



CLASH OF CULTURES

MONUMENTAL EDITION

*Guidez votre culture d'une simple colonie vers un empire florissant.
Découvrez les terres avoisinantes, construisez une antique métropole, recherchez
des progrès technologiques et sociaux, partez à la conquête de ceux qui se
dressent devant vous. Le vainqueur créera une culture à jamais célébrée !*

CLASH OF CULTURES a été publié la première fois en 2012. Deux ans plus tard, l'extension *Civilisations* vient compléter le jeu de base.

CLASH OF CULTURES : MONUMENTAL EDITION est une version améliorée, revue et corrigée du jeu de base et de son extension.

Pour faciliter l'apprentissage, les règles de l'extension sont clairement mises en évidence. Ceci vous permet d'apprendre le jeu de base, puis d'ajouter l'extension *Civilisations* par la suite. L'extension ajoute des cartes, des Unités, des Bâtiments, et surtout, elle laisse chaque joueur prendre le contrôle d'une des 15 civilisations historiques.

Vous retrouverez l'icône  sur tous les éléments de l'extension *Civilisations*. Vous la verrez également sur le matériel partagé, tel que les tableaux Joueur, pour indiquer si un élément est uniquement utilisé avec l'extension. L'Aide de jeu est recto verso avec une face pour le jeu de base et l'autre face incluant l'extension.

Amusez-vous bien !

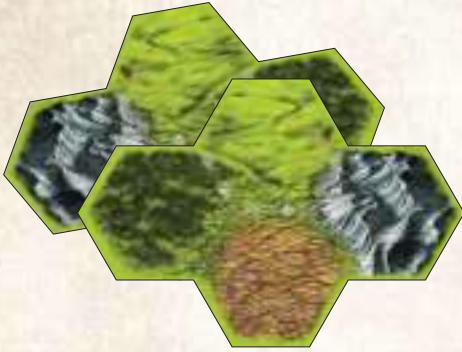
SOMMAIRE

MATÉRIEL	2
MISE EN PLACE	4
STRUCTURE DU JEU	8
CONCEPTS PRINCIPAUX	8
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	10
ACTION : PROGRESSER	10
ACTION : FONDER	11
ACTION : ACTIVER UNE CITÉ	11
ACTION : DÉPLACER	14
ACTION : AMÉLIORER	16
ACTION : RAYONNER	16
PHASE BILAN	18
CARTES ACTION	19
CARTES OBJECTIF	19
EXPLORATION	20
CONFLITS	22
ÉVÉNEMENTS	25
MERVEILLES	28
ANNEXE	30
PROGRÈS	30
PROGRÈS DE CIVILISATION	32
VARIANTES	35
ICÔNES ÉVÉNEMENT	36
EFFETS DES BARBARES	36
EFFETS DES PIRATES	36
CONQUÉRIR UNE CITÉ	36
LEXIQUE DES TERMES ET ICÔNES	36

MATÉRIEL

PLATEAUX ET TUILES

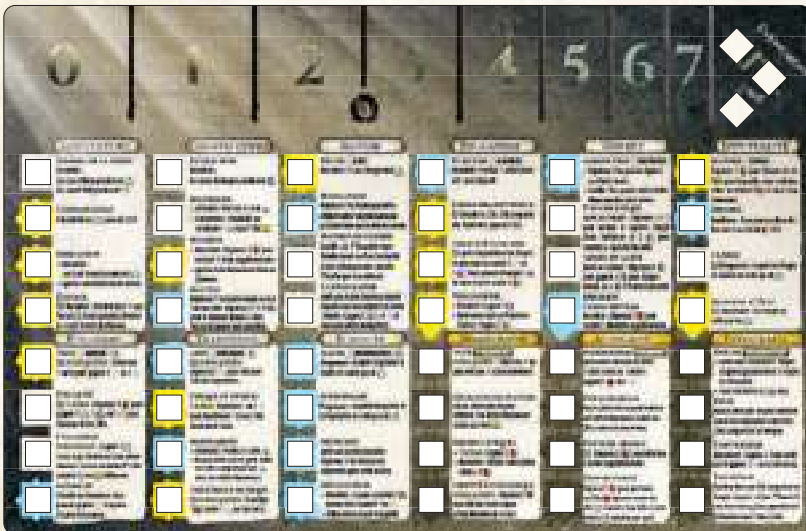
4 tuiles Région de départ 1 par joueur



16 tuiles Région normales



4 tableaux Joueur 1 par joueur



5 < tuiles Région de départ Civilisation



4 Aides de jeu 1 par joueur



1 Piste Temporelle



15 < tableaux Civilisation



CARTES

38 cartes Événement

20 < cartes Événement



42 cartes Action

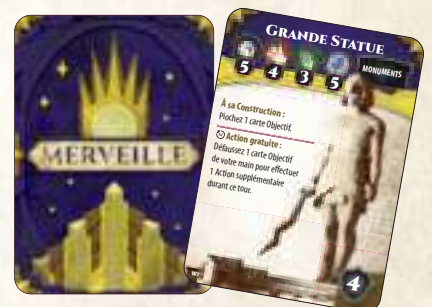


32 cartes Objectif

6 < cartes Objectif



8 cartes Merveille



45 < cartes Chef



CUBES ET DÉS

~200 cubes ~50 rouges,
~50 violets, ~50 bleus,
~50 jaunes.



9 dés à 12 faces



MARQUEURS RESSOURCE

4 marqueurs Vivres
1 par joueur



4 marqueurs Minéral
1 par joueur



4 marqueurs Bois
1 par joueur



4 marqueurs Idée
1 par joueur



4 marqueurs Or
1 par joueur



JETONS

50 jetons Culture



60 jetons Humeur



1 marqueur Manche



6 marqueurs
Terrain épuisé



1 marqueur Premier
joueur



ÉLÉMENTS DE CITÉ *Note : Tous ces Éléments sont des Bâtiments, excepté les Colonies et les Merveilles.*

38 Colonies

7 rouges,
7 violets,
7 bleues,
7 jaunes,
10 grises.



20 Temples

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



20 Forteresses

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



20 Académies

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



20 Ports

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



20 < Obélisques

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



20 < Marchés

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



20 < Observatoires

5 rouges,
5 violets,
5 bleus,
5 jaunes.



8 MERVEILLES



GRANDE ARÈNE



GRANDS JARDINS



GRANDE BIBLIOTHÈQUE



GRAND PHARE



GRAND MAUSOLÉE



GRANDES PYRAMIDES



GRANDE STATUE



GRANDE MURAILLE

*Note : Toutes les Unités sont des Unités Armée, excepté les Colons et les Navires.
Toutes les Unités sont des Unités terrestres, sauf les Navires qui sont des Unités navales.*

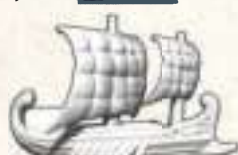
UNITÉS

16 Colons

4 rouges,
4 violets,
4 bleus,
4 jaunes.



20 Navires 4 rouges, 4 violets, 4 bleus,
4 jaunes, < 4 noirs



20 < Cavalerie

4 rouges,
4 violets,
4 bleus,
4 jaunes,
4 gris.



84 Infanterie

16 rouges,
16 violets,
16 bleus,
16 jaunes,
20 gris.



20 < Éléphants

4 rouges,
4 violets,
4 bleus,
4 jaunes,
4 gris.



4 < Chefs

1 rouge,
1 violet,
1 bleu,
1 jaune.



LIMITATION DE MATÉRIEL

Chaque joueur est limité au matériel inclus dans le jeu. Ceci signifie par exemple que vous ne pouvez pas posséder plus de 7 Colonies ou 5 Temples. Les jetons Culture et Humeur font exception et sont en quantité illimitée : si vous veniez à en manquer, utilisez un substitut.

MISE EN PLACE

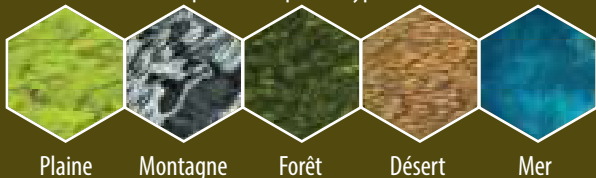
Constituez le plateau en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-contre. La Région de départ de chaque joueur est placée face visible et en l'orientant correctement (faire attention à la position de la case Montagne).

Note : Les Régions de départ sont recto verso. La différence entre ces deux faces est la position de la case Montagne et de la case Forêt. La face à utiliser dépend du schéma de mise en place.

Mélangez face cachée les Régions normales et placez-les aléatoirement face cachée tel qu'indiqué : ce sont les Régions dites "inexplorées". Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, tirez au hasard la place de chacun autour du plateau central.

RÉGIONS

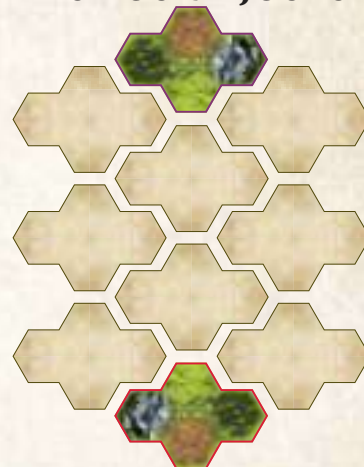
Chaque Région comporte 4 cases, et chaque case représente 1 des types de terrain ci-dessous. Les cases qui ne sont pas du type Mer sont des cases Terrain.



Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui :

1. 1 tableau Joueur et 1 Aide de jeu.
2. Les cubes à sa couleur qu'il place dans sa réserve.
3. Les Éléments de cité à sa couleur : 7 Colonies, 5 Temples, 5 Académies, 5 Forteresses, 5 Ports.
 < Prenez également 5 Obélisques, 5 Marchés, 5 Observatoires.
4. Les Unités à sa couleur : 16 Infanteries, 4 Navires, 4 Colons.
 < Prenez également 4 Cavalleries, 4 Éléphants, 1 Chef.
5. 5 marqueurs Ressource (Vivres , Bois , Minéral , Idée , Or ). Placez le marqueur Vivres sur la case 2 de votre tableau Joueur, les autres sur la case 0.
6. < 1 tableau Civilisation tiré au hasard.
7. < Les 3 cartes Chef correspondant à sa Civilisation. Rangez dans la boîte les tableaux Civilisation et les Chefs non utilisés, ils ne le seront pas dans cette partie.
8. < Certaines Civilisations possèdent une Région de départ indiquée sur leur tableau Civilisation. Pour une telle Civilisation, remplacez sa Région de départ par celle indiquée. Ces Régions de départ ne sont pas recto verso, contrairement aux Régions de départ du jeu de base. Placez-les de façon à ce que la case Plaine soit disposée comme pour une Région de départ normale.
9. Chaque joueur place 1 cube de sa réserve sur son Progrès *Travail de la terre* et son Progrès *Extraction*. Ces cubes indiquent quels Progrès vous possédez, et chaque joueur débute la partie avec ces deux Progrès.
10. Chaque joueur place 3 cubes de sa réserve dans les 3 emplacements de sa case Événement, en haut à droite de son tableau Joueur.

PLATEAU POUR 2 JOUEURS



PLATEAU POUR 3 JOUEURS



PLATEAU POUR 4 JOUEURS



EXEMPLE DE ZONE DE JEU 1

5

9

10

7

8

6

EGYPTIENS

PLAINES INONDABLES (IRIGATION)

• Récolter : Les cases Desert produisent 1 ou 2.

• Fonder : Possible dans les cases Desert.

ARCHITECTURE

Construire : Les cases Desert produisent 1 ou 2.

RESSOURCE

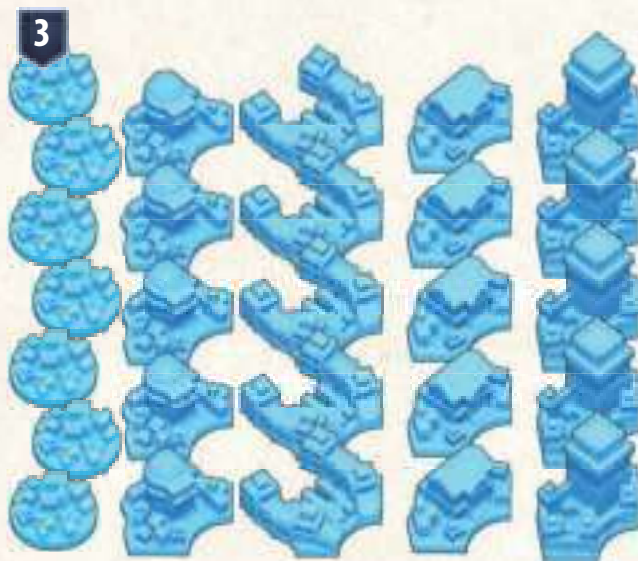
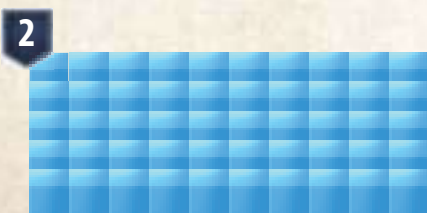
• Après 1 Conflit : Les cases Desert produisent 1 ou 2.

• Après 2 Conflits : Les cases Desert produisent 1 ou 2.

• Lorsque votre Chef est nié : Les cases Desert produisent 1 ou 2.

ASCENDANCE DIVINE

Chaque Projet en Récolte peut être utilisé pour l'extension de votre territoire (mais vous ne pouvez pas le faire).



ACTIONS

Progresser : Dépensez 2.

Activer une Cité : au choix.

• Recueillir

• Récolter

• Construire

Déplacer jusqu'à 3 Escadrons.

Améliorer : Dépensez autant de jetons que la Salle de la Cité pour chaque case d'agrandissement.

Rayonner : Dépensez des jetons pour améliorer votre Portée ou votre jet d'influence. 1 Succès par tour.

PHASE BILAN

1. Des Objectifs accomplis ?

La partie se termine si la dernière Marche a été jouée ou si un joueur a plus de Cité.

2. Acquis gratuitement 1 Progres

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit gratuitement 1 Progres.

3. Pocher des cartes

1 carte Action et 1 carte Objectif.

4. Razer 1 Cité de Taille 1

Gagnez 1.

5. Changer de Gouvernement ?

Dépensez 1 et 1 pour déplacer vos unités vers un autre Gouvernement autorisé.

6. Choisir un 1er Joueur

Celui qui possède le plus de 1er Joueur choisit le 1er Joueur. Chaque 1er Joueur, ou celui qui a le plus de 1er Joueur, choisit le 1er Joueur.

POINTS DE VICTOIRE

1 par Élément de Cité possédé

1 par Progres acquis

4 par Mérité possédé

2 par Objectif accompli

7 par les autres Événements

CLASH CULTURES

UNITÉS ET ÉLÉMENTS DE CITÉ

UNITÉ OU BÂTIMENT

Colon

Infanterie

Navire

Colonie

Port

Académie

Forteresse

Temple

SPECIFICITÉS

Ne participe pas aux Combats.

Fondez 1 Cité.

+1 de l'ors d'un Combat.

Capacité Clash 1.

+1 de l'ors d'une Bataille navale.

Est construit dans la case Mer attenante au Port.

Transporte jusqu'à 2 Unités terrestres.

Fondation d'une Cité.

Ne peut être clôturée par l'Action Rayonner.

Recrutez des Navires dans la case Mer attenante au Port.

Si la Cité peut Récolter 1 ou 2.

Si la case Mer peut être 1 ou 2 avec l'Action.

À la construction : Gagnez 2.

Combat, au 1er Round :

Frappe : +1 de la valeur jet de Combat.

Muraille : Annule 1 Touche.

À la construction : Gagnez 1 ou 2.

Ressource Ventes

Ressource Minéral

Ressource Bois

Ressource Vite

Ressource de

Jetons Culture

Jetons Humain

ou Humain de Cité

Valeur de Combat

Capacité Chef

Capacité Éléphant

Capacité Canotiste

Capacité Vitrerie

Monnaie

Point de Victoire

Terrain Élevé

Cité Neutro

Cité Montagne

Rature

Trave

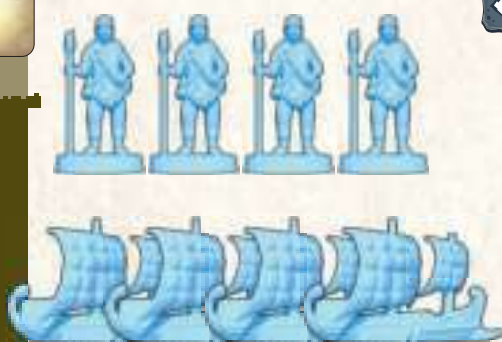
1 Jeton par tour

Expenses

Constructions

AIDE DE JEU

L'Aide jeu contient des informations importantes. Une fois que vous maîtrisez le jeu, vous pouvez jouer sans. L'Aide de jeu est recto verso, le côté rouge comporte des informations pour l'extension Civilisations.



11. Chaque joueur construit sa première Cité en plaçant 1 Colonie sur la case Plaine de sa Région de départ, ainsi qu'un jeton Humeur face  à côté de sa Cité, pour indiquer que cette Cité est Heureuse et 1 Colon dans la case de cette Cité. **Note :** C'est sa case Départ, elle le reste même si la Cité qui s'y trouve est détruite ou conquise.

12. Mélangez et placez face cachée les cartes Objectif à côté du plateau pour former la pioche Objectifs. Mélangez et placez face cachée les cartes Événement à côté du plateau pour former la pioche Événements.

⏏ Si vous jouez avec l'extension, mélangez les cartes Objectif et Événement supplémentaires (portant l'icône ⏏) dans les pioches respectives. Sinon, rangez-les dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

13. Mélangez et placez face cachée les cartes Action à côté du plateau pour former la pioche Actions.

14. Mélangez et placez face cachée les cartes Merveille à côté du plateau pour former la pioche Merveilles.

15. Chaque joueur pioche 1 carte Action et 1 carte Objectif du dessus des pioches respectives. Chacun conserve dans sa main les cartes qu'il pioche et ne les montre pas.

16. Placez les Colonies  (grises), les Unités  (grises), les jetons Culture, les jetons Humeur, ainsi que les dés dans la Réserve générale.

⏏ Si vous jouez avec l'extension, placez également les Navires noirs dans la Réserve générale.

17. Placez la Piste Temporelle à côté du plateau. Utilisez le recto de cette piste, sauf si vous jouez avec la variante *«Fin de partie variable»*, pg. 35]. Placez le marqueur Manche sur la case (Époque I, Manche 1).

18. Tirer un 1^{er} Joueur au hasard : il reçoit le marqueur Premier Joueur.





STRUCTURE DU JEU

La partie est divisée en 6 Époques, et chaque Époque est divisée en 3 Manches consécutives suivies d'1 Phase Bilan.



Lors de chaque Manche, en commençant par le 1^{er} Joueur, puis en sens horaire, chaque joueur joue 1 tour durant lequel il résout 3 Actions.

Après avoir terminé les 3 Manches d'une Époque, résolvez la Phase Bilan, puis la prochaine Époque commence. Le marqueur Manche sert à suivre les Époques et les Manches.

REMPORTER LA VICTOIRE

La partie se termine à la fin de l'Époque VI, ou au début d'une Phase Bilan si au moins 1 des joueurs n'a plus de Cité.

Lors du décompte final, chaque joueur compte ses Points de Victoire (🏰) :

- 1 🏰 par Élément de cité à sa couleur sur le plateau,
- 1/2 🏰 par Progrès qu'il possède,
- 2 🏰 par Objectif qu'il a accompli,
- 4 🏰 par Merveille en sa possession (2 🏰 s'il l'a conquise),
- ? 🏰 octroyés par certaines cartes Événement,
- 2 🏰 par Chef adverse qu'il a éliminé.

Note : N'arrondissez pas les 1/2 🏰.

Le joueur possédant le plus de 🏰 remporte la victoire.

En cas d'égalité, reprenez la liste ci-dessus dans l'ordre : les joueurs à égalité comparent leurs 🏰 pour la 1^{ère} ligne, celui qui possède le plus de 🏰 remporte la partie. Si l'égalité persiste, passez à la 2^e ligne, et ainsi de suite. Si des joueurs sont toujours à égalité à la dernière ligne, ils se partagent la victoire.

CONCEPTS PRINCIPAUX

GESTION DES RESSOURCES

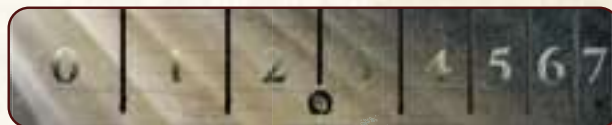
Il existe 5 types de Ressources dans le jeu. Les Vivres 🌿, le Minerai ⚙️ et le Bois 🌲 sont récoltées autour des Cités. Les Idées 💡 et l'Or 🏆 sont obtenues grâce à certains Progrès et Bâtiments.



La Ressource 💡 peut être utilisée pour acquérir des Progrès et la Ressource 🏆 peut être utilisée pour remplacer toute Ressource, sauf indication contraire.



La partie supérieure de votre tableau Joueur présente une série de cases numérotées de 0 à 7 : elles sont utilisées pour compter la quantité de chaque Ressource que vous avez dans votre réserve.



Pour chaque gain de Ressource, déplacez le marqueur Ressource correspondant vers la droite d'autant de cases que la quantité gagnée. Pour chaque dépense de Ressource, déplacez le marqueur Ressource correspondant de la même façon, mais cette fois vers la gauche. Vous ne pouvez jamais posséder plus de 7 unités d'une même Ressource : ignorez tout gain qui vous ferait dépasser ce maximum. Vous ne pouvez pas dépenser une Ressource que vous ne possédez pas.

LIMITE DE VIVRES

L'icône Vivres entre les cases 2 et 3 signifie que tant que vous ne possédez pas le Progrès *Conservation*, vous ne pouvez pas avoir plus de 2 🌿 en réserve.



JETONS CULTURE ET HUMEUR

Durant la partie, vous allez gagner des jetons Humeur et des jetons Culture. Lorsque c'est le cas, prenez-les dans la Réserve générale, et placez-les devant vous. Il n'y a pas de limite à la quantité que vous pouvez en posséder.

Les jetons Humeur servent à améliorer l'Humeur de vos Cités. Le recto des jetons Humeur présente une face 😊 et sont utilisés pour indiquer qu'une Cité est Heureuse. Le verso présente une face 😞 utilisée pour indiquer qu'une Cité est Mécontente. Une Cité sans jeton 😊 est Neutre 😐.

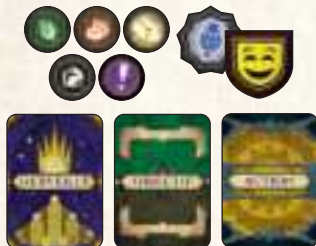
Les jetons Culture servent à **Rayonner** afin d'influencer d'autres Cités avec votre culture, ou à **Construire** des Merveilles.

Les jetons 🏰 et 🏰 dépensés retournent dans la Réserve générale.

ÉCHANGES ENTRE JOUEURS

Durant votre tour, en tant qu'Action gratuite, vous pouvez proposer un échange à un adversaire. Vous pouvez échanger les éléments suivants (de vos réserves ou de vos mains) :

- ✦ des Ressources,
- ✦ des cartes Action,
- ✦ des cartes Objectif,
- ✦ des cartes Merveille,
- ✦ des jetons Humeur,
- ✦ des jetons Culture.



Les joueurs concernés s'entendent sur la teneur de l'échange. Toute carte proposée à l'échange peut être montrée à l'adversaire participant, mais ce n'est pas une obligation. Tout échange immédiat doit être honoré. Cependant, toute entente verbale de type diplomatique ou politique, ainsi que les prêts et promesses de transaction, ne sont pas tenus d'être respectés, seule la conscience de chacun et ses objectifs déterminera la validité de ce type d'entente.

Exemple 1: Vous vous entendez avec un adversaire pour un échange immédiat en lui donnant 2 🏰 et 1 carte Action contre 3 jetons 🏰. Cet échange se fait immédiatement et chacun doit le respecter intégralement.

Exemple 2: Vous manquez de Vivres et un adversaire accepte de vous donner 2 🏰 immédiatement contre 1 🏰 immédiatement et la prochaine carte Objectif que vous piocherez. L'échange de Vivres et de Bois se fait immédiatement, mais lui donner votre prochaine carte Objectif dépendra de votre bon vouloir à ce moment-là.

ENNEMI / ADVERSAIRE

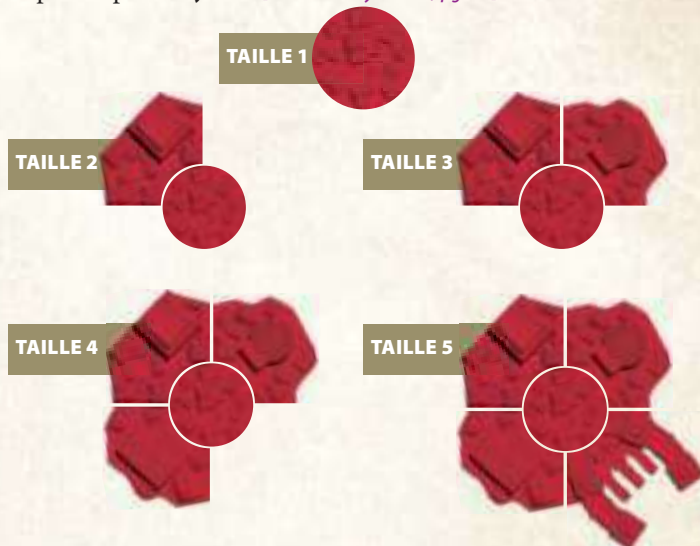
Le terme "ennemi" désigne tout ce qui ne vous appartient pas : cela peut être un adversaire ou un élément appartenant aux Barbares. Le terme "adverse" désigne vos adversaires (les autres joueurs) uniquement et ce qui leur appartient.

🏰 Les Pirates sont des ennemis, comme les Barbares.

TAILLE DE CITÉ

La Taille d'une Cité est égale au nombre d'Éléments de cité qui la composent (Colonie, Bâtiments, Merveilles). La Taille maximale d'une Cité est de 5. La Taille d'une Cité influe sur :

- ✦ le nombre de Ressources qu'elle peut **Récolter** [*«Activer une Cité : Récolter»*, pg. 11]
- ✦ le nombre d'Unités qu'elle peut **Recruter** [*«Activer une Cité : Recruter»*, pg. 12]
- ✦ sa portée pour **Rayonner** [*«Action : Rayonner»*, pg. 16]



Vous ne pouvez pas augmenter la Taille de vos Cités au-delà du nombre de Cités que vous possédez. Cependant, vos Cités qui ont atteint une Taille qui dépasserait le nombre de vos Cités après en avoir perdu conservent leur Taille actuelle.

Exemple : Si vous ne possédez que 3 Cités, aucune d'entre-elles ne peut dépasser la Taille 3.

PROGRÈS

La partie inférieure de votre tableau Joueur présente 12 groupes de Progrès comprenant chacun 4 Progrès.

Lorsque vous acquérez un Progrès d'un groupe pour lequel vous n'en possédez pas encore, vous devez acquérir celui du haut de ce groupe. Ensuite, vous pourrez acquérir les autres dans l'ordre de votre choix pour ce groupe.



LECTURE DES EFFETS

Un effet commençant par "[Nom_Action] :" ou "[Nom_Progrès] :" s'applique à votre propre utilisation des Actions et Progrès. Un effet commençant par "[Type_de_Conflit] :" se déclenche lorsque vous participez avec vos Unités à ce Conflit. Tout autre effet se déclenche en fonction de ce qu'il indique et est continu s'il n'y a pas de déclenchement précis.

Un effet indiquant "1 Action :" nécessite de dépenser 1 des Actions que vous avez pour le tour afin de le déclencher.

Un effet portant l'icône 🏰 ne peut être utilisé qu'1 fois par tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de votre tour, vous devez résoudre 3 Actions.

Il existe 6 Actions principales parmi lesquelles choisir, vous pouvez les résoudre dans n'importe quel ordre et plusieurs fois chacune lors d'un même tour (pour l'Action **Rayonner**, vous ne pouvez obtenir qu'1 Succès par tour).

Lors de votre tour, avant ou après toute Action, vous pouvez résoudre des Actions gratuites auxquelles vous avez accès par vos Bâtiments, Progrès, Chef ou carte Action.

Vous pouvez également dépenser 1 Action pour résoudre un effet "1 Action". Les détails pour ce type d'Action se trouvent sur l'élément correspondant ou dans les règles.

Les 6 Actions principales sont :

- ♦ **Progresser**
- ♦ **Fonder** une Cité
- ♦ **Activer** une Cité — choisir 1 des Actions suivantes :
 - Recruter des Unités
 - Récolter des Ressources
 - Construire 1 Bâtiment
- ♦ **Déplacer** vos Unités (jusqu'à 3 Escouades d'Unités)
- ♦ **Améliorer** l'Humeur de vos Cités
- ♦ **Rayonner** avec votre culture (1 seul Succès par tour)

ACTION : PROGRESSER

Dépensez 2  pour acquérir 1 Progrès. Les  et  peuvent remplacer  au taux de 1:1 pour acquérir un Progrès.

Prenez 1 cube dans la case Événement de votre tableau Joueur et placez-le dans l'emplacement du Progrès que vous venez d'acquérir. Si cet emplacement comporte un contour bleu, gagnez immédiatement 1 . Si cet emplacement comporte un contour jaune, gagnez immédiatement 1 .

Exemple : Si vous acquérez le Progrès Mythes, gagnez 1 jeton .



DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENT

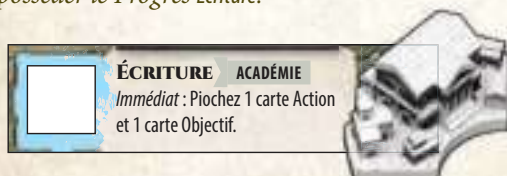
Si après l'acquisition d'un Progrès, il n'y a plus de cube dans votre case Événement, résolvez 1 Événement [*«Événements», pg. 25*]. Puis remplissez votre case Événement avec 3 nouveaux cubes de votre réserve.



PRÉREQUIS POUR LES BÂTIMENTS

Certains Progrès comportent un nom de Bâtiment à côté de leur nom : pour pouvoir construire un tel Bâtiment, vous devez posséder le Progrès associé.

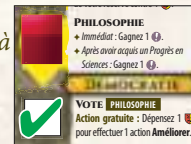
Exemple : Pour pouvoir Construire une Académie, vous devez posséder le Progrès Écriture.



PROGRÈS DE GOUVERNEMENT

Les 3 groupes avec leur nom sur fond doré sont des groupes de Gouvernement. Le Progrès du haut de chacun de ces groupes possède un prérequis de Progrès près de son nom.

Exemple : Vous devez déjà posséder Philosophie pour acquérir Vote.



Vous ne pouvez posséder des Progrès que dans 1 groupe de Gouvernement. Durant la Phase Bilan, vous pouvez changer de Gouvernement [*«Phase Bilan», pg. 18*].

PROGRÈS DE CIVILISATION

Pour plus de détails : [*«Progrès de Civilisation», pg. 32*]

RÉCAPITULATIF - PROGRESSER

- ♦ Un Progrès coûte 2  (Les  et  peuvent remplacer .
- ♦ Il faut posséder le Progrès du haut d'un groupe avant de pouvoir acquérir les autres.
- ♦ Le Progrès du haut de chaque Gouvernement possède un prérequis.
- ♦ Chaque type de Bâtiment ne peut être Construit que si vous possédez un Progrès précis.

POURQUOI LES VIVRES ?

D'un point de vue historique, un surplus de vivres était essentiel pour le développement technologique et culturel : cela signifiait que moins de monde consacrait son temps à œuvrer pour la survie et pouvait se consacrer à devenir artisan, dévot, enseignant, artiste, penseur, ou soldat.

ACTION : FONDER UNE CITÉ

Lorsque vous effectuez cette Action, **Fondez** une nouvelle Cité en remplaçant 1 de vos Colons dans une case par une Colonie de votre réserve. Une Cité peut être **Fondée** dans une case validant chacun des critères suivants :

- ♦ elle est une case Terrain (a),
- ♦ elle n'est pas une case Désert (b),
- ♦ elle ne contient pas déjà une Cité (c),
- ♦ elle ne contient aucune Unité ennemie (d),
- ♦ elle ne contient pas de jeton Terrain épuisé (e),
- ♦ elle contient au moins 1 de vos Colons.



Une Cité adjacente à au moins 1 case Mer est une **Cité côtière**.

Vous ne pouvez pas effectuer cette Action si vous n'avez aucune Colonie dans votre réserve.

ACTION : ACTIVER UNE CITÉ

Lorsque vous effectuez cette Action, choisissez 1 de vos Cités et résolvez 1 des Actions suivantes dans cette Cité :

- ♦ **Récolter** des Ressources,
- ♦ **Construire** 1 Bâtiment ou 1 Merveille,
- ♦ **Recruter** des Unités.

Si vous activez une même Cité plusieurs fois dans le même tour, après avoir résolu l'Action, réduisez son Humeur d'1 cran pour chaque activation au-delà de la première.

Une Cité Mécontente ne peut être activée qu'1 fois par tour. Si de multiples activations font devenir Mécontente une Cité, elle peut être activée encore 1 fois durant ce tour.



Exemple : La première activation de cette Cité 😊 n'a pas d'effet sur son Humeur. Si vous l'activez une 2^{ème} fois, elle devient 😐. Si vous l'activez une 3^{ème} fois, elle devient 😡.

Vous pouvez utiliser l'Action **Améliorer** pour modifier de nouveau l'Humeur d'une Cité [Action : Améliorer, pg. 16].

ACTIVER UNE CITÉ : RÉCOLTER

Lorsque vous résolvez cette Action, récoltez un nombre de Ressources égal à la Taille de cette Cité. Si la Cité est 😊, récoltez 1 Ressource supplémentaire par rapport à sa Taille. Si la Cité est 😡, récoltez 1 Ressource, peu importe sa Taille.

Récoltez des Ressources en fonction du type de Terrain des cases adjacentes à celle de la Cité, ainsi que de celle où se trouve la Cité. Chaque case produit 1 Ressource du type correspondant et ne peut être récoltée qu'1 fois par activation.



Vous ne pouvez **Récolter** aucune Ressource dans une case contenant au moins 1 Unité ennemie, un marqueur Terrain épuisé ou une autre Cité, peu importe son propriétaire, ni d'une case Mer adjacente à un Navire 🚢.

Exemple : Vous avez choisi de **Récolter** 1 🌿 de la case Mer (vous possédez le Progrès Pêche) et 1 🪨 de la case Montagne. Vous auriez bien voulu 1 🌿 de l'autre case Montagne, mais la présence d'un 🏹 vous en empêche. Vous récoltez donc 1 🌿 de la Forêt à la place.



PROGRÈS UTILES

Conservation — Votre limite de 🌿 passe de 2 à 7.

Irrigation — **Récolter** : Les cases Désert produisent 🌿.

Élevage — 🐄 **Récolter** : Possible dans 1 case Terrain située à 2 cases de distance. Si vous possédez le Progrès Routes, vous pouvez le faire dans 2 cases Terrain au lieu d'1.

Pêche — **Récolter** : 1 case Mer produit 🐟.

Enseignement public — 🎓 **Récolter** : Si la Cité comporte une Académie, gagnez 1 🧠.

Liberté économique — Action gratuite : Dépensez 1 🛡️ pour effectuer votre seule Action **Récolter** de ce tour.

ACTIVER UNE CITÉ : CONSTRUIRE

Lorsque vous résolvez cette Action, **Construisez** dans la Cité que vous avez activée, au choix (certains effets peuvent restreindre le type de **Construction** possible) :

- 1 **Merveille** si vous avez les prérequis, voir [«Merveilles», pg. 28],
- 1 **Bâtiment** : dépensez 1 🌿+1 🏰+1 🏰 pour placer 1 de vos Bâtiments en réserve, en respectant les règles suivantes :
 - ♦ vous possédez le Progrès permettant de construire ce Bâtiment,
 - ♦ la Cité est 😊 ou 😊,
 - ♦ la Taille de la Cité est inférieure au nombre total de vos Cités avant cette **Construction**,
 - ♦ ce type de Bâtiment n'est pas déjà présent dans la Cité.

Exemple : Vous souhaitez construire une Académie dans une de vos Cités.

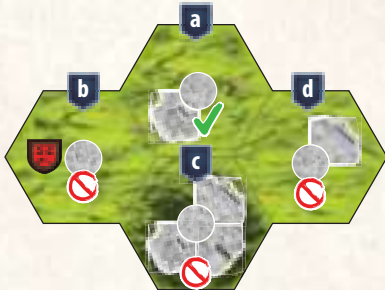
Vous possédez le Progrès Écriture, vous pouvez donc le faire.

Vous pouvez la construire dans la Cité (a).

Vous ne pouvez pas la construire dans la Cité (b) parce qu'elle est Mécontente.

Vous ne pouvez pas la construire dans la Cité (c) parce qu'elle est déjà de Taille 4 et vous ne possédez que 4 Cités.

Vous ne pouvez pas la construire dans la Cité (d) parce qu'elle comporte déjà 1 Académie.



PROGRÈS UTILES

Religion d'État — **Construire** : Construire un Temple ne coûte pas de 🌿.

TYPES DE BÂTIMENTS

L'Action **Fonder** permet de créer de nouvelles Cités [«Action : Fonder une cité», pg. 11]. La Colonie est la base de toute Cité et indique à quel joueur elle appartient.

Chaque Bâtiment possède des Capacités qui lui sont propres, comme indiqué ci-après.

Académie (nécessite Écriture)

À sa **Construction** : Gagnez 2 🏰.

Forteresse (nécessite Manœuvres)

Les Capacités d'une Forteresse s'activent au 1^{er} Round d'un Combat si vous êtes Défenseur, même sans Armée dans la Cité :

- ♦ Frappe : +1 dé à votre jet de Combat,
- ♦ Muraille : annulez 1 Touche que vous subissez.



Port (nécessite Pêche)

Un Port peut être **Construit** uniquement dans une Cité côtière. Le Port est placé définitivement de façon à toucher 1 case Mer.

La Cité peut **Recruter** des Navires. Ceux-ci sont placés dans la case Mer attenante au Port.

Lorsque vous récoltez dans une case Mer, vous pouvez récolter 1 🏴 ou 1 🏴 d'une unique case Mer adjacente au lieu d'utiliser **Pêche** pour obtenir 🌿.

Temple (nécessite Mythes)

À sa **Construction** : Gagnez 1 🏰 ou 1 🏰.

Marché (nécessite Troc)

Une Cité comportant un Marché peut **Recruter** des Cavaleries et des Éléphants.

Gagnez 1 🏴 chaque fois qu'un adversaire utilise l'effet de son Progrès **Commerce** pour créer un Lien avec au moins 1 de vos Cités comportant un Marché [«Commerce», pg. 31].

Note : Un joueur n'est pas obligé d'activer **Commerce** avec toute Cité valide (il peut choisir de ne pas l'utiliser avec votre Cité comportant un Marché).

Obélisque (nécessite Arts)

L'Obélisque est immunisé aux Action **Rayonner** et reste toujours à votre couleur, même si la Cité est conquise.

Une Cité conquise comportant un Obélisque d'une autre couleur est considérée comme étant sous Influence du propriétaire de l'Obélisque.

Observatoire (nécessite Maths)

À sa **Construction** : Piochez 1 carte Action.

ACTIVER UNE CITÉ : RECRUTER

Lorsque vous résolvez cette Action, **Recrutez** autant d'Unités que la Taille de cette Cité. Si la Cité est 😊, **Recrutez** 1 Unité supplémentaire par rapport à sa Taille. Si la Cité est 😊, **Recrutez** 1 Unité, peu importe sa Taille.

Vous pouvez **Recruter** n'importe quelle combinaison d'Unités.

Les Navires peuvent uniquement être **Recrutés** dans une Cité comportant un Port.

Les Éléphants et Cavaleries peuvent uniquement être **Recrutés** dans une Cité comportant un Marché.

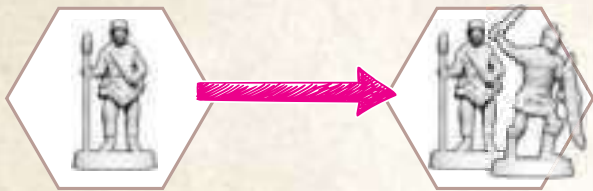
Le coût en Ressources et toute condition supplémentaire est indiquée à la page suivante.

Les nouvelles Unités terrestres sont placées dans la case de la Cité activée et les Navires dans la case Mer attenante au Port de cette Cité. Si un Navire ennemi s'y trouve, résoudre immédiatement une Bataille navale [«Conflit en mer : Bataille navale», pg. 24].

Rappel : toutes les Unités sont terrestres, sauf les Navires.



Si vous **Recrutez** une Unité d'un type dont vous ne disposez plus dans votre réserve, prenez-la dans une autre case du plateau et placez-la dans la Cité activée pour **Recruter**. Seul un effet qui indique un **Recrutement** permet de faire ceci.



Exemple : Vous Recrutez 1 Infanterie et 1 Colon en dépensant 1  et 3 . Vos 4 Colons sont déjà sur le plateau, vous prenez donc 1 de vos Colons sur le plateau et le placez dans la Cité activée pour Recruter.

TYPES D'UNITÉS

Il existe 3 types d'Unités :

- ♦ les Colons **Fondent** des Cités, ils ne combattent pas,
- ♦ les Navires transportent des Unités terrestres et participent aux Batailles navales contre les Navires ennemis,
- ♦ les Unités Armée Combattent et conquièrent des Cités.

Dans le jeu de base, seule l'Infanterie est une Unité Armée.

◀ L'extension Civilisation ajoute 3 autres types d'Unités Armée : Cavalerie, Éléphant et Chef.

LIMITE D'EMPILEMENT

La Limite d'empilement s'applique aux Unités Armée situées dans des cases Terrain : vous ne pouvez jamais en avoir plus de 4 dans la même case Terrain. Dans les cases Mer, les Unités Armée ignorent la Limite d'empilement, mais chaque Navire peut transporter au maximum 2 Unités terrestres.

UNITÉ	COÛT ET CONDITIONS
Colon	 
Infanterie	 
Navire	  Ne peut être recruté que dans une Cité comportant un Port. Doit être placé dans la case Mer attenante au Port.
Cavalerie ◀	  Ne peut être recruté que dans une Cité comportant un Marché.
Éléphant ◀	  Ne peut être recruté que dans une Cité comportant un Marché.
Chef ◀	 

PROGRÈS UTILES

Hygiène — **Recruter** : Dépensez 1  pour recruter 1 Colon supplémentaire (au lieu de son coût normal).

Médecine — Après une Action **Recruter** : Reprenez 1 des Ressources que vous avez dépensées pour cette Action.

Conscription — **Recruter** : Dépensez 1  pour recruter 1 Infanterie supplémentaire (au lieu de son coût normal).

Nationalisme — Après avoir **Recruté** au moins 1 Unité Armée ou Navire : Gagnez 1  ou 1 .

CHEFS

Chaque Civilisation possède 3 Chefs qui peuvent être **Recrutés** au cours de la partie. Le Chef est un nouveau type d'Unité Armée ajouté par l'extension *Civilisations*. Vous ne pouvez avoir qu'1 Chef en jeu au même moment.

Lorsque vous **Recrutez** un Chef, si vous en avez déjà un en jeu, éliminez votre Chef actuel (voir plus bas), puis choisissez 1 de vos cartes Chef disponibles que vous placez au-dessus de votre tableau Civilisation, enfin placez votre Unité Chef dans la case de la Cité activée.

CAPACITÉS CHEF

Chaque Chef possède 2 Capacités Chef indiquées sur sa carte Chef. Une Capacité ne fonctionne que si le Chef est en jeu et arrête d'agir dès qu'il est éliminé. Sauf indication contraire, ces Capacités ne concernent que la Cité dans laquelle l'Unité Chef se trouve ou le Combat auquel il prend part. Les bonus de Valeur de Combat  s'appliquent à chaque Round, sauf indication contraire.

Exemple : Reine Didon - "Si elle est en défense d'une Cité : elle gagne +2 . signifie que lorsque ce Chef est présent dans un Combat et qu'un ennemi attaque sa Cité, elle apporte +2  pour chaque Round de ce Combat.

ÉLIMINATION

Un Chef peut être éliminé lors d'un Conflit, à cause de certaines cartes Événement, ou si vous recrutez un nouveau Chef. Lorsque votre Chef est éliminé, éliminez votre Unité Chef, puis défaussez la carte Chef située au-dessus votre tableau Civilisation et rangez-la dans la boîte (ou donnez-la à l'adversaire qui l'a éliminé, voir ci-dessous). Ce Chef ne peut plus être utilisé pour cette partie.

Si vous avez perdu vos 3 Chefs, vous ne pouvez plus **Recruter** d'Unité Chef.

Si vous éliminez un Chef adverse lors d'un Conflit, prenez sa carte Chef et placez-la devant vous face cachée : elle vous rapporte 2  en fin de partie.

Note : Un Chef transporté par un Navire qui est éliminé lors d'une Bataille navale compte comme ayant été éliminé par l'adversaire.

ACTION : DÉPLACEMENT

Lorsque vous effectuez cette Action, **Déplacez** jusqu'à 3 Escouades, qu'elles soient terrestres ou navales. Une Escouade est constituée d'une ou plusieurs Unités qui se déplacent depuis la même case de départ, vers la même case d'arrivée et en même temps. Une Escouade qui comporte au moins 1 Unité Armée est appelée une Armée. Vous pouvez **Déplacer** vos Escouades dans l'ordre souhaité. Les Unités dans une même case ne sont pas tenues de se **Déplacer** vers la même destination (ou en même temps), mais elles seront considérées comme des Escouades différentes si elles ne se déplacent pas ensemble. La Limite d'empilement doit être respectée dans la case Terrain d'arrivée. Pour les cases Mer, voir le Déplacement naval, ci-contre.

Si vous **Déplacez** une Escouade dans une Région inexplorée, explorez cette Région [*«Exploration», pg. 20*].

Si vous **Déplacez** une Escouade dans une case contenant des Unités ennemies ou une Cité ennemie, résolvez immédiatement un Combat [*«Conflit terrestre : Combat», pg. 22*].

DÉPLACEMENT TERRESTRE

Chaque Escouade terrestre se déplace d'1 case par Action **Déplacer**. Il est toutefois possible d'effectuer l'Action **Déplacer** plus d'une fois par tour pour **Déplacer** les mêmes Unités plus d'une fois, en tenant compte des limitations suivantes :

- ✦ **Combat** : Les Unités ayant participé à un Combat (conquête de Cité comprise) ne peuvent plus se déplacer pour ce tour.
- ✦ **Pénalité de terrain Montagne** : Les Unités **Déplacées** dans une case Montagne ne peuvent plus se déplacer pour ce tour.
- ✦ **Pénalité de terrain Forêt** : Les Unités **Déplacées** dans une case Forêt peuvent se déplacer à nouveau durant ce tour, uniquement si cela ne déclenche pas de Combat.

NOTES IMPORTANTES :

- ✦ Vous ne pouvez pas **Déplacer** vos Unités Armée tant que vous n'avez pas acquis le Progrès *Manœuvres*. Vous pouvez malgré tout **Recruter** des Unités Armée et résoudre le Combat lorsque vous êtes attaqué.
- ✦ Un Colon ne peut pas se **Déplacer** dans la même case que des Unités ennemies ou une Cité ennemie, à moins de faire partie d'une Armée. Une Escouade de Colons n'est pas une Armée.

PROGRÈS UTILES

Manœuvres — Vous pouvez **Déplacer** vos Unités Armée.

Routes — **Déplacez** 1 Escouade depuis ou vers une de vos Cités : dépensez 1 +1 pour la **Déplacer** jusqu'à 2 cases et ignorer les pénalités de terrain Forêt et Montagne.

DÉPLACEMENT NAVAL

Une Escouade navale peut se déplacer d'une case Mer vers n'importe quelle autre case Mer située dans le même Océan. Un Océan est constitué d'une ou plusieurs cases Mer contiguës. L'Escouade traverse les cases de l'Océan une à une pour atteindre sa case Mer de destination et doit s'arrêter et résoudre une Bataille navale si elle entre dans une case Mer contenant au moins 1 Navire ennemi.

Un Navire ayant participé à une Bataille navale ne peut pas continuer son déplacement ou se **Déplacer** à nouveau durant ce tour.



Exemple : Le Navire peut se **Déplacer** comme indiqué par les flèches.

PROGRÈS UTILES

Navigation — Vos Navires peuvent se déplacer autour du plateau, d'un Océan à l'Océan le plus proche dans le sens de déplacement de votre choix. Un Navire peut se déplacer à travers plusieurs cases Mer à la fois dans l'Océan de départ et dans celui d'arrivée. Si un Navire ennemi bloque la seule case Mer disponible pour entrer dans l'Océan d'arrivée, votre Navire doit s'y arrêter et résoudre une Bataille navale.

Vous ne pouvez pas dépasser une Région inexplorée, mais vous pouvez déplacer votre Escouade dans cette Région et l'explorer [*«Explorer avec des Navires», pg. 21*].



Exemple : Vous possédez le Progrès *Navigation*. Vous pouvez vous déplacer en sens antihoraire vers l'Océan le plus proche au nord, ou en sens horaire dans la Région inexplorée (mais pas au-delà).

TRANSPORT D'UNITÉS

Chaque Navire peut transporter 2 Unités terrestres. Lorsque vous déplacez une Escouade terrestre, vous pouvez la faire embarquer dans 1 ou plusieurs Navires situés dans 1 case Mer adjacente, ou la faire débarquer dans 1 case Terrain adjacente si elle est embarquée (ceci déclenche les pénalités de terrain). Vous pouvez déplacer des Unités terrestres et des Navires au cours de la même Action **Déplacer**, tant que vous ne déplacez pas plus de 3 Escouades et que chaque Escouade ne se déplace pas plus d'1 fois par Action **Déplacer**.

Les Unités terrestres peuvent toujours embarquer ou débarquer de Navires ayant participé à une Bataille navale. Note : Les Unités terrestres ayant participé à un Combat ne peuvent pas embarquer puisqu'elles ne peuvent plus se déplacer pour ce tour.

CONSEIL POUR EXPLIQUER LES RÈGLES

Lorsque vous expliquez les règles à de nouveaux joueurs, ne donnez pas les détails du déplacement naval tant qu'aucune case Mer n'a été révélée. Indiquez simplement que chaque Navire peut transporter 2 Unités terrestres et qu'ils peuvent se déplacer d'un bout à l'autre des cases Mer d'un Océan. Indiquez également que le Progrès *Navigation* permet de déplacer les Navires autour du plateau. Puis, une fois que le plateau est suffisamment révélé, expliquez en détail le fonctionnement des Navires.

*Exemple : Vous souhaitez **Déplacer** une Infanterie (a) sur un Navire (b), déplacer le Navire, puis faire débarquer l'Infanterie (c).*

*Ceci nécessite d'effectuer 2 Actions **Déplacer**.*



1^{ère} Action **Déplacer** :

Vous déplacez l'Infanterie sur le Navire dans la case Mer adjacente

Puis, vous déplacez le Navire (avec l'Infanterie qui est transportée) vers sa case Mer de destination.

Vous n'avez déplacé que 2 Escouades (l'Infanterie et le Navire), vous pourriez déplacer une dernière Escouade ailleurs sur le plateau, mais vous ne pourriez pas faire débarquer l'Infanterie transportée, puisqu'elle s'est déjà déplacée.



2^e Action **Déplacer** :

*Vous utilisez l'un des 3 déplacements d'Escouades de votre 2^e Action **Déplacer** pour faire débarquer l'Infanterie transportée par le Navire.*

Il vous reste maintenant 2 déplacements d'Escouades qui peuvent être utilisés pour n'importe quelles autres des vos Escouade sur le plateau, entre autres le Navire qui pourrait revenir en arrière et embarquer d'autres Unités.



ACTION : AMÉLIORER

Lorsque vous effectuez cette Action, vous pouvez **Améliorer** l'Humeur d'une ou plusieurs de vos Cités, d'autant de crans que souhaité, tant que vous possédez suffisamment de jetons 🗡️.

Pour **Améliorer** l'Humeur d'une Cité, dépensez autant de jetons 🗡️ que la Taille de la Cité pour chaque cran d'amélioration. Si la Cité devient 😊, indiquez-le en plaçant 1 des jetons 🗡️ que vous avez dépensés sur sa face 😊.



*Exemple : Vous avez une Cité 🗡️ de Taille 2. Pour augmenter son Humeur à Neutre, vous devez dépenser 2 jetons 🗡️. Pour la rendre directement 😊 depuis son état 🗡️ vous devez dépenser 4 jetons 🗡️ (2 pour la rendre 😊 et 2 de plus pour la rendre 😊). Tout ceci peut être fait avec une seule Action **Améliorer**.*

PROGRÈS UTILES

Cirque et Sports — 1 Action : Dépensez 1 ou 2 🗡️ pour **Améliorer** 1 de vos Cités d'autant de crans.

Vote — Action gratuite : Dépensez 1 🗡️ pour effectuer 1 Action **Améliorer**.

Rituels — **Améliorer** : Vous pouvez utiliser des Ressources au lieu de 🗡️ à un taux de 1:1.

HUMEUR DES CITÉS

Les Cités peuvent avoir 3 états différents :

Heureuse : Indiqué par un jeton 😊 à côté de l'Élément Colonie. Les Cités Heureuses comptent comme ayant leur Taille augmentée de 1 pour les Actions **Récolter** et **Recruter**.

Neutre : Indiqué par l'absence de jeton 🗡️. Au moment où elle est **Fondée**, une Cité est 😊.

Mécontente : Indiqué par un jeton 🗡️ à côté de l'Élément Colonie. Les Cités Mécontentes comptent comme ayant une Taille de 1 pour les Actions **Récolter** et **Recruter**. Vous ne pouvez pas **Construire** dans une Cité 🗡️. Une Cité 🗡️ ne peut être activée qu'1 fois par tour.

Si un effet vous demande de réduire l'🗡️ de vos Cités, vous devez choisir des Cités dont l'🗡️ peut être réduite.

RÉCAPITULATIF - AMÉLIORER

- ♦ **Améliorez** l'Humeur d'une Cité d'1 cran en dépensant autant de jetons 🗡️ que la Taille de cette Cité.
- ♦ Avec la même Action **Améliorer**, et tant que vous possédez des jetons 🗡️, vous pouvez le faire sur autant de vos Cités que souhaité, et d'autant de crans que souhaité.

ACTION : RAYONNER

Lorsque vous effectuez cette Action, vous utilisez 1 de vos Cités pour **Rayonner** sur une autre Cité (ou dans certains cas sur elle-même). La Cité ciblée doit comporter au moins 1 Bâtiment et se trouver dans la Portée de votre Cité. La Portée d'une Cité est égale à sa Taille, non modifiée par son Humeur et indique à combien de cases maximum la cible peut se trouver. Par exemple, une Cité de Taille 4 peut cibler une Cité se trouvant jusqu'à 4 cases de distance.

Choisissez une Cité cible valide et faites un jet d'Influence en jetant 1 dé. Sur un 5 ou 6, c'est un Succès : échangez 1 Bâtiment de votre choix de cette Cité avec le même type de Bâtiment de votre réserve. La Cité ne change pas de propriétaire, et il peut toujours utiliser ce Bâtiment puisqu'il reste la propriété du contrôleur de la Cité, sauf indication contraire (comme accomplir un Objectif). Sinon c'est un Échec.

Tant que ce Bâtiment est à votre couleur, c'est vous qui gagnez 1 🗡️ pour ce Bâtiment en fin de partie.

Une Cité qui comporte au moins 1 Bâtiment d'une couleur adverse est dite sous Influence de cet adversaire.

RENFORCER L'ACTION RAYONNER

Vous pouvez renforcer une Action **Rayonner** en dépensant 🗡️. Chaque 🗡️ dépensé permet soit :

- ♦ d'augmenter la Portée d'1 case,
- ♦ d'ajouter 1 au résultat de votre jet d'Influence.

NOTES IMPORTANTES :

- ♦ Vous pouvez uniquement **Rayonner** sur les Bâtiments, pas les Colonies, ni les Merveilles.
- ♦ Vous ne pouvez obtenir qu'1 Succès par tour. Vous pouvez effectuer plusieurs Actions **Rayonner** ou utiliser plusieurs capacités pour obtenir un Succès.
- ♦ Vous pouvez cibler vos propres Cités pour tenter de supprimer une Influence adverse.
- ♦ Une Cité sous Influence peut uniquement se cibler elle-même et ne peut pas renforcer son jet d'Influence.

- ✦ L'Action **Rayonner** peut traverser les cases Mer, mais pas les Régions inexplorées.
- ✦ Vous pouvez cibler les Bâtiments des Cités 🏰. (Une Cité 🏰 peut comporter des Bâtiments si elle appartenait à un joueur avant d'être conquise par les 🏰).
- ✦ Vous pouvez échanger un Bâtiment qui est déjà sous Influence d'un autre adversaire, tant que vous avez ce type de Bâtiment en réserve.

Note : Vous possédez 5 Éléments de chaque Bâtiment, faites donc attention lorsque vous **Rayonnez** et que vous souhaitez remplacer un Bâtiment dont vous n'avez plus qu'1 Éléments en réserve si vous comptez en construire plus tard.

De même, si vous n'avez plus en réserve un type de Bâtiment, vous ne pouvez pas remplacer ce Bâtiment lors d'une Action **Rayonner** qui est un Succès.



Exemple: Votre Cité de Taille 3 est à 4 cases d'une Cité ennemie. La cible est une Cité de Taille 2 et est une cible valide. Mais elle est hors de Portée puisque votre Cité est de Taille 3.



Vous dépensez 1 🏰 pour augmenter la Portée de votre Cité de 3 à 4. Vous lancez le dé et obtenez un 3.



Vous choisissez de dépenser 2 🏰 supplémentaires, ce qui ajoute 2 à votre résultat, pour arriver à 5, c'est un Succès. Vous échangez donc 1 des Bâtiments de la Cité ciblée avec le Bâtiment correspondant à votre couleur.

PROGRÈS UTILES

Arts — (X1) Action gratuite : Dépensez 1 🏰 pour effectuer 1 Action **Rayonner**.

Séparation des pouvoirs — Aucun adversaire ne peut renforcer son Action **Rayonner** contre vos Cités 😊.

Totalitarisme — Aucun adversaire ne peut renforcer son Action **Rayonner** contre vos Cités contenant une Armée.

Piété — Aucun adversaire ne peut renforcer son Action **Rayonner** contre vos Cités comportant un Temple.

Conversion — **Rayonner** : Gagnez +1 pour votre jet d'Influence, et gagnez 1 🏰 en cas de Succès.

RÉCAPITULATIF - RAYONNER

- ✦ Ciblez 1 Cité (au moins de Taille 2) à Portée d'une de vos Cités (Portée = Taille de votre Cité).
- ✦ Jetez 1 dé : 5 ou 6 = Succès.
- ✦ En cas de Succès : échangez 1 Bâtiment (ni Colonie, ni Merveille) dans la Cité ciblée avec le même Bâtiment de votre réserve.

Renforcer votre Action **Rayonner**:

- ✦ Ajoutez +1 Portée pour chaque 🏰 dépensé.
- ✦ Ajoutez +1 au résultat du dé pour chaque 🏰 dépensé.

QU'EST-CE-QUE LE RAYONNEMENT CULTUREL ?

C'est le fait d'influencer les cultures voisines en faisant rayonner la sienne à travers les coutumes, la langue, la philosophie, la religion, les arts (musique, style vestimentaire, architecture), cette influence ne devenant perceptible que bien plus tard au fil des siècles.



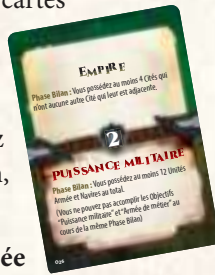
PHASE BILAN

À la fin des 3 Manches de l'Époque en cours, celle-ci se termine par une Phase Bilan constituée de 6 étapes résolues dans l'ordre. En suivant l'ordre du tour, chaque joueur résout l'étape 1, puis chaque joueur résout l'étape 2, et ainsi de suite, jusqu'à avoir résolu les 6 étapes.

1. ACCOMPLIR DES OBJECTIFS

Si vous validez les prérequis de certaines vos cartes Objectif (indiqués par "Phase Bilan"), vous pouvez les placer face visible devant vous (ce n'est pas obligatoire). Vous pouvez accomplir autant d'Objectifs que vous le souhaitez durant cette étape d'une même Phase Bilan, tant qu'ils portent chacun un nom différent.

Si la dernière Manche de la partie a été jouée ou si un joueur n'a plus de Cité, la partie prend fin immédiatement et chaque joueur procède à son Décompte final.



2. PROGRESSER GRATUITEMENT



Acquérez gratuitement 1 Progrès, en respectant les règles habituelles. Ceci peut vous faire gagner des jetons  ou , et si ceci déclenche un Événement, résolvez-le immédiatement.

3. PIOCHER DE NOUVELLES CARTES



Piochez 1 carte Action et 1 carte Objectif que vous ajoutez à votre main. Il n'y a pas de limite à la taille de votre main.

4. RASER 1 CITÉ DE TAILLE 1

Vous pouvez détruire 1 de vos Cités de Taille 1 pour gagner 1 .

Note : Ceci peut être utile si cette Cité bloque l'accès aux Ressources d'une plus grande Cité ou si elle est menacée et que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas la défendre.



5. CHANGER DE GOUVERNEMENT

Dépensez 1  + 1  si vous souhaitez déplacer tous vos Progrès d'un groupe de Gouvernement vers un autre groupe de Gouvernement, si vous en possédez le prérequis. Vous devez toujours sélectionner le Progrès du haut, les autres sont à votre discrétion dans ce groupe.



Exemple : Vous possédez actuellement les Progrès Vote et Liberté économique du groupe Démocratie. Vous souhaitez changer de Gouvernement pour aller vers Autocratie, vous déplacez donc vos 2 cubes : l'un d'eux doit être placé sur Nationalisme comme c'est le Progrès du haut de groupe, le cube restant peut être placé sur 1 des 3 Progrès restants.

Changer pour le type de Gouvernement Autocratie vous oblige à posséder le Progrès Conscription, étant le prérequis pour le Progrès Nationalisme.

6. CHOIX DU PREMIER JOUEUR

Le joueur qui possède le plus de jetons  et  dans sa réserve choisit qui sera le 1^{er} Joueur pour la nouvelle Manche. En cas d'égalité :

- si l'actuel 1^{er} Joueur est parmi les joueurs à égalité, il choisit qui devient 1^{er} Joueur,

- sinon, le joueur à égalité le plus proche du 1^{er} Joueur en sens horaire choisit qui devient 1^{er} Joueur.

Le nouveau 1^{er} Joueur reçoit le marqueur Premier Joueur.



CONSEIL POUR LA PHASE BILAN

Pour gagner du temps, chacun réfléchit en amont de la Phase Bilan quelles cartes Objectif il souhaite accomplir et quel Progrès gratuit il compte choisir.

CARTES ACTION

Chaque joueur débute la partie avec 1 carte Action, et en obtient d'autres au fil de la partie, le plus souvent durant la Phase Bilan. Vous les gardez secrètes, elles peuvent vous donner des options ou des Actions supplémentaires lorsque vous les jouez. Si un effet vous demande de piocher une carte Action et que la pioche Actions est épuisée, mélangez la défausse associée pour créer une nouvelle pioche Actions, puis piochez.

Chaque carte Action comporte 2 effets distincts. L'effet de la partie supérieure est l'effet Action, son texte indique à quel moment précis il peut être joué, jamais au cours d'un Conflit. Certaines cartes Action portent un texte indiquant "1 Action" : ceci signifie que vous devez dépenser 1 de vos Actions du tour pour résoudre cet effet.

L'effet de la partie inférieure est l'effet Manœuvre de la carte, vous ne pouvez l'utiliser que si vous possédez le Progrès *Manœuvres*. Il ne peut être joué que lorsque vous participez à un Conflit.

Après avoir joué une carte Action défaussez-la face visible. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Action que vous pouvez jouer pour leur effet du haut, au-delà d'éventuelles limites indiquées sur les cartes elles-mêmes.

Cependant, vous ne pouvez pas jouer deux cartes portant le même titre en ayant pour déclencheur le même effet.

Exemple : Vous venez de conquérir une Cité, ce qui vous autorise à jouer la carte "Enseignez-nous !". Si vous en aviez 2 exemplaires, vous ne pourriez en jouer qu'1 pour cette même conquête.



CARTES OBJECTIF

Chaque joueur débute la partie avec 1 carte Objectif et en obtient d'autres au fil de la partie. Vous les gardez secrètes. Chacune comporte 2 Objectifs distincts.

L'Objectif de la partie supérieure est le plus souvent lié au développement de votre Civilisation, alors que celui de la partie inférieure est plutôt tourné vers des objectifs militaires.

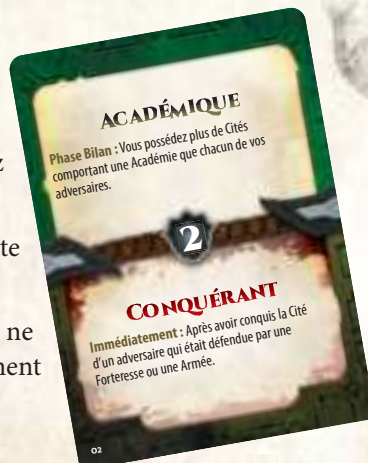
Certains Objectifs sont accomplis durant l'étape 1 de la Phase Bilan, alors que d'autres sont accomplis au moment où certains prérequis sont validés.

Vous ne pouvez accomplir qu'1 des Objectifs d'une même carte Objectif : lorsque c'est le cas, placez-la devant vous face visible, peu importe lequel vous avez accompli.

En fin de partie, vous gagnez 2 🏰 par carte Objectif devant vous.

Deux Objectifs portant le même nom ne peuvent pas être accomplis au même moment et ayant pour déclencheur le même effet.

Exemple : Vous venez de conquérir une Cité, ce qui vous autorise à accomplir l'Objectif "Conquérant". Si vous en aviez 2 exemplaires, vous ne pourriez en jouer qu'1 pour cette même conquête. Par contre si vous aviez un autre Objectif dont le prérequis est la conquête d'une Cité, vous pourriez également le valider à ce moment.



EXPLORATION

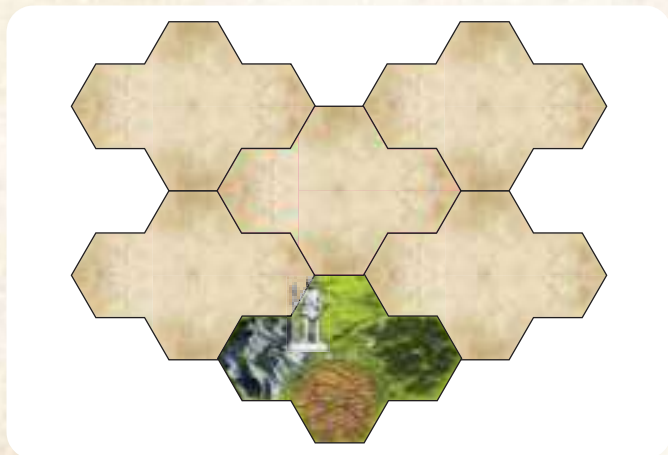
Au début de la partie, seules les Régions de départ sont révélées. Les autres Régions doivent être explorées par une Escouade pour être révélées. Alors que toute Unité Armée ou Colon peut explorer, seul un Colon peut **Fonder** une Cité. Les Navires peuvent également explorer des Régions inexplorées, mais de manière un peu différente.

EXPLORER AVEC DES UNITÉS TERRESTRES

Les Régions inexplorées sont révélées lorsque vous **Déplacez** une Escouade dedans. Notez dans quelle case votre Escouade s'est **Déplacée**. Puis, retournez la tuile Région et placez-la en respectant les règles suivantes :

1. La Région doit être placée de façon à occuper le même espace que celui qu'elle occupait avant d'être retournée (elle n'a donc que 2 orientations possibles).
2. La case d'arrivée de votre Escouade ne peut pas être une case Mer.
3. La Région doit être placée de façon à ce qu'une de ses éventuelles cases Mer soit adjacente à une autre case Mer (sauf si ceci entre en conflit avec la règle n°2).
4. Si ses cases Mer ne peuvent être placées pour être adjacentes à d'autres cases Mer, et que cette Région est sur le bord du plateau, placez-la de façon à ce que ses éventuelles cases Mer soient sur le bord du plateau.

Si les 2 orientations respectent toutes ces règles, vous choisissez l'orientation de cette Région.



L'illustration ci-dessus représente ce que votre environnement immédiat peut être en début de partie. Les schémas qui suivent vous montrent des Régions au moment de leur exploration, afin de vous donner un exemple de la façon dont les Régions explorées sont placées. Les Régions inexplorées sont matérialisées par un dos à l'aspect papier de cartographie.



En déplaçant votre Colon depuis votre case Départ, vous explorez la Région (a). La seule possibilité de placement pour cette Région est celle montrée en (b), puisque l'autre orientation ferait arriver le Colon dans une case Mer, ce qui n'est pas autorisé (règle n°2 : une Unité terrestre ne peut pas se **Déplacer** dans une case Mer).

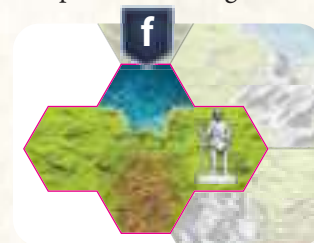
Ce Colon ne peut plus se **Déplacer** pour ce tour puisqu'il est entré dans une case Montagne. Par contre, il pourra effectuer l'Action **Fonder** pour placer une nouvelle Cité.



Quelques tours plus tard, ce Colon est dans la case Plaine de la Région précédemment révélée (c), il explore à nouveau. La Région révélée doit être placée comme indiqué en (d), car tant qu'elle valide la règle n°2, une Région comportant une case Mer doit être placée de façon à ce qu'une case Mer soit reliée à toute case Mer adjacente, si possible.



Plus tard, vous **Déplacez** un nouveau Colon depuis votre Cité de départ, vers la Région sur la gauche (e).



Les deux orientations (f) et (g) sont valides, le Colon n'entre pas dans une case Mer et pour chaque orientation la case Mer est sur le bord du plateau.

Comme il n'y a pas d'autre case Mer à relier, la seule règle dont il faut encore tenir compte est que la case Mer doit alors être sur le bord du plateau, ce qui est le cas. Vous choisissez donc librement l'orientation de cette Région.



Plus tard, un Colon se **Déplace** dans la Région (h), qui n'a qu'une orientation valide. L'autre orientation placerait le Colon dans une case Mer.



Ensuite, ce Colon explore la Région (i). La seule règle qui s'applique à cette Région est que la case Mer doit être placée au bord du plateau : la seule orientation possible est celle montrée en (j).

EXPLORER AVEC DES NAVIRES

Les Navires peuvent être utilisés pour explorer des Régions inexplorées. Contrairement à l'exploration terrestre, peu importe la case exacte dans laquelle l'Escouade entre dans la Région inexplorée. Révélez la Région inexplorée que l'Escouade peut atteindre et si possible, placez la Région de sorte qu'une de ses cases Mer puisse être atteinte par l'Escouade sans avoir à entrer dans des cases Terrain de cette Région.



Exemple : Vous explorez la Région entourée avec votre Navire.



Les deux orientations sont valides, (a) ou (b). Le Navire est alors placé sur la Région nouvellement révélée dans une des deux cases Mer (puisque les navires peuvent se **Déplacer** entre toutes les cases Mer d'un même Océan).

Si ce n'est pas possible (s'il n'y a pas de case Mer), placez la Région en suivant les règles de placement, puis remplacez l'Escouade sur sa case Mer de départ.

Les mêmes règles s'appliquent lorsque vous utilisez le Progrès Navigation pour vous déplacer autour du plateau.



Exemple : Lors de votre prochaine Action **Déplacer**, vous déplacez votre Navire dans la Région (c) pour l'explorer.



Cette Région ne comporte pas de case Mer, vous choisissez donc son orientation (d) ou (e).



Puis vous remplacez votre Navire sur sa case Mer de départ.

CONFLITS

Un Conflit se déclenche en général à la suite d'une Action **Déplacer** lorsqu'une Armée ou une Escouade de Navires entre dans une case contenant au moins 1 Unité ennemie ou une Cité ennemie. Un Conflit est résolu à l'instant où il est déclenché et doit être entièrement résolu avant de pouvoir déplacer une autre Escouade.

Un Conflit peut être soit terrestre (un Combat), soit maritime (une Bataille navale). Si un effet n'indique pas un type précis de Conflit, il s'applique aux deux types.

Rappel : Une Unité ennemie peut être une Unité adverse, une Unité , ou une Unité .

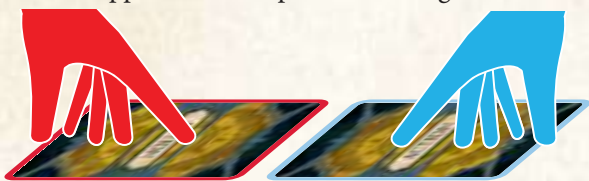
COMBAT (CONFLIT TERRESTRE)

Un Combat dure un certain nombre de Rounds et prend fin dès que l'Attaquant bat en retraite ou qu'un des camps (ou les deux) a perdu toutes ses Unités Armée. L'Armée qui entre dans la case est appelée l'Attaquant, et les éléments attaqués le Défenseur.

Chaque Round est découpé en 5 étapes résolues dans l'ordre. Tout effet qui se déclenche avant le Combat prend effet juste avant de résoudre l'étape 1 du 1^{er} Round.

1. JOUER 1 CARTE ACTION

Si l'Attaquant possède le Progrès *Manœuvres*, il peut jouer 1 carte Action face cachée devant lui. Puis, le Défenseur a la même opportunité, s'il possède le Progrès *Manœuvres*.



2. RÉVÉLER LES CARTES ACTION

Révélez simultanément toute carte Action jouée et lisez les effets à haute voix. Tout effet indiquant "Révélation" est appliqué immédiatement, les autres effets se déclenchent à des moments précis du Round. L'effet de la carte ne dure que jusqu'à la fin du Round, elle est ensuite défaussée.

Chaque effet Manœuvre possède un titre et indique une cible : Armée, Forteresse ou Navire. Le joueur doit posséder l'Élément indiqué dans le Combat pour pouvoir résoudre son effet.

MANŒUVRE

DÉROUTE (Armée)

Après avoir éliminé les pertes : Si vous avez éliminé au moins autant d'Unités chez votre ennemi qu'il ne l'a fait, jetez 1 dé.

Sur **5** ou **6**, éliminez 1 Unité ennemie supplémentaire.

Cette Touche ne peut être annulée.



3. JET DE COMBAT

Le cœur du Round est le jet de Combat. Chaque joueur effectue 1 jet de Combat en jetant autant de dés que le nombre de ses Unités Armée dans le Combat à cet instant. Certains effets augmentent le résultat obtenu.

Chaque face d'un dé comporte une icône Clash représentant 1 type d'Unité Armée. Lorsque ces faces sortent, la Capacité Clash de l'Unité correspondante doit être activée. Ignorez toute icône Clash concernant des Unités dont vous ne disposez pas ou plus dans ce Combat.

La somme des dés lancés est représentée par une icône .

Chaque Unité ne peut avoir sa Capacité Clash activée qu'1 fois par jet de Combat et chaque icône obtenue active l'effet d'1 seule Unité (pas chaque Unité de son type).

UNITÉ	ICÔNE CLASH	CAPACITÉ CLASH
Infanterie		+1 
Navire	Aucune	Aucune

Exemple : Rouge et Bleu s'affrontent dans un Combat.



Rouge jette 3 dés pour ses 3 Infanteries, avec le résultat suivant. Le résultat final  est de 14 : 12 pour la somme des dés et +2 grâce aux icônes Clash Infanterie.



Bleu jette 2 dés pour ses 2 Infanteries, Le résultat final  est de 8 : 7 pour la somme des dés et +1 l'icône Clash Infanterie.



UNITÉ	ICÔNE CLASH	CAPACITÉ CLASH
Cavalerie		+2 
Éléphant		Le résultat de ce dé ne s'ajoute pas à  , mais vous annulez 1 Touche que vous subissez ce Round.
Chef		Ignorez le jet d'origine et relancez ce dé jusqu'à avoir un résultat sans l'icône Clash Chef.

EXEMPLES AVEC LES UNITÉS DE L'EXTENSION

Exemple 1 : Violet possède 4 Unités dans le Combat : 2 Infanteries, 1 Cavalerie et 1 Chef.



Il jette 4 dés et obtient le résultat ci-dessous. Bien que 2 icônes Clash Cavalerie ont été obtenues, Violet n'a qu'1 Cavalerie dans le Combat, donc une seule icône s'active, lui donnant +2 à son $\dagger$. Violet ignore l'icône Clash Éléphant puisqu'il n'a aucun Éléphant dans le Combat.



Il relance le dé avec l'icône Clash Chef, qui lui donne 6 $\heartsuit$, ce qui active la Capacité Clash d'une de ses Infanteries, ajoutant +1 à son $\dagger$.



Le résultat final $\dagger$ de Violet est 18.

Exemple 2 : Jaune possède 3 Unités dans le Combat : 1 Infanterie, 1 Éléphant et 1 Chef.



Il jette 3 dés et obtient le résultat ci-dessous. L'icône Clash Éléphant s'active et il ignore le $\dagger$ de 2 de ce dé, mais il annulera 1 Touche ennemie à l'étape suivante. Comme Jaune n'a qu'1 Unité Chef, une seule icône Clash Chef s'active, même s'il en a obtenu 2.



Il relance 1 de ses dés de valeur 1 et obtient 5 $\heartsuit$. Ceci active la Capacité Clash d'1 Infanterie et ajoute +1 à son $\dagger$.



Le résultat final $\dagger$ de Jaune est 7 et il annule également 1 Touche que vous subissez ce Round.

4. ÉLIMINER LES PERTES $\dagger \div 5 =$

Une fois les résultats finaux $\dagger$ obtenus, chacun calcule son résultat. Divisez votre $\dagger$ final par 5, arrondi à l'entier inférieur, ceci vous donne le nombre de Touches infligé à l'ennemi. Par exemple, un $\dagger$ final de 14 inflige 2 Touches.

Pour chaque Touche qu'il subit, chaque Camp élimine 1 de ses Unités Armée dans le Combat, si possible. Tout effet qui annule des Touches prend effet à ce moment, sauf indication contraire.

Les Colons ne participent pas au Combat et ne peuvent donc pas recevoir de Touche. Cependant, si la dernière Unité Armée d'un camp est éliminée, tout Colon faisant partie de l'Escouade est également éliminé.

5. FIN DU COMBAT

Si un camp n'a plus d'Unité dans le Combat, il est vaincu, l'autre camp est le vainqueur et remporte le Combat.

Si chaque camp perd toutes ses Unités Armée au même Round, le Combat prend fin sans vainqueur, ni vaincu.

Dans le cas d'un Combat où le Défenseur possède uniquement une Forteresse, le Défenseur est le vainqueur si l'Attaquant est vaincu à la fin du 1^{er} Round. Si l'Attaquant possède encore au moins 1 Unité Armée à la fin du 1^{er} Round, il est le vainqueur et conquiert la Cité.

Si chaque camp possède encore des Unités Armée, l'Attaquant peut choisir de battre en retraite.

S'il le fait, le Combat prend fin, sans vainqueur, ni vaincu, et toutes les Unités de l'Escouade attaquante retournent dans la dernière case d'où elles se sont Déplacées.

Si l'Attaquant ne bat pas en retraite, un nouveau Round commence, reprenez à l'étape 1.

RÉCAPITULATIF - COMBAT

Jouer 1 carte Action : l'Attaquant décide en premier, puis le Défenseur. Ceci nécessite de posséder le Progrès *Manœuvres*.

Révéler les cartes Action : Révéler toute carte Action jouée, appliquer son effet s'il s'active avant le jet de Combat.

Jet de Combat : Chaque joueur jette autant de dés que le nombre de ses Unités Armées dans le Combat. Faire la somme des dés et appliquer les icônes Clash valides pour obtenir la Valeur de Combat ($\dagger$).

Diviser ce total par 5, arrondi à l'inférieur, pour obtenir le nombre de Touches infligées à l'ennemi, puis chacun élimine ses pertes.

Fin de Combat : Si chaque camp possède encore des Unités Armée, l'Attaquant peut battre en retraite. Sinon, répéter cette séquence.

CONQUÉRIR UNE CITÉ

Si, à la fin d'un Combat, au moins 1 de vos Unités Armée se retrouve seule dans une Cité ennemie (que ce soit à la suite d'un déplacement dans une Cité sans défense ou en remportant un Combat contre des Unités Armée ou une Forteresse), vous conquérez cette Cité. Lorsque ceci arrive, résolvez les étapes suivantes :

1. Remplacez les Éléments de cité (a) avec ceux correspondant de votre réserve (b). Les Bâtiments sous Influence et les Merveilles ne sont pas remplacés (c).
2. Gagnez autant de 🎲 que la Taille de cette Cité. Gagnez 1 🎲 supplémentaire si c'est une Cité 😊. S'il s'agit d'une Cité 😡, gagnez 1 🎲 peu importe sa Taille.

Taille	😊	😐	😡
1	1 🎲	2 🎲	1 🎲
2	2 🎲	3 🎲	1 🎲
3	3 🎲	4 🎲	1 🎲
4	4 🎲	5 🎲	1 🎲
5	5 🎲	6 🎲	1 🎲

3. L'ancien propriétaire peut placer 1 Colon dans une autre de ses Cités (d). S'il n'a pas d'autre Cité ou qu'il n'y a pas de Colon dans sa réserve, il ne reçoit rien.
4. La Cité conquise devient 😡 (e).



Note : Vous pouvez utiliser l'effet continu d'un Bâtiment d'une Cité que vous avez conquise (Port, Forteresse, Marché) même si vous ne possédez pas le Progrès nécessaire pour construire le Bâtiment concerné.

MANQUE D'ÉLÉMENTS DE CITÉ

Si vous conquérez une Cité pour laquelle vous ne disposez pas de certains Éléments de cité dans votre réserve, ces Éléments sont détruits. Si vous n'avez plus de Colonie en réserve, la Cité est entièrement détruite. Pour chaque Éléments de cité (Colonie, Bâtiment ou Merveille) détruit de cette façon, gagnez 1 🎲 (peu importe l'humeur de cette Cité, ou si le Bâtiment était sous Influence).

LES COLONS DANS UN COMBAT

Les Colons ne participent pas aux Combats. Dès qu'un Colon se retrouve seul dans une case avec une Unité Armée ennemie, un Combat a lieu dans lequel le camp des Colons est automatiquement vaincu (aucune carte Action ne peut être jouée et aucun jet de dés n'a lieu). Cela signifie que les Unités Armée qui ont éliminé les Colons ne peuvent plus se Déplacer pour ce tour. Rappel : les Colons ne subissent pas de Touche lors d'un Combat, ils sont éliminés si toutes les Unités Armée de leur camp sont éliminées. Tout Colon dans une Escouade qui bat en retraite bat également en retraite.

PROGRÈS UTILES

Manœuvres — Déplacer : Vous pouvez Déplacer vos Unités Armée.
Conflit : Vous pouvez utiliser l'effet Manœuvre des cartes Action.

Poliorcétique — Avant un Combat : dépensez 2 🎲 pour annuler la Capacité Frappe d'une Forteresse, et/ou 2 🎲 pour annuler sa Capacité Muraille.

Armes en acier — Avant un Combat : dépensez 1 🎲 pour gagner +2 ⚔ pour chaque Round, ou +1 ⚔ si l'ennemi possède également le Progrès Armes en acier.

Fanatisme — Combat dans une Cité comportant un Temple : Gagnez +2 ⚔ au 1^{er} Round. Si vous êtes vaincu lors de ce Combat, placez gratuitement 1 Infanterie dans 1 de vos Cités.

BATAILLE NAVALE (CONFLIT EN MER)

Une Bataille navale est déclenchée si vous Déplacez ou Recrutez des Navires dans une case Mer contenant au moins 1 Navire ennemi. Une Bataille navale est résolue de la même façon qu'un Combat, les Navires peuvent battre en retraite en revenant dans leur case de départ. Ils ne peuvent pas battre en retraite s'ils ont été Recrutés dans cette case. Les Navires n'ont pas de Capacité Clash.

Les Unités terrestres transportées ne jouent aucun rôle dans une Bataille navale (excepté quelques Capacités de Chef). Cependant, si à la fin de la Bataille navale vous n'avez plus suffisamment de Navires pour transporter toutes vos Unités terrestres, vous devez en éliminer suffisamment pour respecter la limite de 2 Unités terrestres par Navire.

Même si un Navire ne peut plus se Déplacer après avoir participé à une Bataille navale, les Unités terrestres peuvent toujours embarquer ou débarquer. Toute Escouade qui débarque dans une case contenant des Unités ennemies ou une Cité ennemie déclenche un Combat.

ÉVÉNEMENTS

Les Événements représentent des incidents qui peuvent affecter une Civilisation et captiver autant les historiens que les écrivains. Certains Événements sont bénéfiques, d'autres sont néfastes.

Chaque fois que vous acquérez un Progrès, prenez 1 cube dans la case Événement de votre tableau Joueur, placez-le dans l'emplacement de ce Progrès et gagnez l'éventuel jeton Humeur ou Culture. Si votre case Événement est maintenant vide, piochez la carte du dessus de la pioche Événements et résolvez-la. Puis, remplissez votre case Événement avec 3 nouveaux cubes provenant de votre réserve.

Si un effet vous demande de piocher une carte Événement et que la pioche Événements est épuisée, mélangez la défausse associée pour créer une nouvelle pioche Événements, puis piochez.

Pour résoudre une carte Événement, lisez son texte à haute voix et appliquez son effet. La plupart des Événements affecte le joueur qui le révèle, mais certains affectent tous les joueurs. Si une carte Événement oblige tous les joueurs à résoudre un effet, les joueurs résolvent cet effet en sens horaire en commençant par le joueur qui a révélé cette carte. Sauf indication contraire, la carte est défaussée après avoir été résolue.

Les cartes "Grand personnage" sont considérées comme des cartes Action lorsqu'elles sont dans votre main.

20 nouvelles cartes Événement s'ajoutent et sont mélangées aux autres lors de la mise en place. Elles fonctionnent comme celles du jeu de base mais peuvent concerner des éléments de l'extension.



UNE CITÉ DÉTRUITE ?

Certaines cartes Événement telles que "Séisme" et "Volcan" peuvent détruire des Cités. Ceci rapporte des aux joueurs lorsque ceci se produit. Même si ceci peut paraître étrange, c'est équilibré et thématique. Imaginez les traces laissées par un tel cataclysme ! Les historiens, les archéologues et les générations futures continueront à être fascinés par de tels événements.



ICÔNES ÉVÉNEMENT

Certaines cartes Événement possèdent une icône dans leur coin supérieur gauche. Ces icônes déclenchent des effets spécifiques résolus dès que la carte est révélée et avant de tenir compte du reste de son texte, et ce, même s'il ne prend effet que plus tard dans la partie. Une icône Événement n'affecte que le joueur qui a pioché la carte Événement. Voici les diverses icônes Événement :



MINE D'OR

Gagnez immédiatement 2



TERRAIN ÉPUISE

Placez 1 marqueur Terrain épuisé sur une case Terrain vide (sans Unité ou Cité) qui n'est pas un Désert, et adjacente à une de vos Cités.



Aucune Ressource ne peut être Récoltée dans cette case, et aucune Cité ne peut y être Fondée (Cités comprises).

Le Progrès Irrigation n'a pas d'effet sur une telle case.

ÉVÉNEMENT BARBARE

Les Barbares représentent des Armées indépendantes contrôlées par le jeu, ils possèdent des Colonies, se déplacent sur le plateau, peuvent vous attaquer et bloquent la récolte de Ressources. Ils arrivent en jeu et s'activent principalement par des cartes Événement, ainsi que certaines cartes Action. Ils doivent respecter la Limite d'empilement.

8 nouveaux Éléments s'ajoutent au jeu : 4 Cavalleries et 4 Éléphants. Ces Unités ont les mêmes propriétés que celles appartenant aux joueurs.

Les pages qui suivent indiquent comment interagir avec les Barbares.

APPARITION DE BARBARES



Résolvez les 2 étapes suivantes dans l'ordre :

1. Placez 1 Colonie 🏠 et 1 Infanterie 🛡️ sur 1 case Terrain vide autre qu'un Désert et qui se situe à exactement 2 cases Terrain d'1 de vos Cités et à au moins 2 cases de toutes vos autres Cités. Si ce n'est pas possible, placez-la adjacente à vos Cités. Dans tous les cas, cette case doit se situer à au moins 2 cases de toute Cité adverse.
2. Placez 1 Infanterie 🛡️ dans la Cité 🏠 de votre choix (ce peut être celle que vous venez de placer).

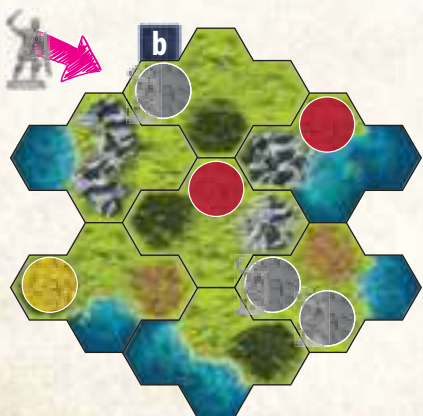
⚡ Chaque fois que vous placez 1 Unité 🛡️ dans une Cité (peu importe la raison), vous pouvez placer 1 Cavalerie ou 1 Éléphant si la Cité contient déjà au moins 1 Infanterie 🛡️.

Si aucune case n'est valide pour placer une Colonie, vous n'en placez pas. Si toutes les Unités 🛡️ ou toutes les Colonies 🏠 sont déjà sur le plateau, vous n'en placez pas.

Rappel : La Limite d'empilement s'applique aux Unités 🛡️.



Exemple : Rouge place 1 Colonie 🏠 et 1 Infanterie 🛡️ à 2 cases de distance dans le coin haut gauche (a).



Puis, Rouge doit ajouter 1 Infanterie à 1 Cité 🏠 déjà en jeu (b), (c), ou (d).

DÉPLACEMENT DE BARBARES



Résolvez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

1. Vérifiez s'il y a des Armées 🛡️ à 2 cases Terrain ou moins de vos Cités. S'il n'y en a pas, ignorez les autres étapes ci-dessous et résolvez immédiatement et uniquement l'étape 1 de l'icône Apparition de Barbares.
2. Déplacez d'1 case chaque Armée 🛡️ située à 2 cases Terrain ou moins de vos Cités, en direction de votre Cité la plus proche (en comptant la distance la plus courte en cases Terrain et pas à travers une Région inexplorée). Les limitations de déplacement ne s'appliquent pas aux 🛡️.

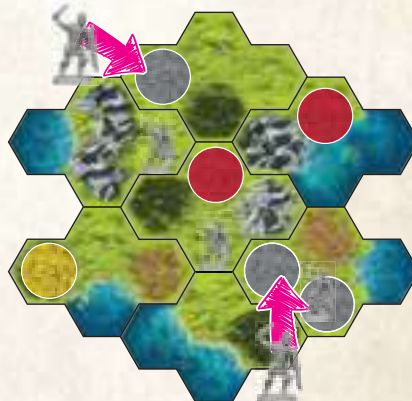
Si une Armée 🛡️ se déplace dans une case contenant une Cité ou une Escouade, résolvez immédiatement un Combat.

Vous choisissez dans quel ordre les Armées 🛡️ se déplacent, et si plusieurs de vos Cités sont à équidistance, vous choisissez vers laquelle l'Armée 🛡️ se déplace. De la même façon, si une Armée 🛡️ a le choix entre 2 cases pour se rapprocher d'une Cité, vous choisissez dans laquelle elle se déplace.

3. Placez 1 Infanterie 🛡️ dans chaque Cité 🏠 située à 2 cases Terrain ou moins d'au moins 1 de vos Cités.



Exemple : Chaque Armée 🛡️ située à 2 cases Terrain ou moins des Cités de Rouge se déplacent d'1 case vers elles.



Puis, 1 Infanterie 🛡️ est placée dans chaque Cité 🏠 située à 2 cases Terrain ou moins.

COMBAT CONTRE LES BARBARES

Au moment où une Armée  entre dans une case contenant au moins 1 Unité d'un joueur ou une Cité d'un joueur ou si l'Escouade d'un joueur entre dans une case contenant au moins 1 Unité  ou Cité , un Combat est résolu. Un adversaire prend le contrôle des  pour ce Combat dans lequel il ne peut ni jouer de carte Action, ni battre en retraite. Les Unités  possèdent les Capacités Clash liées à leur type.

CITÉ CONQUISE PAR LES BARBARES

Si, à la fin du Combat, une Armée  se retrouve seule dans une Cité appartenant à un joueur, cette Cité est conquise et devient une Cité  :

1. Remplacez sa Colonie (a) par une Colonie  (b). Tout Bâtiment dans cette Cité reste à sa couleur actuelle (et compte comme étant sous Influence).
2. Le joueur qui a perdu cette Cité place 1 Colon de sa réserve dans 1 de ses Cités (c).
3. Cette Cité devient  (d). Les  ne sont pas affectés par l'Humeur des Cités.

Note : Si les  conquièrent une Cité contenant une Forteresse, ils l'utilisent lorsqu'ils sont attaqués.



VAINCRE LES BARBARES

Gagnez 1  chaque fois que vous remportez un Combat contre au moins 1 Unité , que vous soyez l'Attaquant ou le Défenseur.

Si vous conquérez une Cité , gagnez 1  supplémentaire, peu importe sa Taille. Puis, remplacez la Colonie  par une Colonie à votre couleur, cette Cité vous appartient. Tout Bâtiment qui s'y trouve reste à sa couleur actuelle. Enfin, la Cité conquise devient .

APPARITION DE PIRATES ET RAID

Résolvez les 2 étapes suivantes dans l'ordre :



1. Placez 2 Navires  sur une ou plusieurs cases Mer ne contenant aucun Navire de joueur. L'un d'eux doit être placé, si possible, dans une case Mer adjacente à une de vos Cités. S'il n'y a pas assez de Navires  dans la Réserve générale, prenez-en autant que nécessaire parmi ceux déjà sur le plateau, pour en placer 2 ; ils peuvent être à nouveau placés sur les cases d'où ils ont été pris si celles-ci sont valides.



2. Chaque joueur propriétaire d'au moins 1 Cité adjacente à au moins 1 Navire , perd au choix 1 Ressource, 1 , ou 1 . Si un joueur ne peut pas effectuer cette dépense, il réduit l'Humeur d'1 de ces Cités adjacentes à un Navire , si possible.

Les Navires  ont également un effet continu sur le jeu :

- ♦ Un Navire  empêche de récolter toute Ressource de la case Mer qu'il occupe et des cases Mer adjacentes.
- ♦ Le Progrès *Commerce* ne peut pas créer de Lien qui passerait par une case Mer contenant un Navire  ou une case Mer adjacente [*«Commerce»*, pg. 31].
- ♦ Les Navires d'un joueur ne peuvent pas traverser une case occupée par des Navires , et arrêtent leur déplacement au moment où il entrent dans une telle case pour résoudre immédiatement une Bataille navale [*«Conflit en mer : Bataille navale»*, pg. 24].

BATAILLE CONTRE LES PIRATES

Déplacer ou Recruter vos Navires dans une case contenant un Navire  déclenche une Bataille navale. Un adversaire prend le contrôle des  pour cette Bataille navale dans laquelle il ne peut ni jouer de carte Action, ni battre en retraite. Après cette Bataille navale, que vous soyez vainqueur ou vaincu, pour chaque Navire  éliminé, gagnez 1  + 1 ( ou ) selon votre choix.



MERVEILLES

Chaque Merveille est représentée par un Élément de cité doré spécifique et la carte Merveille correspondante. Les Merveilles **Construites** rapportent des en fin de partie.

Au moment où vous acquérez les Progrès *Ingénierie* et *Monuments*, piochez 1 carte Merveille.

L'Action **Construire** permet d'activer une Cité pour construire une Merveille en utilisant le Progrès *Ingénierie*, en choisissant 1 carte Merveille de votre main et en dépensant les Ressources et les indiqués. Chaque Merveille précise un Progrès que vous devez posséder avant de pouvoir la **Construire**. Vous ne pouvez pas **Construire** dans une Cité dont la Taille dépasserait le nombre total de vos Cités après cette construction

Une même Cité peut comporter plusieurs Merveilles.

Une fois **Construite**, placez la carte Merveille devant vous et l'Élément de cité correspondant dans la Cité activée. Chaque Capacité de cette Merveille est maintenant active.

Une Capacité de Merveille indiquant "cette Cité" fait référence à la Cité comportant cette Merveille.

Rappel : Une Merveille est un Élément de cité : elle compte dans la Taille de la Cité, même si elle n'est pas un Bâtiment.

DÉTRUIRE ET CONQUÉRIR DES MERVEILLES

Sauf indication contraire, si une Cité comportant une Merveille est détruite, vous perdez cette Merveille (et ses). Retirez cette carte Merveille de la partie.

Si votre Cité comportant une Merveille est conquise par un adversaire, il prend la carte Merveille correspondante devant lui et peut utiliser ses Capacités. Cependant, vous placez 1 cube de votre réserve sur cette carte Merveille pour indiquer que c'est vous qui l'avez **Construite**. Si les la conquièrent, mettez cette carte de côté avec votre cube dessus.

À la fin de la partie, partagez les entre le propriétaire actuel (peu importe le nombre de fois où il a changé) et le bâtisseur originel : 2 chacun. Si le bâtisseur originel conquiert la Cité comportant cette Merveille, il obtiendra l'intégralité des pour cette Merveille.

GRANDE ARÈNE

Capacité 1 : Cette vous permet de dépenser à la place de et vice versa, sauf pour dépenser pour Construire une .



Ceci ne concerne pas vos gains en ou . C'est uniquement lorsque vous dépensez, défaussez, ou utilisez ces jetons, qu'ils sont interchangeables.

Capacité 2 : 1 fois par Combat : après avoir fait le total de votre jet de Combat, vous pouvez dépenser 1 ou 1 pour gagner +1 .

GRANDS JARDINS

Capacité 1 : Cette Cité peut **Récolter** n'importe quel type de Ressource des cases Plaine, et compris.



Capacité 2 : Les Escouades adverses qui se déplacent dans une case Plaine ne peuvent pas se déplacer à nouveau dans le même tour pour attaquer cette Cité.

Cette Capacité fonctionne comme la pénalité des cases Forêt, mais le Progrès *Routes* ne peut pas être utilisé pour l'annuler. Vos propres Unités et les ne sont pas affectés.

Si les conquièrent cette Cité, cette Capacité s'applique à tout joueur attaquant cette Cité.

GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Capacité : Durant chacun de vos tours, vous pouvez déclarer utiliser jusqu'à la fin du tour les effets d'1 Progrès de votre Tableau Joueur que vous ne possédez pas, autre qu'un Progrès de Gouvernement.



Ce Progrès est traité comme si l'aviez acquis plus tôt dans la partie, vous ignorez donc tout effet qui se produirait à son acquisition, tel que gagner des jetons ou piocher des cartes.

Vous pouvez le faire à tout moment de votre tour, mais il faut le faire avant d'utiliser ce Progrès. Ce peut être n'importe quel Progrès autre qu'un d'un Gouvernement et même si vous ne possédez pas le Progrès du haut du groupe.

⚡ Cette Capacité ne peut pas être utilisé sur les Progrès du groupe Civilisation et ne valide pas leur prérequis.

GRAND PHARE

Capacité 1 : Chaque fois que vous activez cette Cité, vous pouvez prendre 1 Navire de votre réserve et le placer gratuitement dans toute case Mer sans Navire ennemi (si vous n'avez pas de Navire dans votre réserve vous ne pouvez pas utiliser cet effet).

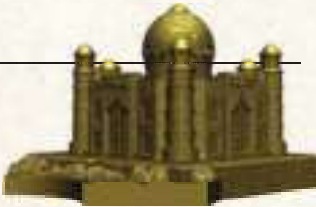


Ce Navire n'est pas considéré comme étant recruté : si vous activez la Cité pour **Recruter**, il ne compte pas dans la quantité que vous pouvez recruter et la Taille de la Cité n'a pas d'influence sur le déclenchement de cette Capacité.

Capacité 2 : Durant la Phase Bilan, le propriétaire de cette  choisit toujours qui devient 1^{er} Joueur, ce n'est plus le joueur possédant le plus de  et .

GRAND MAUSOLÉE

Capacité : Chaque fois que vous piochez une carte Événement ou une carte Action, vous pouvez soit piocher normalement, soit piocher la carte du dessus de la défausse correspondante.



Comme les défausses sont consultables, vous savez quelle carte vous allez piocher. Si vous piochez une carte Événement de la défausse, vous la résolvez intégralement, son icône Événement, puis son texte.

Le propriétaire de cette Cité défausse les cartes Action et les cartes Événement qu'il a jouées sous la défausse correspondante. Cela signifie qu'il ne peut pas jouer une carte et la piocher ensuite grâce à la Capacité de cette .

GRANDES PYRAMIDES

Capacité 1 : Cette  rapporte 5  au lieu de 4 .

De plus, vous conservez ces 5  (et la carte Merveille) si cette Cité est conquise par un ennemi ; les  ne sont pas partagés.

Capacité 2 : En fin de partie, si vous êtes à égalité pour les , vous remportez la partie.



GRANDE STATUE

Au moment où vous **Construisez** cette  : piochez 1 carte Objectif.

Capacité :  Action gratuite : Défaussez 1 carte Objectif de votre main pour effectuer 1 Action supplémentaire durant ce tour.



GRANDE MURAILLE

Capacité 1 : Lors de tout Combat dans lequel vous êtes le Défenseur dans une Cité  : l'Attaquant subit -2  à son jet de Combat au 1^{er} Round.

Capacité 2 : Lors de tout Combat contre une Armée  attaquant une de vos Cités : vous êtes automatiquement vainqueur. Aucune carte Action n'est jouée, aucun jet de Combat n'a lieu. Le Combat est considéré comme ayant eu lieu et vous gagnez donc 1  pour avoir vaincu une Armée .



PROGRÈS AGRICULTURE

Irrigation

Vos Cités **Récoltent** 🌾 dans les cases Désert. Ces cases sont toujours considérées comme des cases Désert (impossibilité de **Fonder** une Cité, ou d'y faire apparaître des 🏰, etc). Ignorez les cartes Événement "Famine".

Élevage

ⓧ Lorsque vous activez une Cité pour **Récolter**, vous pouvez récolter dans 1 case Terrain située à 2 cases Terrain de cette Cité, plutôt qu'elle soit adjacente. Si vous possédez le Progrès **Routes**, vous pouvez récolter dans 2 cases Terrain situées à 2 cases Terrain.

CONSTRUCTION

Ingénierie

À l'acquisition de ce Progrès, piochez la carte du dessus de la pioche Merveilles. Lorsque vous activez une Cité 😊 pour **Construire**, vous pouvez construire dans cette Cité 1 🏰 dont vous avez la carte en main et dont vous remplissez les prérequis. Une Cité peut comporter plusieurs 🏰. Voir [«Merveilles», pg. 28].

Hygiène

Lorsque vous activez une Cité pour **Recruter**, vous pouvez dépenser 1 🛡️ pour recruter 1 Colon, 1 seule fois par Action **Recruter**. Cet effet vient en plus des Unités recrutées normalement en dépensant les Ressources nécessaires. Cet effet peut être combiné avec celui du Progrès **Conscription** lors de la même Action **Recruter**. Ignorez les cartes Événement "Peste" et "Épidémie".

Routes

Lorsque vous déplacez une Escouade depuis ou vers une de vos Cités, vous pouvez dépenser 1 🌿 + 1 🛤️ pour que cette Escouade se déplace jusqu'à 2 cases Terrain et ignore leur pénalité de terrain, la case de départ ou la case d'arrivée doit être une de vos Cités. Vous devez effectuer cette dépense pour chaque Escouade pour laquelle vous souhaitez bénéficier ce Progrès.



Exemple : Vous possédez 2 Colons et 2 Infanteries dans une Cité.



Vous effectuez 1 Action **Déplacer** pour déplacer une Escouade d'1 Colon d'1 case. Vous n'utilisez pas le Progrès **Routes** pour ce déplacement, vous ne dépensez donc pas de Ressources.



Puis, vous dépensez 1 🌿 + 1 🛤️ pour activer le Progrès **Routes** afin de déplacer l'autre Escouade d'1 Colon de 2 cases.



Pour finir, vous dépensez 1 🌿 + 1 🛤️ pour activer le Progrès **Routes** pour déplacer une Escouade de 2 Infanteries de 2 cases à travers une case Montagne et dans une case Forêt. Comme les pénalités de terrain sont ignorées, ces Infanteries pourront à nouveau être déplacées et participer à un Combat au cours d'une autre Action **Déplacer** durant ce même tour.

Lorsqu'une Escouade se déplace de 2 cases, la Limite d'empilement doit être respectée pour chaque case traversée s'il y a déjà des Unités vous appartenant. Il n'est pas possible de prendre ou laisser des Unités au passage.

Ce Progrès ne peut être utilisé ni pour explorer, ni pour traverser des cases Mer, ni pour embarquer ou débarquer des Unités, ni pour déplacer des Unités ayant déjà pris part à un Combat. Ce Progrès peut être utilisé pour attaquer une Cité ennemie avec un déplacement depuis une de vos Cités, mais si vous battez en retraite, l'Escouade est placée sur la dernière case traversée.

MARINE

Navires de guerre

Au 1^{er} Round de toute Bataille navale et des Combats provoqués par votre débarquement : annulez 1 Touche que vous subissez.

Navigation

Vos Navires peuvent se **Déplacer** autour du plateau vers l'Océan le plus proche dans la direction que vous avez choisie pour ce déplacement. Un exemple est donné [«Déplacement naval», pg. 14].

ÉDUCATION

Gratuité scolaire

Après toute acquisition d'un Progrès en dépensant 1 🏆 ou 1 🧠, vous pouvez dépenser 1 🧠 supplémentaire pour gagner 1 🛡️. Vous ne pouvez pas bénéficier de cet effet lorsque vous acquérez ce Progrès.

Philosophie

À l'acquisition de ce Progrès, gagnez 1 🧠. Chaque fois que vous acquérez un Progrès en **Sciences**, gagnez 1 🧠. Vous ne gagnez pas de 🧠 pour les Progrès en **Sciences** que vous avez acquis auparavant.

GUERRE

Poliorcétique

Lorsque vous attaquez une Cité comportant une Forteresse, au début du Combat : indiquez si vous utilisez ce Progrès. Si vous le faites, dépensez 2 🛡️ si vous souhaitez annuler la Capacité Frappe de la Forteresse (+1 dé au jet de Combat du Défenseur au 1^{er} Round) et/ou dépensez 2 🛡️ si vous souhaitez annuler la Capacité Muraille de la Forteresse (-1 Touche subie par le Défenseur au 1^{er} Round).

Armes en acier

Au début d'un Combat : vous pouvez dépenser 1 🛡️ pour gagner :

- ♦ +2 🧠 à chaque Round contre un ennemi ne possédant pas le Progrès **Armes en acier**,
- ♦ +1 🧠 à chaque Round contre un ennemi possédant le Progrès **Armes en acier**. (qu'il décide de l'utiliser ou pas).

Ce Progrès peut être utilisé pour gagner +2 🧠 contre une Armée 🏰 (ils ne posséderont jamais ce Progrès).

Si les deux joueurs possèdent le Progrès *Armes en acier*, l'Attaquant décide en premier s'il utilise ce Progrès, puis le Défenseur, après quoi les joueurs ne peuvent plus changer d'avis.

Note : Si vous possédez le Progrès *Métallurgie*, vous ne dépensez pas de  pour activer *Armes en acier*.

Conscription

Lorsque vous activez une Cité pour **Recruter**, vous pouvez dépenser 1  pour recruter 1 Infanterie, 1 seule fois par Action **Recruter**. Cet effet vient en plus des Unités recrutées normalement en dépensant les Ressources nécessaires. Cet effet peut être combiné avec celui du Progrès *Hygiène* lors de la même Action **Recruter**.

SPIRITUALITÉ

Mythes

Certaines cartes Événement vous obligent à réduire l'Humeur d'1 ou plusieurs de vos Cités (telles que "Famine", "Inondation" et "Séisme"). Ce Progrès vous permet de dépenser 1  par Cité pour laquelle vous souhaitez annuler cette réduction d'Humeur, et ce quelle que soit l'ampleur de cette réduction (annuler une réduction de  à  ne coûte qu'1 .

Rituels

Lorsque vous effectuez l'Action **Améliorer**, vous pouvez dépenser des Ressources à la place de , à un taux 1:1. Par exemple, pour une Cité de Taille 3, vous pouvez augmenter son Humeur d'1 cran en dépensant 3 , ou dépenser d'1 à 3 Ressources à la place d'autant de  ; donc vous pourriez dépenser 1 , 1  et 1 .

ÉCONOMIE

Commerce

Au début de votre tour, gagnez 1  pour chaque Lien que vous pouvez établir, jusqu'à un maximum de 4. Un Lien est créé entre 1 de vos Colons ou 1 de vos Navires et une Cité adverse  ou  à 2 cases maximum (sans passer par une Région inexplorée). Chaque Colon ou Navire ne peut être Lié qu'à 1 Cité adverse et chaque Cité adverse ne peut être Liée qu'à 1 de vos Colons ou Navires. Pour gagner X , vous devez avoir X Colons/Navires, Liés à X Cités ennemies différentes.

← Un Navire  empêche de créer un Lien à travers une case Mer qu'il occupe et toutes les cases Mer qui lui sont adjacentes.

Exemple : Les Navires et Colons rouges sont reliés avec les Cités bleues (A avec A, B avec B, C avec C). Notez que ceci fonctionne avec le Colon embarqué et que le Colon tout à gauche n'a pas de Cité pas encore reliée à 2 cases de lui avec laquelle créer un Lien.



Fiscalité

 Dépensez 1 Action et 1  pour gagner autant de , , ou  (selon votre choix) que le nombre de Cités que vous possédez. Ceci n'active pas vos Cités. Vous pouvez gagner des Ressources différentes pour chaque Cité.

CULTURE

Cirque et Sports

Dépenser 1 Action et 1  pour augmenter d'1 cran l'Humeur d'1 de vos Cités, peu importe sa Taille. Dépenser 1 Action et 2  pour augmenter de 2 crans l'Humeur d'1 de vos Cités, peu importe sa Taille.

Contrairement à l'Action **Améliorer**, ce Progrès vous permet d'augmenter l'Humeur d'une seule Cité. Vous pouvez cependant utiliser cet effet plusieurs fois de suite pour augmenter l'humeur de plusieurs Cités.

Monuments

À l'acquisition de ce Progrès, piochez la carte du dessus de la pioche Merveilles. Vous pourrez **Construire** cette  en utilisant le Progrès *Ingénierie*. Vos Cités comportant des  ne peuvent pas être ciblées par les Actions **Rayonner** adverses.

SCIENCES

Médecine

Après chacune de vos Actions **Recruter**, vous pouvez reprendre 1 des Ressources dépensées pour cette Action. Par exemple, si vous **Recrutez** 2 Infanteries et dépensez 2  et 2 , vous pouvez reprendre 1  ou 1 . Vous devez posséder les Ressources nécessaires pour **Recruter**, ce Progrès ne procure pas une avance de Ressources. Les jetons  et  ne sont pas des Ressources et ne sont donc pas concernés.

Métallurgie

Lors de vos Actions **Récolter** durant lesquelles vous récoltez au moins 2 , vous pouvez échanger 1  contre 1 . Si vous possédez le Progrès *Armes en acier*, vous ne dépensez pas de  pour activer son effet.

DÉMOCRATIE

Libertés civiles

Dépensez 1 Action pour gagner 3 . Cependant, lorsque vous utilisez le Progrès *Conscription* vous devez dépenser 2  au lieu d'1 pour recruter 1 Infanterie.

AUTOCRATIE

Travail forcé

Dépensez 1  pour que toutes vos Cités  agissent comme des Cités  durant ce tour. De cette façon elles peuvent **Récolter**, **Recruter** et **Construire** comme si elles étaient . Les Cités  ne peuvent toujours être activées qu'1 fois par tour.

THÉOCRATIE

Dogme

Chaque fois que vous **Construisez** un nouveau Temple, que ce soit avec l'Action **Construire** ou avec l'effet d'une carte, vous pouvez acquérir gratuitement 1 Progrès en *Théocratie*, en prenant 1 cube de votre case Événement, comme normalement.

Vous êtes limité à 2  maximum. Si vous avez plus de 2  au moment où vous acquérez ce Progrès, redescendez immédiatement à 2 .

Note : Cet effet ne s'applique pas lorsque vous conquérez une Cité comportant un Temple.

Conversion

Lorsque vous effectuez l'Action **Rayonner**, ajoutez +1 à votre jet. Par exemple, si vous obtenez un 4, il compte comme un 5 et signifie donc un Succès. De plus, chaque fois que vous obtenez un Succès, gagnez 1 .

Fanatisme

Chaque fois que vous participez à un Combat dans une Cité comportant un Temple, que vous soyez l'Attaquant ou le Défenseur, ajoutez +2  à votre jet de Combat du 1^{er} Round.

À la fin du Combat, si vous êtes vaincu, recevez 1 Infanterie gratuite que vous placez dans 1 de vos Cités (si vous n'avez pas de Cité ou pas d'Infanterie dans votre réserve, vous ne recevez pas cette Unité).

PROGRÈS DE CIVILISATION

Chaque Civilisation possède son propre groupe de 4 Progrès de *Civilisation* uniques qu'elle est la seule à pouvoir utiliser. Ces Progrès possèdent 2 différences avec les autres Progrès : vous ne pouvez les acquérir directement, vous les obtenez au moment où vous acquérez le Progrès indiqué à côté de leur nom, et il n'est pas nécessaire de posséder le Progrès du haut du groupe *Civilisation* pour pouvoir obtenir les autres.

Exemple : Lorsque le joueur Aztèques obtient le Progrès Manœuvres, il obtient également le Progrès Prisonniers de son groupe Civilisation.

Les cubes à placer sur les Progrès Civilisation sont pris dans votre réserve, pas dans votre case Événement.

Les Progrès du groupe *Civilisation* comptent lors de votre Décompte final.

AZTÈQUES

Prisonniers (Manœuvres)

Chaque fois que vous remportez un Combat, vous pouvez placer les Unités Armée vaincues (autre qu'un Chef) sur ce Progrès. Vous pouvez avoir au maximum 4 Prisonniers. Chaque Prisonnier rapporte 1/2 en fin de partie, et peut être utilisé avec le Progrès Sacrifices humains (et quelques Chefs) pour déclencher des effets.

Contribution (tout Progrès Gouvernement)

Vos Cités peuvent **Récolter** des Ressources de cases comportant une Cité ennemie jusqu'à 2 cases de distance (Cités comprises). Toute Ressource collectée de cette façon correspond à celle de la case où se trouve la Cité, l' de cette Cité n'a aucun effet sur votre récolte.

Si vous **Récoltez** la case d'une Cité et que vous possédez le Progrès *Prisonniers* : au lieu de gagner la Ressource, vous pouvez prendre 1 Unité Armée de cette case et la garder en tant que Prisonnier (Voir le Progrès *Prisonniers* ci-dessus).

Sacrifices humains (Rituels)

Après avoir pioché une carte Événement, vous pouvez éliminer 1 Prisonnier de votre tableau Civilisation pour annuler la totalité des effets de cette carte (icône Événement comprise) et en piocher une nouvelle. Vous pouvez le faire tant que vous avez des Prisonniers, sinon vous devez résoudre la carte Événement piochée. Un Prisonnier éliminé retourne dans sa réserve d'origine.

Vous pouvez éliminer à tout moment 1 Prisonnier pour l'utiliser comme 1 ou 1.

BABYLONIENS

Canaux (Ingénierie)

Lorsque vous effectuez l'Action **Récolter**, si votre Cité ne récolte qu'1 parmi tout ce qu'elle récolte, gagnez 1 supplémentaire (donc un gain total de 2). Tout récolté compte, y compris les obtenus par des effets modifiant l'action **Récolter** tels que les cartes "Récolte abondante" et "Récolte spécialisée". Le supplémentaire ne compte pas dans la limite de Ressources liée à la Taille de la Cité.

Nabuchodonosor II (Chef) : Les Jardins suspendus

Lorsque vous piochez une carte, prenez la carte "Grands Jardins" si elle n'a pas encore été **Construite**, sinon piochez normalement. Si un adversaire possède cette carte, il vous la donne et pioche une autre carte. Si elle est encore dans la pioche Merveilles ou la défausse, vous la prenez (mélangez la pioche Merveilles si elle était dedans). Si la carte "Grands Jardins" a été posée sur la table par la carte Événement "Émissaires", prenez-la et révélez une nouvelle carte, si possible.



De plus, tant que ce Chef est en jeu, vous pouvez **Construire** n'importe quelle dans sa Cité avec le Progrès *Ingénierie* en tant qu'Action gratuite. S'il s'agit de la carte "Grands Jardins", celle-ci coûte 2 de moins.

CARTHAGINOIS

Hégémonie (Cartographie)

Dépensez 1 Action pour qu'1 de vos Navires **Fonde** une Cité sur une case Terrain adjacente, en suivant les règles habituelles de l'Action **Fonder**. Échangez ce Navire avec une Cité de votre réserve que vous placez dans cette case Terrain.

Vous pouvez placer toute Unité terrestre présente dans la case Mer de ce Navire dans la case où la Cité est fondée. Les Unités déplacées ne peuvent plus se **Déplacer** ce tour. Vous pouvez laisser ces Unités sur la case Mer s'il y a d'autres de vos Navires pour les transporter. S'il reste des Unités terrestres dans la case Mer qui ne peuvent être transportées, elles sont éliminées.

Les Navires contrôlés par les Carthaginois avec le Progrès *Alliés pirates* peuvent être utilisés de cette façon.

Alliés pirates (Navigation)

Vos Navires peuvent se **Déplacer** dans, ou traverser des cases Mer contenant des Navires sans déclencher de Bataille navale. Lorsque vos Navires se **Déplacent** (ou sont **Recrutés**) dans une case contenant au moins 1 Navire, vous pouvez choisir de partager la case ou d'attaquer. Si vous attaquez, résolvez une Bataille navale.

Vos Unités terrestres peuvent se **Déplacer** sur des Navires.

Tant qu'au moins 1 de vos Unités partage une case avec un Navire, celui-ci compte comme une de vos Unités. Ceci signifie que :

- ♦ Tant qu'au moins 1 Unité à votre couleur partage sa case dans le déplacement, vous pouvez le déplacer comme si c'était une de vos Unités.
- ♦ Il n'est pas affecté par l'icône des cartes Événement ni par les capacités concernant les Navires.
- ♦ Si les Carthaginois contrôlent les 4 Navires, l'icône Événement n'a pas d'effet.
- ♦ Ils comptent comme faisant partie de vos Unités si une carte Événement vous demande d'éliminer des Unités (sauf indication contraire).
- ♦ Ils peuvent être utilisés avec le Progrès *Commerce*.
- ♦ Ils ne rapportent ni, ni aux adversaires qui les vainquent.
- ♦ Lors d'une Bataille navale, ils comptent comme vos Navires pour toute la Bataille. Si vous avez à la fois des Navires à votre couleur et des Navires sous votre contrôle qui participent à une Bataille navale, vous devez privilégier l'élimination des Navires.

♦ Les Carthaginois possèdent une limite d'empilement de 4 Navires dans la même case. Les Navires que vous contrôlez s'ajoutent aux 4 Navires à votre couleur, les Carthaginois peuvent donc contrôler jusqu'à 8 Navires.

Note : Si vous partagez déjà une case avec un Navire, vous pouvez l'attaquer en utilisant une Action **Déplacement** avec votre Navire ; votre Navire reste dans la case et attaque le Navire. Les Navires partageant une case avec un Navire se joignent à l'attaque si vous déplacez un de vos Navires dans la case pour attaquer ce Navire.

CELTES

Influence druidique (Clergé)

Vous pouvez cibler les Colonies avec l'Action **Rayonner**. En cas de Succès, au lieu de remplacer la Colonie avec une à votre couleur, placez dessous 1 de la Réserve générale. Une Colonie ne peut avoir qu'1 en-dessous d'elle. La Cité ne subit aucun effet particulier, mais vous gagnez 1 de Bâtiment pour chaque jeton encore sous une Colonie en fin de partie.

Le jeton est défaussé si n'importe quel joueur, vous y compris, conquiert la Cité ou la convertit en jouant la carte "Assujettissement".

CHINOIS

Rizières (Irrigation)

Lorsque vous **Récoltez** des Ressources de toute case Plaine autre que la case de la Cité activée et qui contient au moins 1 Colon, gagnez 1 🌾 supplémentaire. Vous ne gagnez qu'1 🌾 supplémentaire par case Plaine, même si elle contient plus d'1 Colon. Vous ne pouvez gagner plus de 2 🌾 supplémentaires de cette façon par Récolte. Ces 🌾 supplémentaires ne comptent pas dans la limite de Ressources liée à la Taille de la Cité.

Expansion (Élevage)

Après une Action **Recruter** durant laquelle vous avez **Recruté** au moins 1 Colon, vous pouvez immédiatement résoudre 1 Action gratuite pour **Déplacer** tout ou partie de vos Colons actuellement dans des Cités vers des cases adjacentes.

- ✦ Le Progrès *Routes* peut être utilisé en suivant ses restrictions.
- ✦ Chaque Colon que vous possédez peut se **Déplacer**. Vous pouvez déplacer jusqu'à 3 Escouades de Colons.
- ✦ Déplacer un Colon que vous venez de recruter n'est pas obligatoire ; vous pouvez déplacer uniquement les autres si vous le souhaitez.
- ✦ Seuls vos Colons peuvent être déplacés de cette façon : les autres Unités ne peuvent pas se déplacer, même dans une Escouade avec ces Colons.
- ✦ Les Colons mis en jeu par d'autres effets (après la conquête d'une Cité, carte "Migration", carte "Explosion démographique") n'activent pas ce Progrès.

Qin Shui Huang (Chef) : La Grande Muraille

Lorsque vous piochez une carte 🗡️, prenez la carte "Grande Muraille" si elle n'a pas encore été **Construite**, sinon piochez normalement. Si un adversaire possède cette carte, il vous la donne et pioche une autre carte 🗡️. Si elle est encore dans la pioche Merveilles ou la défausse, vous la prenez (mélangez la pioche Merveilles si elle était dedans). Si la carte "Grande Muraille" a été posée sur la table par la carte Événement "Émissaires", prenez-la et révélez une nouvelle carte 🗡️, si possible.



De plus, tant que ce Chef est en jeu, vous pouvez **Construire** n'importe quelle 🏰 dans sa Cité avec le Progrès *Ingénierie* en tant qu'Action gratuite. S'il s'agit de la carte "Grande Muraille", celle-ci coûte 2 🏰 de moins.

ÉGYPTIENS

Plaines inondables (Irrigation)

Vous pouvez **Fonder** des Cités dans des cases Désert. Toutes vos Cités peuvent **Récolter** 🌾 ou 🐪 dans les cases Désert.

Si une Cité dans une case Désert est conquise par un adversaire, cette Cité y reste même s'il ne possède pas ce Progrès. Le nouveau propriétaire ne pourra récolter dans une case Désert que s'il possède le Progrès *Irrigation* (et uniquement du 🌾).

Embaumement (Rituels)

Gagnez 1 🏰 à la fin chacun de vos Conflits, si vous possédez moins de 5 🏰, et ce, peu importe le vainqueur. Rappel : un Conflit peut impliquer d'être attaqué par les 🏰, ou d'attaquer une Cité qui n'est pas défendue, voire des Colons seuls.

Gagnez également 1 🏰 chaque fois qu'un de vos Chefs est éliminé (pour cet effet, il n'y a pas de limite à la quantité de 🏰 à posséder).

Ascendance divine (Clergé)

Vos Progrès du groupe *Théocratie* possèdent également les effets des Progrès de même niveau du groupe *Autocratie*.

Exemple : Si vous possédez le Progrès Dogme, vous pouvez également utiliser le Progrès Nationalisme ; posséder le Progrès Dévotion, vous permet d'utiliser le Progrès Totalitarisme.

Même si vous pouvez utiliser ces Progrès, vous ne les possédez pas : vous ne placez aucun cube grâce à ce Progrès (et ils ne vous rapportent donc aucun 🏰 en fin de partie).

Cléopâtre (Chef) : Séduction

❶ En tant qu'Action gratuite, dépensez 1 🏰 pour le placer dans sa Cité. Pour attaquer une telle Cité (peu importe si ce Chef s'y trouve), l'adversaire doit dépenser autant de 🏰 que le nombre de 🏰 dans cette Cité pour les défausser. Cette dépense doit être effectuée avant le Déplacement des Unités attaquantes, et peu importe l'issue du Combat (les 🏰 dépensés sont remis dans la Réserve générale).



Les Attaques de 🏰 ne sont pas affectées par la présence de 🏰.

Si ce Chef est éliminé, tous ces jetons sont défaussés. Si une telle Cité n'est plus contrôlée par les Égyptiens ou est détruite, ces jetons sont également défaussés de cette Cité.

GRECS

Formation (Enseignement public)

Gagnez 1 🎓 chaque fois que vous **Recrutez** des Unités dans une Cité qui comporte une Académie. Ceci ne fonctionne que lorsque activez une Cité pour **Recruter** au moins 1 Unité, peu importe son type ; les autres effets qui vous permettent de placer des Unités ne déclenchent pas ce Progrès.

Hellénisation (Arts)

Vous pouvez résoudre une Action **Rayonner** depuis toute Cité sous votre Influence (qui comporte donc au moins 1 Bâtiment à votre couleur).

La Portée est égale à la Taille de la Cité, pas uniquement au nombre de Bâtiments à votre couleur dans cette Cité.

Exemple : Si vous avez influencé 1 Bâtiment dans une Cité de Taille 3, votre Portée pour Rayonner depuis cette Cité serait de 3.

De plus, si vous possédez le Progrès *Arts*, vous pouvez dépenser 2 🎨 au lieu de 1 🏰 pour l'utiliser. Le Progrès *Arts* est toujours limité à 1 utilisation par tour, même s'il est possible de dépenser 2 types de Ressource différents.

Cités-États (tout Progrès Gouvernement)

Lorsque vous activez une même Cité pour la deuxième fois du tour, vous pouvez cibler une autre de vos Cités qui compte comme étant activée à sa place. La Cité d'origine résout l'Action, utilisant sa Taille et son 🎨, mais c'est la Cité ciblée qui est considérée comme activée. Si cette dernière avait déjà été activée durant ce tour, son Humeur décroît normalement.

Au moment de son activation, la Cité ciblée doit être à la fois :

- ✦ d'une Taille au moins égale à celle de la Cité d'origine,
- ✦ d'une Humeur au moins égale à celle de la Cité d'origine.

Exemple : Vous activez une Cité de Taille 2 d'Humeur 😊 qui Construit et devient de Taille 3, la Cité que vous activez à sa place doit être au moins de Taille 2 et d'Humeur 😊 ou 😊.

HUNS

Nomades (Conservation)

L'Action **Déplacer** vous permet de déplacer vos Cités  ou  de Taille 1 comme si elles étaient des Unités. Elles peuvent se déplacer seules ou dans une Escouade. Une Cité déplacée seule consomme 1 des déplacements de l'Action **Déplacer**, comme ce serait le cas pour une Unité seule. À la fin de l'Action **Déplacer**, gagnez 1 Ressource du type de la case d'arrivée de chaque Cité déplacée. Ceci n'est pas une Action **Récolter**. Il est donc possible de déplacer jusqu'à 3 Cités et de gagner jusqu'à 3 Ressources de cette façon.

- ✦ Un jeton  se déplace avec la Cité à laquelle il appartient.
- ✦ Les pénalités de terrain s'appliquent : toute Cité déplacée dans une case Montagne ne peut plus se déplacer pour ce tour.
- ✦ Une Cité ne peut pas utiliser le Progrès *Routes* ou se déplacer avec une Escouade qui utilise *Routes* (ce n'est pas une Unité).
- ✦ Une Cité ne peut jamais entrer dans la case d'une autre Cité.
- ✦ Une Cité ne compte pas dans la Limite d'empilement.
- ✦ Une Cité peut se déplacer dans une case Désert ou avec , mais ne reçoit pas de Ressource dans ce cas, même avec le Progrès *Irrigation*. Si vous **Construisez** dans cette Cité, le Bâtiment/Merveille restera dans cette case Désert/.
- ✦ Une Cité qui se déplace est activée. D'autres activations de cette Cité durant le même tour réduiront son Humeur.
- ✦ Les Unités dans une Cité ne sont pas tenues d'être déplacées avec cette Cité.

Tribus hunniques (tout Progrès Gouvernement)

Lorsque vous piochez une Carte Événement qui provoque le déplacement de , dépensez 1  ou 1  pour choisir dans quelle direction chacune des Escouades  se déplace. Comme une Escouade de joueur, une Escouade  ne peut être divisée : toutes ses Unités se déplacent vers la même case.

INDIENS

Prosélytisme (Religion d'État)

Vos Actions **Rayonner** contre des Cités ennemies peuvent être effectuées **avec vos Colons**. Un Colon possède une Portée de 2 qui peut être renforcée normalement en dépensant , et gagne +1 Portée pour chaque autre Colon dans sa case. Si c'est une de vos Cités qui effectue l'Action, elle est renforcée de +1 Portée pour chaque Colon dans sa case.

Par exemple, 3 Colons dans la même case donnent une Portée de 4, et 3 Colons dans une Cité de Taille 2 donnent une Portée de 5. Toutes les autres règles pour l'Action **Rayonner** s'appliquent, comme la limite d'1 Succès par tour.

JAPONAIS

Poterie (Conservation)

 Lorsque une de vos Cités récolte au moins 3  avec la même Action **Récolter**, gagnez 1 . Les cartes telles que "Récolte abondante" et "Récolte spécialisée" qui affectent directement l'Action **Récolter** peuvent être utilisées pour atteindre 3 .

Subterfuge (Manœuvres)

Lorsqu'un adversaire joue une carte Action pour son effet Action (partie supérieure) et que vous possédez au moins 1 Cité ou 1 Unité Armée à 2 cases ou moins d'une Cité ou d'une Unité de ce joueur, vous pouvez défausser 1 carte Action de votre main pour annuler sa carte Action.

Vous devez jouer cet effet juste après que l'adversaire a indiqué quelle carte Action il joue et qui il cible avec, mais avant qu'il ait indiqué ce qu'il comptait faire avec.

La carte jouée est défaussée sans être résolue. Si l'effet de la carte avait un coût pour être joué (comme une Action ou ) , cette dépense n'a pas lieu.

Les joueurs doivent laisser un temps afin que vous puissiez jouer l'effet de ce Progrès lorsqu'ils jouent des cartes Action.

Note : Les cartes Événement "Grands Personnages" gardées en main sont considérées comme des cartes Action et peuvent être annulées avec ce Progrès. Vous pouvez également les défausser pour activer ce Progrès.

Shogunat (tout Progrès Gouvernement)

 Les effets "1 Action" d'1 carte Action ou Événement que vous jouez peuvent être joués comme un effet "Action gratuite".

 Le Progrès *Conscription* vous permet de dépenser 1  pour piocher 1 carte Action au lieu de recruter 1 Infanterie.

Si vous utilisez ce Progrès uniquement pour piocher 1 carte Action et sans **Recruter** d'Unité Armée ou Navire, le Progrès *Nationalisme* ne s'active pas (aucune Unité Armée ou Navire n'a été effectivement recrutée).

MAYAS

Terrains de jeu (Cirque et sports)

Lorsque vous **Récoltez** ou **Recrutez**, vous pouvez dépenser 1  pour considérer cette Cité comme étant d'une Taille augmentée de 1, ce qui vous permet de **Récolter** 1 Ressource supplémentaire ou **Recruter** 1 Unité supplémentaire (en dépensant le coût habituel).

 Vous pouvez acquérir 1 Progrès en *Spiritualité* en dépensant 1  de moins.

Calendrier (Astronomie)

En tant qu'Action gratuite, vous pouvez regarder la carte du dessus de la pioche Événements. Puis, vous pouvez dépenser 1  pour la placer sous cette pioche, sinon placez-la dessus. Vous pouvez continuer tant que vous avez des  à dépenser. Si vous n'avez pas de , vous pouvez regarder la carte du dessus.

Note : Si l'acquisition du Progrès *Astronomie* (et donc *Calendrier*) déclenche un Événement, vous ne pouvez pas utiliser *Calendrier* pour regarder la carte Événement avant de la piocher : l'Action **Progresser** doit être résolue intégralement avant de pouvoir effectuer une Action gratuite.

PERSES

Zoroastrisme (Clergé)

Lorsque vous effectuez une Action **Rayonner**, vos Cités peuvent cibler une Unité ennemie autre qu'un Chef présente dans une case Terrain sans Cité (Unités  comprises). Vous pouvez renforcer votre Action **Rayonner**, comme normalement. En cas de Succès, échangez cette Unité avec une du même type provenant de votre réserve. S'il y a des Unités ennemies dans la même case, résolvez un Combat entre votre nouvelle Unité et les Unités ennemies. Si ce sont des Colons, ils sont automatiquement vaincus, comme normalement.

Si vous obtenez un Succès, il compte comme votre seul Succès autorisé par tour.

PHÉNICIENS

Cèdres et teintures (Commerce)

Avec le Progrès *Commerce*, vos Navires peuvent créer des Liens avec des Cités côtières ennemies situées jusqu'à 3 cases. Chacune de vos Cités comportant un Port peut créer un Lien d'elle-même (aucun Colon ou Navire n'est requis) avec des Cités côtières ennemies situé jusqu'à 3 cases. Vous êtes toujours limité à 4 Liens.

ROMAINS

Voies romaines (Routes)

Avec le Progrès *Routes*, vous pouvez dépenser 1  + 1  pour déplacer votre Escouade jusqu'à 4 cases Terrain au lieu de 2, si elles partent d'une de vos Cités ou arrivent dans une de vos Cités et en suivant toutes les autres règles de *Routes*.

VIKINGS

Artisanat nautique (Pêche)

Vous ne dépensez pas de  pour acquérir le Progrès *Navigation*.

Lors de vos Actions **Déplacer**, vous pouvez convertir vos Navires en Colons ou en Infanteries et vous pouvez convertir vos Colons et vos Infanteries en Navires, en les déplaçant sur la case adjacente appropriée.

Chaque Navire que vous déplacez dans une case Terrain adjacente peut être échangé en Colon, ou en Infanterie si vous possédez le Progrès *Manœuvres*. Un tel **Déplacement** doit débiter dans une case Mer adjacente à la case Terrain dans laquelle la conversion a lieu. Se déplacer dans un Océan, puis convertir ne peut pas être fait en 1 Action. La case où a lieu la conversion ne doit contenir aucune Unité ennemie, ni aucune Cité ennemie.

Si des Unités terrestres sont transportées par un Navire converti, elles peuvent se déplacer dans la case où a lieu la conversion, en respectant la Limite d'empilement. Elles peuvent rester dans la case Mer si d'autres Navires peuvent les transporter.

De la même manière, un Colon ou une Infanterie peut se déplacer dans une case Mer adjacente pour être converti en Navire. Cette case Mer ne doit pas contenir de Navire ennemi (adverse ou .

Il est également possible de déplacer une Escouade dans une case Mer, d'en convertir seulement une partie et d'embarquer les autres durant le même déplacement.

- ♦ Une Unité convertie est considérée comme étant la même Unité : elle ne pourra se déplacer qu'avec une nouvelle Action **Déplacer**. Par exemple, après qu'un Navire a été converti en Colon, ce Colon ne peut pas être déplacé avec cette même Action en tant qu'autre Escouade, il reste la même Unité déplacée, il faudra une nouvelle Action **Déplacer**.
- ♦ Une Unité convertie est considérée comme étant la même Unité concernant les pénalités de terrain. Par exemple, un Navire converti en Infanterie dans une case Montagne ne peut plus se déplacer pour ce tour. De la même manière, une Infanterie qui est entrée dans une case Forêt lors d'une Action **Déplacer** précédente, puis qui est convertie en Navire, est toujours affectée par la pénalité de la case Forêt : elle ne pourra donc pas attaquer pour le reste du tour avec une nouvelle Action **Déplacer**, que ce soit une Bataille navale en tant que Navire, ou un Combat si elle est convertie à nouveau en Infanterie.
- ♦ Ce Progrès ne peut pas être combiné avec le Progrès *Routes*, puisqu'il nécessite de passer d'une case Mer à une case Terrain ou vice versa.
- ♦ il est possible de convertir un Colon en Navire avec une Action **Déplacer**, puis de le convertir ensuite en Infanterie avec une autre Action **Déplacer**.
- ♦ La conversion ayant lieu durant une Action **Déplacer**, vous ne pouvez pas convertir une Infanterie en Navire ou vice versa si vous ne possédez pas le Progrès *Manœuvres*.
- ♦ Des Unités qui explorent ne peuvent pas être converties lors de ce déplacement (le type de la case où a lieu la conversion doit être connu).

Runes (Rituels)

Après tout Combat dans lequel vous avez perdu au moins 2 Unités Armée, vous pouvez prendre 1 des Obélisques de votre réserve et le placer devant vous, comme s'il s'agissait d'un Objectif accompli. Pour le reste de la partie, cet Obélisque rapporte 1  d'Objectif et ne peut plus être construit.

VARIANTES

ÉVÉNEMENTS

Si vous trouvez que les Événements sont trop aléatoires, voici 2 options pour mitiger le hasard :

Pas d'Événements : Piochez des cartes Événement, mais ne résolvez que les effets de l'icône Événement.

Événements optionnels : Avant de piocher une carte Événement, vous devez annoncer si vous souhaitez la résoudre intégralement, oui si vous souhaitez ne résoudre que les effets de l'icône Événement.

PARTIE COURTE

Pour une partie plus courte, faites les aménagements suivants :

- ♦ jouez seulement 4 Époques, la partie se termine à la fin de l'Époque IV.
- ♦ chaque joueur place 2 Colons au lieu d'1 dans sa Cité de départ,
- ♦ durant l'étape 2 de la Phase Bilan (Progresser gratuitement) chaque joueur choisit 2 Progrès au lieu d'1. Chacun en choisit un premier, dans l'ordre du tour, puis un deuxième à nouveau dans l'ordre du tour. Le cube que vous placez pour le second provient de votre réserve, pas de votre case Événement.

FIN DE PARTIE VARIABLE

Vous pouvez ajouter une incertitude sur la Manche qui sera la dernière de la partie. Pour cela, Placez la Piste temporelle sur sa face montrant 7 Époques, sur les 5 dernières cases Manche se trouvent des intervalles chiffrés. Puis, choisissez 1 des options suivantes :

Jet de Fin : Avant de commencer une Manche comportant une valeur rouge, le 1^{er} Joueur jette 1 dé : si le résultat est dans l'intervalle indiqué, la partie prend fin et aucun tour n'est joué, résolvez la dernière Phase Bilan.

Une fin merveilleuse : La partie prend fin dès qu'un joueur construit une  durant l'une des 5 dernières Manches (avec une valeur rouge). Une fois la  construite, terminez la Manche en cours, puis résolvez la dernière Phase Bilan.

TIRAGE DES CHEFS AU HASARD

Lorsque vous **Recrutez** un Chef, tirez-le au hasard parmi vos Chefs restants. Ceci rend le choix de votre Chef moins stratégique et vous oblige à vous adapter. Ceci évite également de toujours choisir le même Chef.

MERVEILLES ANNONCÉES

Cette variante reprend le fonctionnement de la 1^{ère} édition, où les  étaient disponibles pour tous les joueurs ayant acquis le Progrès *Ingénierie*. Nous ne conseillons pas cette variante aux joueurs peu expérimentés à cause de la quantité d'informations supplémentaires à intégrer.

Chaque fois qu'un joueur pioche une carte , il ne la prend pas en main, mais la pose à face visible à côté de la pioche Merveilles. Toute  révélée peut être **Construite** par n'importe quel joueur possédant *Ingénierie* et les Ressources et  nécessaires.

Lorsqu'un joueur **Construit** une , il regarde celle qu'il peut construire parmi celles disponibles, puis il prend la carte correspondant et la place devant lui.

HISTOIRE ALTERNATIVE

Et si Alexandre le Grand avait mené les Perses contre l'armée japonaise de Jules César ?

Lors de la mise en place, mélangez face cachée toutes les cartes Chef, puis distribuez-en 3 à chaque joueur : ce sont les Chefs disponibles pour cette partie.

Cette variante peut être combinée avec la variante "Tirage des Chefs au hasard".

ICÔNES ÉVÉNEMENT

Les icônes Événement sont résolues avant le texte de la carte Événement :



MINE D'OR

Gagnez immédiatement 2



TERRAIN ÉPUISÉ

Placez 1 marqueur dans une case Terrain vide autre qu'un Désert, adjacente à au moins 1 de vos Cités. Aucune Ressource ne peut être Récoltée dans cette case et aucune Cité ne peut y être Fondée (Cités comprises).



APPARITION DE BARBARES

1. Placez 1 Colonie et 1 Infanterie dans 1 case Terrain autre qu'un Désert. Cette case doit se situer à exactement 2 cases Terrain (ou 1 si ce n'est pas possible) d'1 de vos Cités et à au moins 2 cases de toutes les Cités adverses.
2. Placez 1 Infanterie dans la Cité de votre choix.
 : 1 Cavalerie ou 1 Éléphant peut être placé s'il y a déjà au moins 1 Infanterie dans la Cité .



DÉPLACEMENT DE BARBARES

1. S'il n'y a pas d'Armée à 2 cases ou moins de vos Cités, résolvez immédiatement l'étape 1 de l'icône Apparition de et rien de plus.
2. Déplacez d'1 case chaque Armée située à 2 cases Terrain révélées ou moins de vos Cités vers votre Cité la plus proche. Si une Armée se déplace dans la case d'une Armée ou d'une Cité d'un joueur, résolvez immédiatement un Combat.
3. Placez 1 Infanterie dans chaque Cité située à 2 cases ou moins d'au moins une de vos Cités.



APPARITION DE PIRATES ET RAID

1. Placez 2 Navires dans une ou plusieurs cases Mer sans Navire de joueur. Si possible, l'un d'eux doit être adjacent à une de vos Cités. S'il n'y a aucun Navire dans la Réserve générale, prenez-en autant que nécessaire sur le plateau.
2. Chaque joueur propriétaire d'au moins 1 Cité adjacente à au moins 1 Navire perd au choix 1 Ressource, 1 ou 1 . Un joueur qui ne peut pas effectuer cette dépense, réduit l' d'1 de ces Cités adjacente à un Navire , si possible.

EFFETS DES BARBARES

- ✦ Une empêche de Récolter dans sa case et combat dans sa case.
- ✦ Gagnez 1 si vous vainquez l'Armée (+1 si vous conquérez leur Cité).

EFFETS DES PIRATES

- ✦ Un Navire empêche de Récolter et d'utiliser Commerce dans sa case Mer et celles adjacentes.
- ✦ Un Navire de joueur ne peut pas traverser une case Mer occupée par un Navire mais peut y entrer et déclencher une Bataille navale.
- ✦ Gagnez 1 et 1 ou 1 pour chaque Navire éliminé (vainqueur ou vaincu).

CONQUÉRIR UNE CITÉ

1. Remplacez les Éléments de cité du Défenseur par ceux à la couleur de l'Attaquant. Ne remplacez pas les Bâtiments sous Influence. Les remplacent uniquement la Colonie, les Bâtiments restent sous Influence. (Si l'Attaquant ne peut pas remplacer un Bâtiment, il le détruit et gagne 1 en compensation).
2. L'Attaquant gagne autant de que la taille de la Cité (+1 si , ou juste 1 si).
3. Si le Défenseur est un joueur, il reçoit 1 Colon dans 1 de ses Cités.
4. La Cité conquise devient .

LEXIQUE DES TERMES ET ICÔNES

1 Action : Type d'Action spécifique indiqué par un Progrès ou par une carte, qui nécessite de dépenser 1 de vos 3 Actions du tour.

Action gratuite : Type d'Action qui peut être effectuée avant ou après chacune des 3 Actions de votre tour ; les Actions gratuites ne comptent pas dans ces 3 Actions. Sauf indication contraire, toute règle, restriction et coût en Ressource s'appliquent aux Actions gratuites (par exemple activer la Cité pour Récolter).

Adverse : Toute Unité ou Cité appartenant à un autre joueur (un adversaire).

Armée : Une ou plusieurs Unités Armée dans la même case, Unités comprises. Dans le jeu de base, il n'y a que l'Unité Armée de type Infanterie, mais l'extension ajoute les types Cavalerie, Éléphant et Chef.

Bâtiments : Tout Élément de cité ajouté à une Colonie. Les Colonies et les ne sont pas des Bâtiments.

Conquérir : Une Cité est conquise si elle se retrouve seule avec une Armée ennemie dans sa case. Cette Cité appartient maintenant à l'Attaquant.

Capacité Clash : Chaque Unité Armée possède sa Capacité Clash, automatiquement activée durant un Round si un dé montre une icône Clash correspondant à son type.

Cases : Chaque Région révélée est divisée en 4 cases. Chaque case est d'un type qui produit 1 Ressource. Pour compter le nombre de cases entre deux éléments : seules les cases visibles comptent, qu'elles soient vides ou non, les cases de Régions inexplorées ne peuvent pas être prises en compte.

Cité : Une Colonie et éventuellement des Bâtiments / Merveilles, appartenant à un joueur ou aux . Une Cité côtière est une Cité adjacente à une case Mer.

Conflit : Au moment où une Armée entre dans une case contenant une Unité ennemie (Colon compris) ou une Cité (même sans Armée), un Conflit est résolu.

Élément de cité : Tout élément constituant une Cité, Colonie, Bâtiment, Merveille. Un Élément de cité détruit retourne dans la réserve de son propriétaire.

Ennemi : Toute Unité ou Cité qui ne vous appartient pas.

Merveille : Un Élément de cité particulier ajouté à une Cité avec le Progrès Ingénierie. Une Merveille est représentée par sa figurine dorée et une carte décrivant ses Capacités.

Océan : Une case Mer seule ou un groupe de cases Mer adjacentes.

Unité : Toute Unité (Armée ou Colon) qui ne se déplace que sur les cases Terrain est une Unité terrestre. Toute Unité qui se déplace sur les cases Mer est un Navire. Une Unité éliminée retourne dans la réserve de son propriétaire.

Région : Le plateau est constitué de Régions. Une Région peut être révélée (cases visibles) ou inexplorée (face cachée).

	Ressource Vivres		Point de Victoire		Merveille
	Ressource Minéral		Valeur Combat		Cité Mécontente
	Ressource Bois		Capacité Clash Chef		Cité Heureuse
	Ressource Idée		Capacité Clash Éléphant		Cité Neutre
	Ressource Or		Capacité Clash Cavalerie		Terrain épuisé
	Jeton Culture		Capacité Clash Infanterie		Barbares
	Jeton Humeur ou Humeur de Cité		Extension Civilisations		Pirates
	1 fois par tour				

Auteur : Christian Marcussen

Design graphique : Richard Dadisman, Daniel Solis

Illustrations : Gong Studios, Michael Komarck, Nakarin Sukontakorn

Traduction française : Raphaël Biolluz



Relecture : Paul Grogan et la team Gaming Rules!

Testeurs : George Orthwein, Daniel Petersson, Ulrika Johansson, Adrian Macea, Tor Gjerde, Stephen Williams, Nathanael Brouhard, Simon Wilks



Tests supplémentaires : Ryan Hill, Justin Stoner, Jill Woodruff, Tore Schade Svenningsson, Kristoffer Fiskvik, Ole Kristian Bjørøy, Brian Mandalis, Wade Duym, Aaron Belmer, Jason Nachtrab

Remerciements particuliers : George Orthwein