinateur dit au fonctionnaire qui est le destinataire, et seulement à ce destinataire doit être livré le message, ou les directions du destinateur.

Les fonctionnaires sont des scribes qui commencent au niveau 1 (avec les pictogrammes) et peuvent se retirer pendant 2 années pour étudier à l’école et apprendre l’alphabet (avec les sons) et ainsi devenir niveau 2. Ils peuvent devenir niveau 2 seulement à partir d’une confrontation contre la Syrie, puisque l’innovation vient de ceux-ci (à Ougarit).

Le fonctionnaire peut aller à la guerre et a **1 point d’attaque**.

Scribes niveau 1 : ne peut être utilisé qu’une fois

Scribes niveau 2 : peut être utilisé deux fois pendant un tour

Choix d’action du fonctionnaire :

-Étudier le cunéiforme pour devenir un scribe niveau 2 (après confrontation contre la Syrie)
-1 destinateur pour 1 destinataire
-2x 1 destinateur pour 1 destinataire (seulement si le fonctionnaire est un scribe niveau 2)

Roi

Le roi est le personnage qui prend les grandes décisions dans la cité-État. C’est le roi qui décide si les esclaves, les paysans, les fonctionnaires, les nobles et lui-même vont au combat. Le roi a **3 points d’attaque**. Si le roi gagne une bataille sans mourir, il gagne un succès militaire. Un roi peut accumuler les succès militaires, ce qui peut lui donner un bonus. Le roi a accès à tous les tableaux, il peut donc se déplacer dans la classe pour visionner les tableaux. Toutes les directions données par le roi sont obligatoires. En actions gratuites, il peut donner ses directives (à l’aide d’un fonctionnaire). Le roi peut commander de bâtir telle ou telle infrastructure. C’est le roi qui décide quand attaquer et contre qui il veut porter son attaque. Il décide aussi si un noble va créer un poste d’avant-garde. Les fonctionnaires, agriculteurs, commerçants et paysans peuvent aller en guerre seulement si l’ordre du roi a est passé du roi jusqu’aux fonctionnaires, agriculteurs, commerçants et esclaves en question.

C’est le roi qui s’occupe de la diplomatie avec les autres entités politiques. Le roi peut demander à un fonctionnaire d’aller faire des alliances avec d’autres cités-États et civilisations. Pour se faire, le roi peut demander à des fonctionnaires d’emporter des marchandises pour les autres entités politiques. Sinon il peut attaquer les autres cités-États et civilisations. Ces autres entités politiques peuvent avoir différents statuts : ennemies ou alliées. Ennemi : elle t’attaque et elle peut devenir alliée selon tes actions. Alliée : elle se bat à tes côtés, tu peux faire du commerce avec lui et elle peut devenir ton ennemie. Une entité politique devient ennemie si le roi ne répond pas aux demandes de l’entité politique (commerciales ou militaires). Autrement, si le roi répond à ces demandes, les entités politiques deviennent ou restent alliées.

Le roi doit se vêtir de la tenue du roi et doit parler noblement.

Actions gratuites du roi :

-Utiliser 1 fonctionnaires (priorité du roi)
-Utiliser 3 fonctionnaires (priorité du roi, et uniquement si le roi a 3 succès militaires)

Prêtres

Les prêtres occupent la Ziggourat. Ils s’occupent des dieux-statues et les prient au nom de la société. Les prêtres peuvent faire une action gratuite à chaque deux année pour consulter (avec l’aide d’un fonctionnaire) un devin qui va interpréter les signes des dieux. À chaque interprétation des dieux, un prêtre prend une carte «Devin» pour connaître la prémonition. Si on fait ce que le devin demande, on obtient un bonus tandis que si on ne l’écoute pas, un malheur peut arriver.

Proches du pouvoir et ayant une influence sur le roi, les prêtres réfléchissent avec le roi chacune de ses décisions.

Un prêtre peut utiliser qu’un fonctionnaire par tour. Un prêtre peut communiquer avec les commerçants (en utilisant un fonctionnaire) pour communiquer les besoins en marchandise pour les bonus de Ziggourat, une action gratuite. Les bonus de Ziggourat fonctionnent de la manière suivante : les prêtres commencent la partie avec une carte «bonus Ziggourat» décrivant un grand bonus que la cité-État recevra si les ressources demandées par la carte sont recueillies pour la Ziggourat (exemple : gagner **15 unités de nourriture** contre **2 unités de lapis-lazuli** et **3 unités d’or**).

Le prêtre peut prier des dieux-statues. Les prêtres ayant répondu à certains critères de prêche, certains dieux offrent des bonus. Le prêtre aura à faire une action spécifique pour prêcher les divinités. Parfois, le prêtre aura à demander aux commerçants (par le biais de fonctionnaires) d’aller chercher certaines pierres précieuses pour les dieux-statues, également. Pour savoir ce que les dieux demandent, les prêtres n’ont qu’à consulter les fiches des dieux. Chaque bonus que procure un dieu ne peut être réalisé qu’une seule fois.

Choix d’action du prêtre :

-Se promener dans la salle en parade avec une représentation du dieu.
-Faire une danse qui dure 2 minutes
-Chanter une chanson pour le dieu pendant 1 minute
-Prier dans une position particulière pour prier le dieu et garder cette position jusqu’au prochain tour

Actions gratuites du prêtre :

-Consulter le devin
-Envoyer une liste de pierres précieuses pour les commerçants (avec fonctionnaires)

Nobles

Les nobles administrent les provinces de l’Empire. Chaque noble dirige une province à la fois, ou bien il dirige un poste d’avant-garde. Sur la carte, les provinces et les poste d’avant-garde sont illustrés pour démontrer quel est le champ de vision des possessions babyloniennes, ou alliée, soit à un lieu à la ronde. La distance d’un lieu est égale à une année de marche à pied.

Pour construire un poste d’avant-garde, un noble doit le bâtir pendant 2 années consécutives. Une fois le poste d’avant-garde construit, le poste a **2 points d’attaque** à lui seul, sans compter ni le noble, ni aucune autre troupe que ce soit. Le noble peut décider de développer un poste d’avant-garde. Le noble peut prendre 2 années pour fortifier le poste d’avant-garde et lui donner **+1 point d’attaque**. Le noble peut aussi prendre 2 années (ou 1 année dans un poste d’avant-garde) pour entraîner des soldats et ainsi générer **1 unité de soldat** qui ne servira qu’au combat. Ces soldats sont directement sous la commande du noble et l’utilisation d’un fonctionnaire n’est pas nécessaire. Le noble peut prendre une année pour augmenter la hauteur de sa tour de garde, et augmenter sa vue jusqu’à trois lieux à la ronde, à partir de la tour du poste d’avant-garde. Cette action ne peut se réaliser qu’une seule fois.

Un poste d’avant-garde peut être perdu aux mains de l’ennemi lorsqu’aucun joueur n’occupe le poste après une bataille.

À Babylone, un noble à l’action gratuite de demander à un fonctionnaire de communiquer ses messages aux paysans et aux esclaves de sa région. Au poste d’avant-garde, le noble pour prendre 1 année pour se procurer un fonctionnaire pour communiquer pour lui tout message pour la ville, action toute aussi gratuite. Un noble peut utiliser un fonctionnaire par tour.

À chaque fois qu’un noble gagne une bataille, il gagne un succès militaire. Chaque noble accumule des succès militaires qui les permettront de connaître qui est éligible au trône du roi, lors de sa mort. Le noble a **2 points d’attaque**.

Choix d’action du noble :

-Partir à la guerre
-Construire un poste d’avant-garde pour **2 points d’attaque** (2 années)
-Fortifier un poste d’avant-garde pour **+1 point de d’attaque** (2 années)
-Entraîner des soldats pour **1 unité soldat** (1 année et seulement dans un poste d’avant-garde)
-Augmenter la hauteur de la tour de garde du poste d’avant-garde
-Se procurer une fonctionnaire pour communiquer avec Babylone
-Entraîner des soldats pour **1 unité soldat** (1 année)

Action gratuite du noble :

-Communiquer son message (utilisation d’un fonctionnaire)

Commerçants

Le commerçant doit se déplacer dans la région du Croissant Fertile pour faire le troc avec les autres civilisations ou cités-États. La durée de son itinéraire va dépendre de la longueur du parcours (se rendre à Uruk prend moins de temps que se rendre en Syrie, par exemple). Les itinéraires peuvent prendre plus d’une année. Les commerçants, à partir d’**unités de nourriture**, d’**unités de tissu** et d’**unités de poterie**, pourra échanger certains biens contre d’autres avec les commerçants des régions éloignées. Le commerçant peut se procurer une charrette (**2 unités de bois**) pour se déplacer plus rapidement qu’à pied. Le commerçant peut se procurer un bateau (**6 unités de bois**) pour circuler plus rapidement sur les cours d’eau que sur terre (voir la section «déplacement»). Une fois que le commerçant décide de partir à un point de commerce, il emmène avec lui que le nécessaire des marchandises pour faire son échange commercial.

Une fois que le commerçant arrive à destination de l’échange, le processus d’échange ne prend aucun année, il se fait automatiquement comme convenu lors de son départ. Exception à cette règle : si un autre commerçant le rattrape avant ou en même que l’arrivée à destination, pour lui dire de modifier son échange. Parfois, de manière aléatoire, à l’intérieur de la Ziggourat, des commerçants venus d’ailleurs auront fait chemin pour des échanges de marchandises (le temps de déplacement n’est nécessaire pas). Le commerçant peut seulement faire du commerce avec les cité-États et les civilisations qui sont neutres ou alliées.

Un tableau d’échange sera mis à disposition des commerçants, des prêtres et du roi. Ce tableau illustre la quantité de marchandises désirée pour une autre marchandise, à un point de commerce donné (exemple : les commerçants de la cité-État d’Ur demande **3 unités de nourriture** pour **2 unités de bois**).

Lorsqu’un commerçant se reproduit, il génère **1 unité de commerçant**. Pour qu’un commerçant devienne un fonctionnaire, il doit faire 2 années d’étude du cunéiforme.

Les commerçants sont éligibles à la guerre. S’il gagne une bataille, le paysan recevant un exploit de guerre sera choisi au hasard.

Choix d’action du commerçant :

-Se diriger vers des points de commerce pour faire des échanges commerciaux (peut prendre plusieurs tours)
-Se procurer une charrette
-Se procurer un bateau
-Reproduction
-Étudier le cunéiforme
-Vol
-Devenir un fonctionnaire (si le commerçant a passé au moins 2 ans à étudier le cunéiforme)

Agriculteur

Tous les agriculteurs commencent la partie avec une dette envers un noble ou un prêtre. L’agriculteur paye sa dette avec ses récoltes. Cela prend **5 unités de nourriture pour rembourser sa dette**. Un agriculteur peut vendre sa femme et son enfant pour rembourser totalement sa dette. S’il le fait, il doit réduire le **nombre total de ses récoltes moins 1** à chaque année et cela crée **1 unité esclave**. Chaque nouvel agriculteur (un esclave qui devient agriculteur) doit emprunter à un noble ou à un prêtre, ce qui forme une dette envers ces derniers. **Loi du talion**: s’il ne rembourse pas sa dette avant 5 ans après le début de la dette, il devient esclave.

À la base, chaque agriculteur génère **5 unités de nourriture** par tour. Certains contextes peuvent modifier le rendement de ces récoltes. La sécheresse fait en sorte qu’aucune récolte n’est réalisable durant la durée d’une année. Les sécheresses reviennent à chaque 5 an. Un tableau de sécheresse est accessible à tous les joueurs. La charrue permet à l’agriculteur de récolter **1 unité de nourriture supplémentaire** à chaque tour. Les surplus en unité de nourriture deviennent toujours des réserves en cas de sécheresse et d’échange commerciaux.

Pour nourrir les ouvriers, un fonctionnaire récolte l’impôt aux agriculteurs. Chaque agriculteur doit donner **1 unité de nourriture** à chaque tour au fonctionnaire du roi. L’agriculteur n’est pas puni s’il ne peut pas procurer cet impôt. Par le fonctionnaire, le noble envoie ses directives aux agriculteurs.

Les agriculteurs sont éligibles à la guerre. S’il gagne une bataille, le paysan recevant un exploit de guerre sera choisi au hasard.

Choix d’action de l’agriculteur :

-Aller rembourser sa dette (donne le nombre d’unité qu’il désire)
-Étudier le cunéiforme
-Construire une charrue (uniquement s’il a complètement payé sa dette)
-Reproduction (seulement si l’agriculteur n’a pas vendu sa femme)
-Vendre sa femme et son enfant
-Vol
-Devenir un scribe (si l’agriculteur a passé au moins 3 ans à étudier le cunéiforme)

Actions automatiques :

-Génère **2 unités de nourriture**
-Payer l’impôt **1 unité de nourriture** (s’il peut le faire)

Esclave

L’esclave est un ouvrier. C’est lui qui doit construire les infrastructures dans la cité-État de Babylone, incluant l’importante Tour de Babel. Chaque victoire militaire ramène des esclaves étrangers (de **1 à 2 unités esclaves**). Après 5 années de servitude, l’esclave a remboursé sa dette et peut décider de devenir un agriculteur ou un commerçant.

L’esclave peut mourir de faim (si l’impôt récoltée n’est pas suffisante pour le nombre d’esclaves, l’esclave qui meurt est décidé par le hasard).

L’esclave est éligible à la guerre.

Choix d’action de l’esclave :

-Construire 5% de muraille autour de Babylone
-Construire 15% de la muraille autour de la Ziggourat
-Construire 2% de la Tour de Babel
-Construire 5% de la Ziggourat
-Reproduction
-Vol
-Devenir un agriculteur ou un commerçant (seulement s’il a payé sa dette)

Artisan

L’artisan n’est pas un rôle que le joueur peut incarner. Toutefois, sa présence dans la cité-État est bien présente et indispensable à la société babylonienne. Les artisans vont générer des tissus et de la poterie que les commerçants peuvent utiliser pour leurs échanges commerciaux.

**1 unité de tissu** est générée à chaque jour et **1 unité de poterie** est générée à chaque année.

 7. SECTEURS D’ACTIVITÉ

Ressources automatiques

L’activité économique à Babylone génère automatiquement **1 unité de pierre** par année. Les artisans génèrent **2 unités de tissu** et **2 unités de poterie** par année.

Construction

Infrastructures : statue de Marduk, Tour de Babel, murailles, Ziggourat.

Construction de la statue de Marduk et de son dragon-serpent (cuivre et étain), pour avoir droit au bonus du Dragon-Serpent. Un prêtre peut demander aux esclaves (par l’intermédiaire d’un fonctionnaire) de construire la statue.

Autour de Babylone, la muraille qui entoure la cité-État peut être détruite par trois côtés (nord, sud-est et sud-ouest).

Tour de Babel, 2% = **1 unité de bois et de marbre**.

Muraille autour de Babylone, 5% = **1 unité de bois et de marbre**.

Muraille autour de la Ziggourat, 15% = **1 unité de bois et de marbre**.

Bateaux = **5 unités de bois**.

Charrette = **2 unités de bois**.

Destruction de l’infrastructure : Si une infrastructure n’est pas protégée par personne, elle subira un pourcentage de dégâts égal aux points d’attaque de celui qui attaque, multiplié par 10. Par exemple, si un ennemi a 4 points d’attaque, il fait 40% de dégâts à l’infrastructure.

Vol

À la fin de chaque tour, l’esclave ou l’agriculteur ont le choix de voler mais au risque de se faire «prendre la main dans le sac». Si c’est le cas, on coupe une main du voleur et toutes ses entreprises sont divisées par deux. S’il n’est pas attrapé, le voleur obtient une unité de nourriture de plus. C’est l’application du code de loi de Hammourabi. Pour déterminer si un joueur est repéré, le joueur lance un dé de six faces. Si le joueur obtient «6», il est repéré.

Main coupée pour agriculteur : **nombre total de récolte divisé par deux**.
Main coupée pour esclave : **pourcentage total de construction divisé par deux**.

Commerce

Les commerçants empruntent des produits de la cité-État pour faire le troc dans les cités-États et civilisations qui sont alliées. Un tableau des ressources en banque est disponible pour les commerçants, les prêtres et le roi, tout comme un tableau des échanges selon la cité-État. Par exemple, au Liban, on échange **5 unités de bois** pour **3 unités de nourriture**.

Produits à exporter : **unités de nourriture**, **unités de poterie** et **unités de tissus**.

Produits à importer : **unités d’or, d’argent, de lapis-lazuli, de cornaline, d’ivoire, de turquoise, d’obsidienne, de cuivre et d’étain**

Guerre

Les nobles génèrent des unités de soldat qui meurent au combat avant les joueurs. Points de combats pour chacun des côtés. On soustrait ces points pour connaître les survivants (donc les gagnants de la bataille). Par exemple, si 3 unités de soldat et deux esclaves affronte des ennemis ayant 4 points d’attaque, les ennemis seront éliminés tout comme les 3 unités de soldat, et un des deux esclaves. Parmi les joueurs, celui qui meurt est décidé par le hasard. Celui qui obtient le nombre le plus grand au dé.

Lorsque l’ennemi décide d’attaquer une infrastructure, les joueurs peuvent décider de défendre l’infrastructure. L’infrastructure ne subit aucun dégât dans ce cas-ci. À Babylone, le déplacement entre provinces est une action gratuite.

Si des ennemis attaquent la muraille, elle se détruira d’un des trois côtés d’où elle est attaquée.

Si on conquiert une cité-État, chose difficile, un noble arrive devient le gestionnaire de la place. La cité-État gérée par le noble deviendra un poste d’avant-garde.

Le roi a **3 points d’attaque** (parce qu’il a un pouvoir qui lui vient des dieux)…

Le noble a **2 points d’attaque**.

Les fonctionnaires, les paysans, les esclaves, les soldats ont chacun **1 point d’attaque**.

Religion

Le prêtre peut décider de faire bénéficier Babylone de plusieurs bonus, et cela en chérissant les dieux. Les bonus de dieux ne peuvent être activés qu’une seule fois, à l’exception de la déesse Ishtar. Pour activer les bonus, chaque divinité obtient des points d’adoration déterminés par le Maître du Destin (selon la rigueur du travail des prêtres).

Deux que les prêtres peuvent chérir :

-Ishtar (déesse de la fécondité) qui donne un bonus permanent (à **15 points d’adoration**) : lorsqu’on se reproduit, on crée **2 unités à la place de 1**. Ensuite, après d’ultérieures cérémonies d’adoration, la déesse peut envoyer son taureau ailé à l’aide de Babylone (à **30 points d’adoration**).

-Enlil (dieu maître de la terre) qui donne un bonus permanent pour l’agriculture (à **25 points d’adoration**) : les agriculteurs cultivent **6 unités de nourritures à la place de 4**.

-Anu (maître du ciel) qui donne un bonus permanent pour une meilleure l’interprétation que font les devins des phénomènes (à **15 points d’adoration**) : pige 2 cartes «Devin» à la place d’une seule, à chaque fois.

-Marduk (dieu de Babylone, divinité agraire, dieu de l'exorcisme) qui détient un dragon-serpent. Le nombre de Marduk est 50. Rendu à **50 points d’adoration**, Marduk prête son dragon-serpent aux Babyloniens pour 5 années de temps.

Bonus de Ziggourat :

Pour un bonus de Ziggourat, ça prend un certain nombre de pierres précieuses choisi par la carte «Bonus Ziggourat» (or, argent, lapis-lazuli, cornaline, ivoire turquoise, obsidienne). Le bonus est inscrit sur la carte «Bonus Ziggourat».

Déplacement

En Mésopotamie, tous les déplacements durent **1 année**.

Pour aller en Syrie, **2 années de marche**, **1 année en charrette**, **1 année en bateau** **(incluant le retour)**.

Pour aller en Afrique, **4 années de marche**, **2 années en charrette**, ne peut y aller en bateau.

Pour aller au Liban, **3 années de marche**, **1 année en charrette**, **1 année en bateau (incluant le retour).**

Pour aller en Turquie, **4 années de marche**, **2 années en charrette**, **1 année en bateau**.

Pour aller à Oman, **5 années de marche**, **3 années en charrette**, **1 année en bateau**.

Pour aller au Pakistan, **5 années de marche**, **3 années en charrette**, **2 années en bateau.**

Pour aller en Afghanistan, **5 années de marche**, **3 années en charrette**, ne peut y aller en bateau.

Pour aller en Iran, **3 années de marche**, **2 années en charrette**, **2 années en bateau**.

La distance à parcourir, en termes d’années, pour atteindre un poste d’avant-garde est déterminée logiquement par le maître du destin.

---------------------------------------