

IMPERIUM

UN JEU DE
NIGEL BUCKLE ET DÁVID TURCZI

ILLUSTRÉ PAR
MIHAJLO «THE MICO» DIMITRIEVSKI

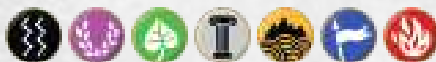
LIVRET DE RÈGLES

ANTIQUE VS LÉGENDES

**Il existe 2 versions de ce jeu : *Imperium : Antique* ou *Imperium : Légendes*.
Que vous jouiez à l'une ou l'autre de ces versions, les règles sont les mêmes.**

Ce livret contient toutes les règles nécessaires pour jouer avec l'une ou l'autre boîte, vous pouvez donc y trouver mentionnées des nations ou des mots-clefs qui ne sont pas dans la boîte que vous utilisez.

Si vous possédez les deux boîtes de jeu, vous pouvez les combiner. La seule différence est la mise en place, comme cela est indiqué page 6.



**De puissants adversaires se sont ligüés contre vous.
Votre peuple est prêt. L'Histoire vous attend.**

La destinée d'un des plus grands peuples de l'Histoire est entre vos mains. Menacé de toutes parts, vous devez conquérir de nouveaux territoires, encourager de grands progrès scientifiques et culturels, et guider votre peuple jusqu'à l'ère des empires. Si vous vous étendez trop rapidement, le mécontentement et les *Instabilités* mettront votre civilisation à genoux; si vous vous développez trop lentement, votre nom sera à peine mentionné dans les livres d'Histoire.

APERÇU

Dans Imperium, vous êtes à la tête d'une civilisation naissante que vous tentez de conduire vers la grandeur en étendant son domaine, en développant sa technologie et en répandant sa culture. Chaque civilisation a ses propres atouts uniques dont tirer profit et ses propres faiblesses à surmonter.

Le jeu retrace les vicissitudes de l'Histoire grâce au mécanisme de la construction de deck. Lors de vos tours, vous allez jouer des cartes pour réunir des ressources, acquérir de nouvelles cartes à partir d'un marché commun et étendre votre zone de jeu devant vous. De nombreuses cartes sont jouées, défaussées puis remises dans votre deck afin de pouvoir être de nouveau jouées plus tard. D'autres cartes, comme les technologies, les pratiques culturelles et les régions, sont placées devant vous et vous accordent des avantages durables. D'autres encore, comme les grands chefs historiques qui ne vivent qu'une génération, et sont donc placées dans votre Histoire, hors de votre deck.

Au cours du jeu, vous allez renouveler (épuisier et remélanger) votre deck plusieurs fois, et à chaque fois que vous le faites, il contiendra de plus en plus de cartes. Tout d'abord vous ajouterez des cartes tirées au hasard dans votre pioche Nation tandis que votre jeune civilisation s'étend par à-coups, vous conduisant parfois vers de grandes innovations et d'autres fois vers le désordre et les *Instabilités*. La dernière carte de votre pioche Nation est votre carte Avènement, et en la prenant vous renforcez votre statut d'empire. En tant qu'empire, chaque renouvellement s'accompagne désormais de la possibilité d'acheter des cartes Développement. Généralement, une partie se termine quand la pioche Principale est épuisée, les civilisations marquent alors des points de victoire en fonction des cartes accumulées et le joueur qui en a le plus l'emporte.

NOTE HISTORIQUE

Imperium est un jeu fortement imprégné de l'Histoire des nations et des empires du monde entier au cours de la période s'étendant entre 3100 av. J.-C. et 1066. Cependant, même si la véracité historique a toujours été au cœur du développement d'*Imperium*, elle s'est régulièrement effacée devant les besoins du jeu. En effet, la mécanique même d'un jeu de construction de deck est par nature abstraite, et la notion d'évolution linéaire et inexorable d'une nation vers un empire est une représentation erronée des événements tels qu'ils se sont déroulés.

De plus, certains termes utilisés, tels que «barbare», «empire» et «tradition», sont très simplistes d'un point de vue historique, mais se révèlent des raccourcis particulièrement utiles pour un jeu. En particulier, l'utilisation du terme «nation» dans ces règles ne désigne pas spécifiquement et précisément des nations du monde réel. Les Utopiens, les Atlantes et les Arthuriens représentent de toute évidence des nations fictives. Les Minoens, les Grecs et les Macédoniens sont des sous-groupes parfois imbriqués les uns dans les autres, des anciens Grecs. La nation Qin englobe non seulement la dynastie Qin de l'histoire de la Chine, mais aussi la dynastie Zhou et la période des Royaumes combattants. Aucun deck de ce jeu ne pourra parvenir à saisir toute la richesse et la complexité des peuples qui y sont évoqués.

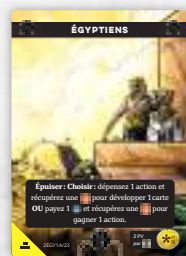
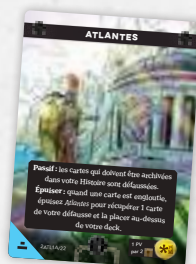
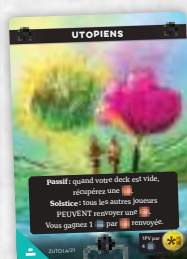
MATÉRIEL

BOITE ANTIQUE

23 cartes Carthaginois
28 cartes Celtes
23 cartes Grecs
23 cartes Macédoniens
23 cartes Perses
23 cartes Romains
24 cartes Scythes
26 cartes Vikings
83 cartes communes

BOITE LÉGENDES

29 cartes Arthuriens
22 cartes Atlantes
23 cartes Égyptiens
24 cartes Maurya
23 cartes Minoens
26 cartes Olmèques
25 cartes Qin
21 cartes Utopiens
83 cartes communes



MATÉRIEL COMMUN ANTIQUE ET LÉGENDES



4 cartes Statut



1 plateau Marché en trois parties



1 carte Solstice



21 jetons Épuisé



18 jetons Action



6 marqueurs Emplacement



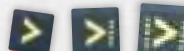
1 dé à six faces



39 jetons Matériaux (1/5/10 Unités)



39 jetons Population (1/5/10 Unités)



39 jetons Progrès (1/5/10 Unités)



1 : Antique
2 : Légendes

1CIV6/15

#/# : référence carte

REN : cartes Renommée
TRO : cartes Instabilités
TRA : cartes Tradition
CIV : cartes Civilisé
RÉG : cartes Région
VAS : cartes Vassal

ART : Arthuriens
ATL : Atlantes
CAR : Carthaginois
CEL : Celtes
ÉGY : Égyptiens
GRE : Grecs
MAC : Macédoniens
MAU : Maurya

MIN : Minoens
OLM : Olmèques
PER : Perses
QIN : Qin
ROM : Romains
SCY : Scythes
UTO : Utopiens
VIK : Vikings

DÉTAIL DES CARTES

1. **Nom** : l'intitulé de la carte.
2. **Bandeau** : la couleur du bandeau indique la catégorie de la carte (aussi indiquée en bas de la carte, voir étape 9). Les cartes sans catégorie ont un bandeau gris.
3. **Persistante/Attaque** : les cartes persistantes  restent en jeu dans votre zone de jeu. Les cartes Attaque  affectent les autres joueurs.
4. **Statut** : de nombreuses cartes ont soit une icône Barbare , soit une icône Empire . Vous ne pouvez pas jouer de cartes qui ont une icône différente de celle de votre carte Statut.
5. **Type de carte** : certaines cartes peuvent avoir une des icônes suivantes : , , , , ou . Ces icônes n'ont aucun effet intrinsèque, mais d'autres cartes peuvent y faire référence.
6. **Type de région** : de nombreuses cartes  ont une ou plusieurs icônes , , ou . Ces icônes n'ont aucun effet intrinsèque, mais d'autres cartes peuvent y faire référence.
7. **Effet** : indique ce que fait la carte quand elle est utilisée.
8. **Coût de développement** : la plupart des cartes de ce type  ont un coût qui correspond au nombre de , , et de jetons  que vous devez dépenser pour obtenir ce développement.
9. **Catégorie** : de nombreuses cartes ont une icône , , , , , ou . Ces icônes n'ont aucun effet en dehors de la mise en place, mais d'autres cartes peuvent y faire référence.

La catégorie d'une carte est aussi indiquée par la couleur de son bandeau.

Certaines cartes ont à la fois une icône  et une icône . Durant la mise en place, elles sont considérées comme étant des cartes . En cours de jeu, elles sont considérées comme des cartes des deux catégories.



Puissance : la nation que vous jouez.



Région : les zones que contrôle votre nation.



Tradition : anciens développements culturels et technologiques.



Civilisé : développements culturels et technologiques modernes.



Vassal : peuple contrôlé par votre nation.



Renommée : exploits mémorables accomplis par votre nation.



Instabilités : luttes internes et désordres dans votre nation.

10. **Nation** : la couleur du triangle à l'angle de la carte lorsqu'il y en a un indique à quelle nation elle appartient.
11. **Localisation de départ** : le symbole, lorsqu'il y en a un, dans le triangle de la nation indique où la carte est placée pendant l'installation du jeu :
 - En jeu  : ces cartes sont directement placées en jeu (toutes les cartes  sont recto verso). Elles sont considérées comme faisant partie de votre zone de jeu.
 - Nation  : ces cartes composent votre pioche Nation
 - Avènement  : cette carte est placée dans votre pioche Nation, sous les cartes Nation 
 - Développement  : ces cartes sont placées dans votre Zone de Développement
 - Instabilités  : ces cartes sont ajoutées à la pile *Instabilités* du Marché (p. 8).
12. **Nombre de joueurs** : les cartes avec 3+ ne sont pas utilisées dans une partie en solitaire ou à deux joueurs. Les cartes avec 4 ne sont pas utilisées dans une partie en solitaire ou à deux ou trois joueurs.
13. **Numéro de la carte** : le numéro de référence de la carte. Si le premier chiffre est un 1, la carte provient de la boîte *Antique*. S'il s'agit d'un 2, elle provient de la boîte *Légendes*.
14. **Points de victoire** : le nombre de points de victoire que rapporte la carte en fin de partie. Les cartes avec une icône X rapportent X points. Les cartes avec une icône ? ou une icône * rapportent un nombre de points de victoire variable en fonction de ce qui est indiqué sur la cartes. Les cartes avec une icône -X font perdre X points.

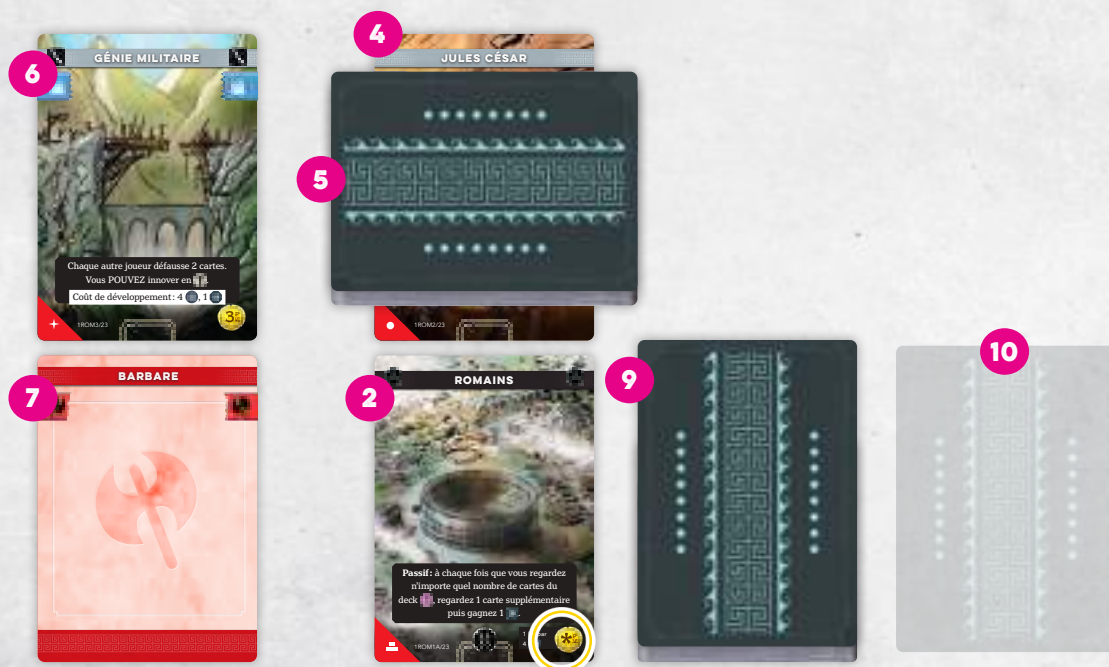
MISE EN PLACE

COMBINER LES JEUX ANTIQUE ET LÉGENDES

Si vous avez *Imperium : Antique* et *Imperium : Légendes*, modifiez la mise en place comme suit :

1. Vous pouvez choisir de jouer n'importe laquelle des 16 nations.
2. Quand vous effectuez la mise en place générale, utilisez les cartes communes de l'une ou l'autre boîte. Vérifiez si des cartes ont le même nom que des nations choisies par les joueurs. Si c'est le cas, remplacez chaque carte concernée par une carte choisie aléatoirement parmi les cartes communes de l'autre boîte. Si une nouvelle carte a une icône 4 ou 3+ alors que vous jouez à une partie avec moins de joueurs qu'indiqué, ou si elle a le même nom qu'une nation choisie par un joueur, piochez une autre carte pour la remplacer.

MISE EN PLACE DES JOUEURS



Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Choisissez **une nation** et prenez toutes les cartes qui lui sont associées en vous basant sur la couleur indiquée dans leur coin inférieur gauche.

Avant de choisir une nation, consultez le chapitre « Nations » page 22 pour avoir un aperçu des cartes des différentes nations.

2. Placez votre **carte Puissance** devant vous. Vous pouvez choisir la face que vous voulez, mais vous ne pourrez pas en changer en cours de partie.

Pour les nouveaux joueurs, il est recommandé de jouer avec la face B.

3. Si vous en avez, placez vos autres cartes  en jeu sous votre carte Puissance.

Seuls les Arthuriens et les Utopiens ont des cartes en jeu .

Si vous jouez les Arthuriens, placez la carte *Cour du roi Arthur* face visible sous votre carte Puissance.

Si vous jouez les Utopiens, posez la carte *Visions de Shangri-La* sur la carte *Portes de Shangri-La* puis placez-les toutes les deux sous votre carte Puissance. La carte du dessus de cette pile est votre **carte Voyage**.

4. Placez votre **carte**  face visible au-dessus de votre carte Puissance.

Pour la plupart des nations, la carte  est votre **carte d'Avènement**.

Pour les Vikings, la carte  est votre **carte Zénith**.

Pour les Arthuriens, la carte  est votre **carte Nadir**.

Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte .

5. Constituer votre **pioche Nation**, en mélangeant vos **cartes Nation**  pour constituer une pioche que vous posez face cachée sur votre carte , perpendiculairement à elle.

Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte Nation .

6. Préparez votre **Zone de Développement** en empilant toutes vos cartes  face visible à gauche de votre pioche Nation (Quand elles seront accessibles vous pouvez choisir la carte que vous souhaitez développer). Ces cartes ne sont accessibles que si vous êtes un Empire .

Pour la plupart des nations, les cartes  sont vos **cartes Développement**.

Pour les Arthuriens, ce sont vos **cartes Quête**. Quand des cartes Quête sont dans la Zone de Développement, elles sont considérées comme étant vos **quêtes en attente** dans votre **Zone de Quête**.

Les Utopiens n'ont pas de cartes Développement.

7. Prenez une **carte Statut** et placez-la sur sa face Barbare marquée de l'icône  à gauche de votre carte Puissance . Votre carte Statut indique si vous êtes un peuple barbare ou un empire en développement. Certaines cartes ne peuvent être jouées ou acquises que si vous êtes l'un ou l'autre.

Si vous jouez les Atlantes, placez votre carte Statut sur sa face Empire marquée de l'icône .

8. Ajoutez vos **cartes**  aux cartes *Instabilités* du Marché (voir  page 8).

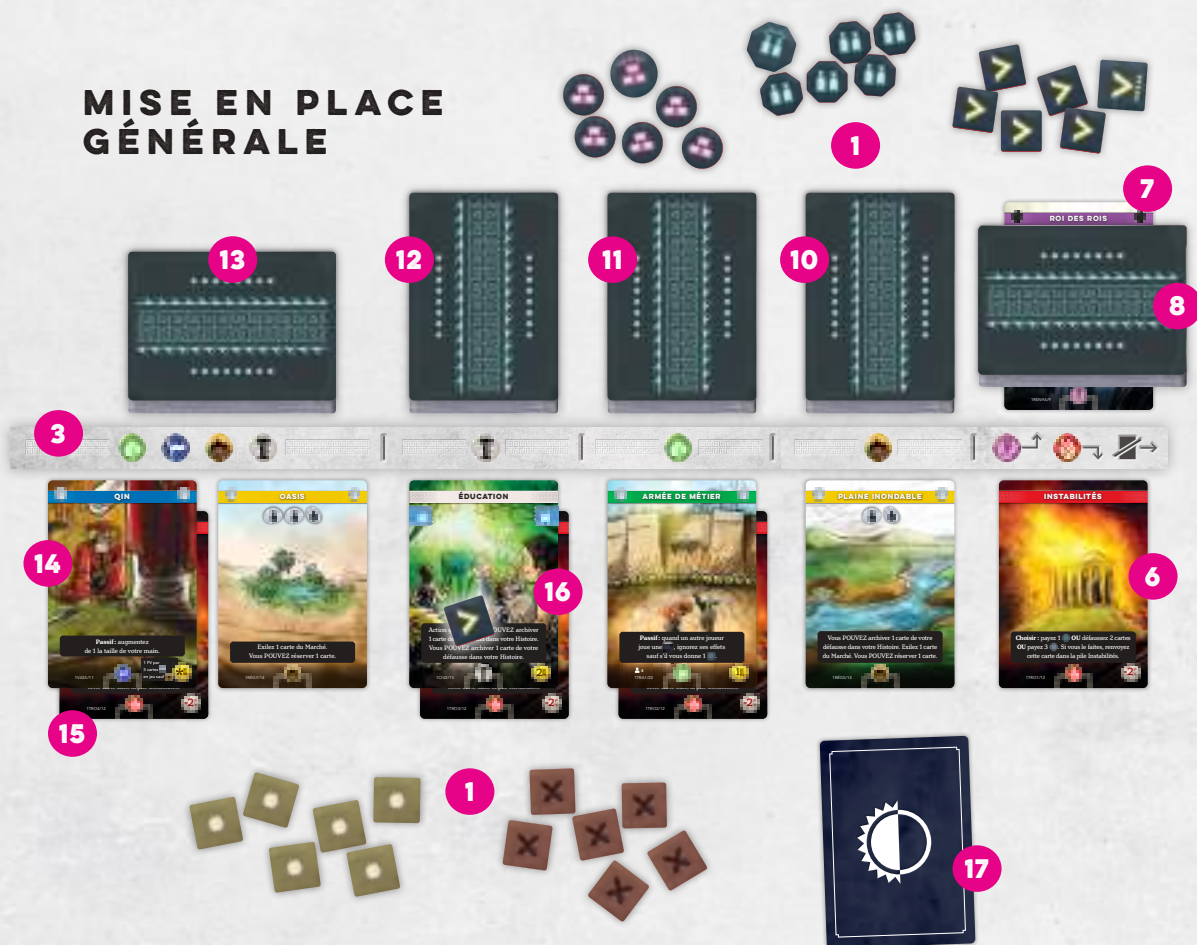
Seuls les Arthuriens, les Celtes, les Olmèques, les Qin, les Utopiens et les Vikings ont des cartes . Toutes les cartes  sont des cartes . Certaines cartes  peuvent être retirées du jeu au cours de l'étape 5 de la mise en place générale (p. 8).

9. Constituez votre **deck Personnel** en mélangeant toutes les cartes restantes (sans symbole dans le triangle nation) pour former une pioche que vous placez face cachée à droite de votre carte Puissance .

10. Laisser un espace à côté de votre deck pour constituer une **Défausse** qui accueillera vos cartes jouées qui ne restent pas en jeu ou défaussées par des effets. Les cartes défaussées sont placées face visible dans la défausse.

11. **Enfin, piochez 5 cartes** de votre deck pour constituer votre main de départ.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE



1. Placez sur la table tous les jetons , , , , et afin qu'ils soient facilement accessibles à tous les joueurs. C'est le **stock**.
2. Chaque joueur prend les jetons suivants :
~ 3 , 2 , et 1 qu'il place devant lui
~ et 5 et 3 qu'il place sur sa carte Statut.

S'il y a un joueur Utopiens, il prend 3 au lieu de 5.

3. Placez le **plateau Marché** au milieu de la table afin qu'il soit facilement accessible à tous les joueurs.
4. Triez toutes les cartes communes par catégorie: , , , , et . Vous pouvez aussi les différencier par la couleur de leur bandeau.

Certaines cartes ont à la fois l'icône et l'icône . Pour la mise en place, on considère qu'il s'agit de cartes .

5. À trois joueurs, retirez toutes les cartes communes avec l'icône 4.
À deux joueurs, retirez toutes les cartes communes avec les icônes 3+ ou 4.
6. Placez toutes les cartes (y compris celles des nations des joueurs comportant) face visible sous l'icône du plateau Marché. C'est la **pile des Instabilités**.
7. Placez la carte *Roi des rois*, face A visible,, au-dessus de l'icône du plateau Marché.

8. Mélangez les cartes  restantes pour constituer une pioche que vous placez face cachée sur la carte *Roi des rois*, perpendiculairement à elle. C'est la **pioche Renommée**.
9. À 3 joueurs, retirez du jeu la première carte de la pioche Renommée (sans la regarder).
À 2 joueurs, retirez du jeu les deux premières cartes de la pioche Renommée (sans les regarder).
10. Mélangez les cartes  approprié pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Région**.
11. Mélangez le nombre de cartes  approprié pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Tradition**.
12. Mélangez les cartes  approprié pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Civilisé**.

Quand vous créez les pioches Région , Tradition  et Civilisé , le nombre de cartes utilisées pour chacun d'eux dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs – 6 cartes

3 joueurs – 7 cartes

4 joueurs – 8 cartes

13. Mélangez toutes les cartes , , et  restantes avec les cartes  pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus du groupe d'icônes , , , et  du plateau Marché. C'est la **pioche Principale**.
14. Piochez 1 carte des pioches Civilisé, Tradition, Région et placez-les face visible à l'opposé de leur pioche respective sous le plateau Marché. Piochez deux cartes de la pioche Principale et placez-les côte à côte et face visible sous le plateau Marché. L'ensemble de ces cartes forme le **Marché**.
15. Glissez une carte  de la pile des Instabilités sous chaque carte , , et  du Marché.
16. Placez un jeton  sur chaque carte  du Marché qui n'a pas d'icône .
17. Placez la **carte Solstice** entre deux joueurs déterminés aléatoirement. Le joueur à gauche de la carte Solstice est le **premier joueur**.



Conception du jeu : Nigel Buckle et Dávid Turczy

Développement du jeu : Filip Hartelius et Anthony Howgego

Illustrations : Mihajlo « The Mico » Dimitrievski

Design graphique : James Hunter

Nigel et Dávid aimeraient remercier les personnes suivantes pour leurs tests, leurs conseils et leurs retours :

Andrei Novac, Anthony Howgego, Arwen, Kiefer et Fiona Buckle, Blazej Kubacki, Charlotte Levy, Colin Beattie, David Pitman, Gary Perrin, Graham Forbes, Ian Vincent, James Bunnett, Jen et Kieran Symington, Jonathan Bobal, Martin Butcher, Nick Shaw, Michael Dollin, Mike Eggleton, Mukel Patel, Neil HK, Paul et Donna Lister, Riccardo Fabris, Rob Darbarn, Rob Fisher, Sami Khan, Stephen Tavenor, Tim Fitzmaurice, Tim Smith, Wai-yeet Phuah, et les joueurs des clubs de jeu du London on Board et du Cambridge Grad Pad.

Remerciements particuliers à Martin Butcher pour son aide lors de ce projet.

Remerciements particuliers à Kiefer Buckle pour avoir testé le mode campagne.

Édition originale publiée en Grande-Bretagne en 2021 par OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

Imported into the EEA by Bloomsbury Publishing Ireland Ltd, 29 Earlsfort Terrace, Dublin 2

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Nigel Buckle et Dávid Turczy, 2021. Cette édition ©

2021 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk



Version française ©2021 Origames

52 av Pierre Séward 94200 Ivry-sur-Seine

Chef de projet : Gilbert Rodolphe

Traduction : Philippe Teissier

Relecture : Dimitri Pawlowski -Salim Malik

Maquette : e-Dantès

Pour plus d'informations ou en cas de composants manquants, envoyez un mail à l'adresse sav@origames.fr

www.origames.fr

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche commence avec le joueur à la gauche de la carte Solstice puis se poursuit dans le sens horaire. Le jeu continue jusqu'à ce que soit déclenché un **Décompte** ou un **Effondrement**, ce qui met fin à la partie.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous devez choisir un ordre parmi :

ACTIVER

OU

INNOVER

OU

PACIFIER

Une fois que vous avez résolu un de ces trois ordres, vous passez à votre phase de **NETTOYAGE**.

Lorsque votre phase de Nettoyage est terminée, c'est au joueur à votre gauche d'effectuer son tour. Si la carte Solstice se trouve entre vous et le joueur à votre gauche (c'est donc que tous les joueurs ont joué pour cette manche), la manche se termine et tous les joueurs doivent résoudre les effets de leurs cartes en jeu qui ont le mot-clef **Solstice** avant le début de la manche suivante.

■ ACTIVER

Quand vous choisissez l'ordre Activer, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison d'actions et d'effets épuisables dans n'importe quel ordre. Quand vous ne pouvez ou ne voulez plus effectuer d'actions ou utiliser d'effets épuisables, vous passez à votre phase de **Nettoyage**.

EFFECTUER DES ACTIONS

Pour effectuer une action, retirez un jeton Action  de votre carte Statut, puis jouez une carte de votre main dans votre zone de jeu et résolvez son effet.

Enfin, placez la carte dans votre défausse à moins qu'elle n'indique le contraire. Les cartes avec une icône  restent en jeu après avoir été résolues.

Si vous n'avez plus de jeton  sur votre carte Statut, vous ne pouvez plus effectuer d'action (sauf *Action gratuite* p.16).

Vous ne pouvez jouer une carte avec une icône  ou une icône , que si la face de votre carte Statut possède la même icône.

De nombreuses cartes comportent des **mots-clefs**. Ceux-ci sont expliqués pages 16 à 20.

Les effets de toutes les cartes jouées doivent être résolus autant que possible.

MOTS-CLEFS COURANTS

Voici quelques mots-clefs indiqués sur les cartes auxquels il faut faire attention quand vous jouez : Abandonner, Acquérir, Innover, Choisir, Épuiser, Action gratuite, Gagner, Histoire, Passif, et Solstice.

UTILISER DES EFFETS ÉPUISSABLES

Vous pouvez activer autant d'effets épuisables que vous avez de jetons Épuisé  disponibles.

Pour utiliser un effet épuisable, choisissez une carte en jeu ( ou ) avec le mot-clef **Épuiser** qui n'a pas déjà de jeton  sur elle.

Prenez un jeton  de votre carte Statut et placez-le sur cette carte pour activer son effet épuisable. Si vous n'avez plus de jeton  disponible, vous ne pouvez plus activer d'effet épuisable.

Puis résolvez complètement le ou les effets indiqués après le mot-clef Épuiser. Certains effets épuisables ont un coût. Si vous ne pouvez pas le payer, vous ne pouvez pas activer cet effet.

S'il y a déjà un jeton  sur une carte, vous ne pouvez pas utiliser son effet épuisable.

Les effets épuisables ne sont pas liés aux icônes  ou  de leur carte. Une fois en jeu, vous pouvez toujours les utiliser quelque soit la face de votre carte Statut.

Vous ne pouvez utiliser un effet épuisable qu'à votre tour quand vous choisissez l'ordre Activer, à moins que le texte de la carte n'indique le contraire.

■ INNOVER

Quand vous choisissez l'ordre Innover, commencez par défausser toutes les cartes de votre main.

Puis effectuez **Innovez en** , ,  ou en , comme cela est décrit page 18.

Puis, passez à votre phase de **Nettoyage**.

Vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou utiliser d'effets épuisables quand vous Innovez.

■ PACIFIER

Quand vous choisissez l'ordre Pacifier, renvoyez n'importe quel nombre de cartes  de votre main dans la pile *Instabilités* sans vous soucier de leur texte.

Puis passez à votre phase de **Nettoyage**.

Vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou utiliser d'effets épuisables quand vous Pacifiez.

NETTOYAGE

Tout d'abord, ajoutez 1  du stock sur une carte du Marché de votre choix.

Si vous jouez les Carthaginois, à la place ajoutez 1 ou 2 jetons  du stock, comme cela est indiqué sur votre carte Puissance.

Si vous jouez les Qin, à la place ajoutez 1 jeton  du stock, comme cela est indiqué sur votre carte Puissance.

Le joueur suivant peut débiter son tour, pendant que vous terminez votre phase de Nettoyage, dès que vous avez placé le .

Retirez ensuite tous les jetons  et  (carte Statut, carte Puissance, pioche Nation, Zone de Développement et de toutes les cartes en jeu). **Puis placez des jetons  et  sur votre carte Statut jusqu'à en avoir 3  et 5 .**

Si vous jouez les Utopiens, vous ne placez que 3 jetons .

Puis vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main. Vous pouvez garder autant de cartes que vous souhaitez même au-delà de votre limite de main.

Enfin, piochez des cartes dans votre deck jusqu'à votre **limite de cartes en main (5 initialement)**. Si vous avez déjà cinq cartes ou plus, vous ne piochez pas. Certains effets de cartes peuvent augmenter la taille de votre main.

Puisque vider votre deck est le meilleur moyen d'avoir accès aux cartes , , et  de votre nation afin de constituer un empire (voir page suivante), il est souvent conseillé de défausser les cartes que vous avez encore en main à la fin de votre tour pour piocher un maximum de cartes rapidement.

MÉLANGER VOTRE DECK

Si votre deck est vide et que vous avez besoin de piocher 1 ou plusieurs cartes, tout d'abord vérifiez l'icône de votre carte Statut :

Si vous êtes sur la face Barbare de votre carte Statut  :

1. Si vous n'avez pas déjà de jeton  sur votre pioche Nation et qu'il vous reste au moins un jeton  sur votre carte Statut, piochez la première carte de votre pioche Nation et placez-la dans votre défausse. Puis placez un jeton  de votre carte Statut sur votre pioche Nation.

S'il y a déjà un jeton  sur votre pioche Nation, ou si vous n'en avez plus sur votre carte Statut, ignorez cette étape.

Votre carte  est la dernière de la pioche Nation. Lorsque vous la prenez et la placez dans votre défausse, retournez immédiatement votre carte Statut sur sa face .

2. Mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck.
3. Continuer de piocher les cartes manquantes.

Si vous jouez les Arthuriens, la carte  est votre carte Nadir. Au lieu de la placer dans votre défausse, placez-la immédiatement dans votre zone de jeu. Ne retournez **pas** votre carte Statut.

Si vous jouez les Vikings, la carte  est votre carte Zénith. Quand vous la prenez et la défaussez, cela déclenche la fin de partie! Ne retournez **pas** votre carte Statut.

Si vous jouez les Utopiens, vous n'avez pas de pioche Nation, aussi vous ignorez l'étape 1.

Si vous êtes sur la face Empire de votre carte Statut  :

1. Si vous n'avez pas déjà de jeton  dans votre Zone de Développement et qu'il vous reste au moins un jeton  sur votre carte Statut, vous pouvez payer le coût de développement indiqué sur la carte Développement de votre choix. Défaussez cette carte, puis placez un jeton  de votre carte Statut sur votre Zone de Développement.

S'il y a déjà un jeton  dans votre Zone de Développement, ou si vous n'en avez pas sur votre carte Statut, ignorez cette étape.

Si vous jouez les Utopiens, vous n'avez pas de Zone de Développement, vous ignorez donc l'étape 1.

2. Mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck.
3. Continuer de piocher les cartes manquantes.

Vous devez toujours mélanger votre deck immédiatement quand vous en avez besoin, même pendant le tour d'un autre joueur,

Certaines cartes indiquent : «Piochez 1 carte si possible.» Si votre deck est vide, ne piochez pas de carte. En revanche, d'autres cartes indiquent «Piochez jusqu'à X carte.» S'il n'y a pas assez de carte pour en piocher X, vous pouvez mélanger votre défausse pour faire un nouveau deck et piocher les cartes manquantes.

SOLSTICE

La manche se termine quand le joueur à droite de la carte Solstice a terminé son tour.

Avant que son voisin de gauche n'effectue son tour, chaque joueur doit résoudre tous les mots-clefs **Solstice** des cartes de sa zone de jeu. Ces effets peuvent être résolus simultanément par tous les joueurs.

Un mot-clef Solstice doit être résolu autant qu'il est possible de le faire, à moins qu'il ne soit spécifié sur la carte que son effet est optionnel.

Si vous avez plusieurs cartes avec le mot-clef Solstice, activez-les dans l'ordre de votre choix.

Une fois que tous les joueurs ont résolu tous leurs mots-clefs Solstice, le joueur suivant effectue son tour normalement pour débiter une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un **Décompte** ou un **Effondrement** est déclenché.

Un **Décompte est déclenché** quand une **des** conditions suivantes est remplie :

1. La pioche Principale est épuisée.
2. Un joueur développe sa dernière carte de sa Zone de Développement.
Cette condition n'est pas remplie si le joueur Arthurien déplace la dernière carte  de sa Zone de Quête.
3. La carte *Roi des rois*  est retournée face B (voir page 21).
4. Le joueur Vikings place sa carte *Harald Hardrada*  dans sa défausse.
5. Le joueur Arthurien joue sa carte *Graal* .
6. Le joueur Utopiens a au moins 24 jetons  lorsqu'il déclenche le mot-clef Solstice de sa carte *Voyage Shangri-La*.

Un **Effondrement est déclenché** si, à n'importe quel moment, il n'y a plus de cartes dans la pile *Instabilités*.

Si un Effondrement se produit après qu'un Décompte a déjà été déclenché, il faut résoudre un Effondrement à la place.

■ DÉCOMPTE

Quand un Décompte est déclenché, terminez normalement la manche actuelle. **Puis jouez une dernière manche**, en résolvant les mot-clef Solstice une fois que tous les joueurs ont joué.

Puis tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Pour effectuer le décompte des points, **laissez les cartes là où elles se trouvaient au moment de la fin de la partie**, puisque certaines cartes  et  rapportent un nombre de points différent en fonction de l'emplacement qu'elles occupent.

- Chaque  devant vous vaut 1 point de Victoire..

Additionnez les points de Victoire des cartes de votre main, de votre zone de jeu, de votre deck, de votre défausse et de votre Histoire (ou de votre pile Submersion), ainsi que ceux de votre carte Puissance. Ignorez les cartes de votre pioche Nation et de votre Zone de Développement.

- Une carte avec une icône  ou  rapporte ou soustrait le nombre de points de Victoire indiqué.
- Une carte avec une icône  rapporte le nombre de points indiqué si les conditions spécifiées ont été remplies. Sinon, elle ne rapporte aucun point.
- Une carte avec une icône  rapporte un nombre variable de points de victoire, en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

Une même carte  ne peut jamais vous rapporter plus de 10 points.

Si vous avez plusieurs cartes qui rapportent des points en fonction de certains types de cartes ou de certaines ressources, elles peuvent toutes le faire en utilisant les mêmes cartes ou ressources.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

■ EFFONDREMENT

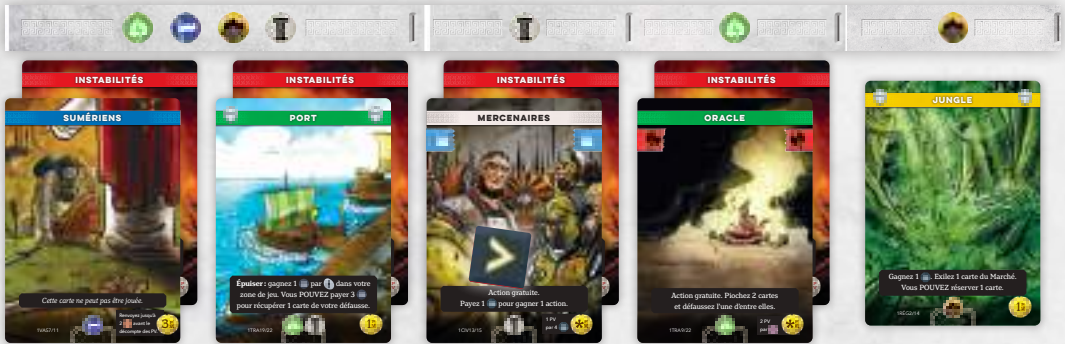
Quand un Effondrement est déclenché, **la partie s'achève immédiatement**, sans même terminer la manche actuelle.

Comptez le nombre de cartes  de votre main, de votre zone de jeu, de votre deck, de votre défausse et de votre Histoire. Le joueur ayant le moins de cartes  l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un Décompte.

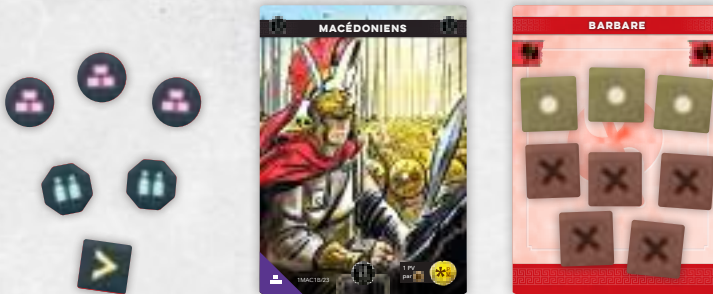
EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Pour cet exemple, nous prenons le premier tour du jeu. Vous jouez les Macédoniens et le Marché commun ressemble à ceci :



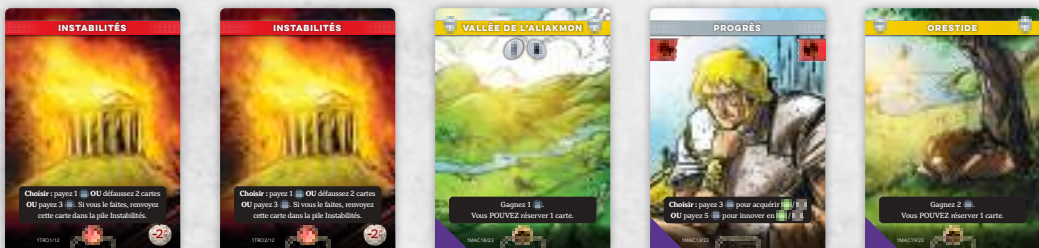
Vous jouez avec la face B de la carte Puissance des Macédoniens (c'est ce qui est recommandé pour votre première partie) et vous n'avez donc pas de effet spécial spécifique à votre faction – juste un objectif unique pour marquer des points de victoire en fin de partie.

Comme la plupart des factions, les Macédoniens sont des barbares au début du jeu et ont cinq jetons Épuisé et trois jetons Action.



À chaque tour vous choisissez un ordre : Activer, Innover ou Pacifier. Les tours avec l'ordre Activer sont les plus fréquents. Quand vous choisissez cet ordre, vous pouvez effectuer trois actions (comme jouer une carte de votre main) et utiliser jusqu'à cinq effets épuisables des cartes de votre zone de jeu. Avec l'ordre Pacifier, à la place vous renvoyez toutes les cartes *Instabilités* de votre main dans la pile *Instabilités*. Avec l'ordre Innover, à la place vous pouvez obtenir une carte du Marché.

Dans cet exemple, vous avez en main 2 *Instabilités*, la *Vallée aliakmon*, *Progrès* et *Orestide*



Vous pourriez Pacifier pour renvoyer vos deux cartes *Instabilités* de votre main dans la pile des *Instabilités*. Cependant, si vous choisissez de Pacifier ou d'Innover, vous ne pouvez pas effectuer d'autres actions ou utiliser vos effets épuisables.

En regardant les cartes du Marché, on constate que *Mercenaires* est une carte d'Empire et, comme vous êtes actuellement une nation barbare, vous ne pourrez pas la jouer pendant un certain temps. En regardant les autres cartes, puisque vous avez la *Vallée de l'Aliakmon* en main, vous décidez que le *Port* et celle qui vous intéresse le plus. Vous pourriez donc Innover pour prendre cette carte.

Cependant, vous pouvez aussi y parvenir, et faire bien d'autres choses, en choisissant l'ordre Activer, c'est donc ce que vous choisissez de faire.

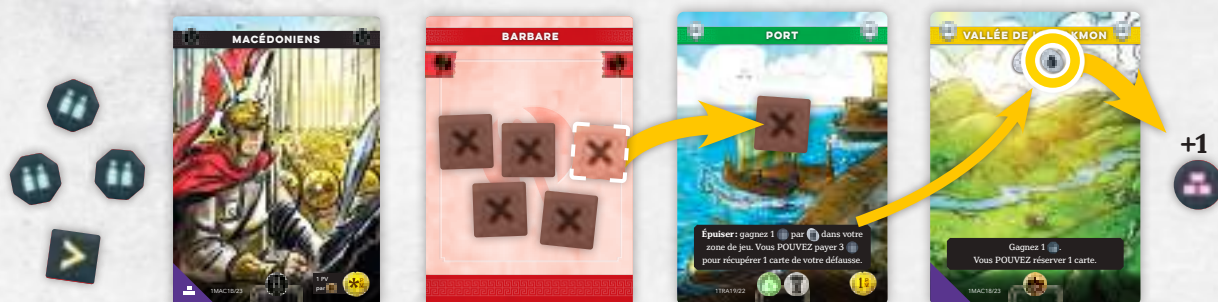
(1) Vous jouez la carte Progrès en retirant un de vos jetons Action de votre carte Puissance. Vous payez trois Matériaux et vous récupérez dans votre main la carte *Port* ainsi que la carte *Instabilités* qui se trouve dessous. Puis vous révélez une carte de remplacement pour le Marché, une carte *Montagnes*. **(2) Après, vous jouez le Port** en retirant un second jeton Action et, **(3) finalement vous jouez la Vallée de l'Aliakmon** qui vous fait gagner 1  en retirant votre troisième et dernier jeton Action. Puisque ces deux cartes ont une icône indiquant qu'elles sont persistantes , elles resteront dans votre zone de jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'un effet les défausse.

Vous avez maintenant effectué toutes vos actions et il vous reste les cartes suivantes en main :



En jouant la *Vallée de l'Aliakmon*, vous auriez pu y réserver une carte. Quand vous réservez une carte vous la retirez de votre main et vous la glissez face visible sous la carte region. Cela vous permet de l'écarter de votre deck pour qu'il tourne mieux et elle vous rapportera tout de même des points de victoire en fin de partie. Cependant, ici vous avez choisi de ne pas le faire.

Il vous reste trois jetons  et un jeton  et vous avez un *Port* et la *Vallée de l'Aliakmon* dans votre zone de jeu.



Bien que vous ayez utilisé toutes vos actions, vous avez encore 5 jetons  et vous avez désormais accès à un effet épuisable de votre zone de jeu, celui du *Port*. Vous déplacez un de vos jetons  de votre carte Statut sur votre *Port* afin d'indiquer que vous utilisez cet effet. Pour le résoudre, comptez le nombre d'icônes en forme de goutte d'eau dans votre zone de jeu. Vous en avez une grâce à la *Vallée de l'Aliakmon* et gagnez donc un jeton .

Votre tour Activer étant terminé, **vous passez à la phase de Nettoyage** et vous décidez sur quelle carte du Marché placer un jeton  du stock. Vous pourriez le mettre sur une carte que vous voulez dans l'espoir que votre adversaire ne s'en empare pas ou sur une carte qui vous intéresse moins pour l'inciter à la prendre. Vous décidez de placer le jeton Progrès sur les *Sumériens*. Une fois que vous avez terminé, votre adversaire peut commencer à jouer pendant que vous retirez le jeton  de votre *Port* et que vous remettez les jetons utilisés sur votre carte Nation.

S'il vous reste des cartes en main pendant la phase Nettoyage, vous pouvez choisir de les défausser ou de les conserver pour votre prochain tour. Vous pouvez choisir de toutes les défausser pour faire tourner votre deck le plus vite possible. Dans ce cas, vous choisissez de défausser toutes les cartes qui ne sont pas des *Instabilités* en espérant piocher d'autres *Instabilités* afin de pouvoir effectuer une action Pacifier à votre prochain tour.

MOTS-CLEFS

ABANDONNER

Choisissez une carte  de votre zone de jeu et placez-la dans votre défausse. À moins que le contraire ne soit indiqué, seules les cartes  peuvent être abandonnées.

Certains effets peuvent permettre d'abandonner une carte réservée, dans ce cas, la carte sous laquelle elle est réservée reste en jeu.

ACQUÉRIR / / /

Choisissez une carte face visible de la catégorie correspondante du marché et **ajoutez-la à votre main**. Si plusieurs catégories sont proposées, ne choisissez qu'une seule carte de la catégorie proposée, à moins que le contraire ne soit spécifié. Gagnez les éventuels jetons , , et  présent sur la carte. S'il y a une carte  glissée dessous, ajoutez-la également à votre main.

Puis alimentez le marché en piochant une nouvelle carte dans la pioche respective à la carte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte  de la pile *Instabilités* s'il s'agit d'une carte , , ou . Si la pioche d'une catégorie est vide, piochez la première carte de la pioche principale même si sa catégorie est différente.

Si une carte vous permet d'acquérir plusieurs cartes, faites leur acquisition l'une après l'autre en alimentant le marché entre chaque carte. Vous pouvez acquérir une carte qui vient d'être ajoutée au Marché si sa catégorie correspond à celle de l'acquisition suivante.

ACTION

Quand un effet de carte vous permet de gagner 1 action, placez un jeton  sur votre carte Statut même si cela vous fait excéder la limite de 3 jetons  sur cette carte.

Quand l'effet d'une carte vous demande de dépenser un certain nombre d'actions, retirez de votre carte Statut le nombre de jetons  indiqué. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas résoudre l'effet de cette carte.

ACTION GRATUITE

Une action gratuite est une action qui ne vous coûte pas de jeton  pour être jouée.

Vous pouvez jouer cette carte ou cet effet même si vous n'avez plus de jeton  sur votre carte Statut. Vous pouvez jouer plusieurs cartes avec le mot-clé action gratuite mais chacune seulement 1 fois par tour.

ARCHIVER UNE CARTE

Choisissez une carte de la zone indiquée ou prenez la carte citée et placez-la face visible sous votre carte Puissance. Elle fait désormais partie de votre **Histoire** (p. 18).

Les Atlantes et les Vikings n'ont pas d'Histoire. Si une carte doit être archivée dans leur Histoire, défaussez-la à la place.

ATTAQUE

Quand vous jouez une carte avec une icône , **son effet affecte tous les autres joueurs**. Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement cet effet, faites-le autant que possible.

Certaines cartes protègent les joueurs contre les cartes . Elles permettent à un joueur de choisir d'ignorer tout ou partie des effets d'une carte .

BARBARE

Vous ne pouvez jouer de cartes de votre main avec l'icône  que si votre carte Statut est sur sa face Barbare avec l'icône  visible.

Vous pouvez utiliser l'effet épuisable d'une carte  dans votre zone de jeu même si votre carte Statut est sur sa face Empire .

Quand une carte indique «si », cet effet ne peut être résolu que si votre carte Statut est sur sa face Barbare avec l'icône  visible.

Si vous jouez les Atlantes, vous commencez le jeu avec votre carte Statut sur sa face . Vous ne pourrez donc jamais jouer de cartes .

CHEVALIER

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

CHOISIR

Résolvez **une** des options indiquées après ce mot-clef.

CITÉ

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

DÉFAUSSER

Choisissez une carte de votre main et placez-la dans votre défausse face visible.

DÉVELOPPER

Payez le coût de développement indiqué sur une carte  **de votre choix** de votre Zone de Développement et ajoutez-la à votre défausse.

Quand ce mot-clef apparaît dans le cadre de l'effet d'une carte, vous pouvez le résoudre même s'il y a un jeton  dans votre Zone de Développement. Le résoudre n'entraîne pas le placement d'un jeton  dans votre Zone de Développement.

Les Arthuriens, Utopiens et Vikings n'ont pas de Zone de Développement et ne peuvent donc jamais utiliser ce mot-clef.

EMPIRE

Vous ne pouvez jouer de cartes de votre main avec l'icône  que si votre carte Statut est sur sa face Empire avec l'icône  visible.

Vous pouvez **acquérir** ou **innover** des cartes  même si votre carte Statut est sur sa face Barbare , mais vous ne pouvez pas les jouer.

Quand une carte indique «si », cet effet ne peut être résolu que si votre carte Statut est sur sa face Empire avec l'icône  visible.

Si vous jouez les Vikings ou les Arthuriens, vous ne pouvez jamais retourner votre carte Statut. Vous pouvez néanmoins utiliser les cartes *Peignes* ou *Gwenhwyfar* pour jouer des cartes .

ENGLOUTISSEZ

Archivez les cartes englouties en les plaçant sous votre carte Puissance. Elles sont désormais considérées comme étant **submergées** (p. 19).

Si un autre joueur que les Atlantes déclenche ce mot-clef, les cartes ciblées sont à la place défaussées.

EXILER

Choisissez une carte éligible et placez-la dans la **pile Exil**, à côté du symbole  du plateau Marché.

Si vous exilez 1 carte du Marché, remettez toutes les cartes  glissées dessous dans la pile *Instabilités*. Puis alimentez le marché en piochant une nouvelle carte dans la pioche respective à la carte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte  de la pile *Instabilités* s'il s'agit d'une carte , , ou . Si la pioche d'une catégorie est vide, Si la pioche d'une catégorie est vide, piochez la première carte de la pioche principale même si sa catégorie est différente .

Vous ne pouvez jamais exiler une carte sur laquelle se trouvent un ou plusieurs jetons, à moins de l'échanger contre une carte de la pile Exil (voir ci-après).

Certaines cartes vous permettent d'échanger des cartes entre le Marché et la pile Exil. Pour cela, exilez 1 carte normalement, mais au lieu d'en piocher une nouvelle pour la remplacer, choisissez une carte de la pile Exil. S'il s'agit d'une carte , , ou , glissez dessous une carte  de la pile *Instabilités*. Si vous échangez une carte exilée avec une carte sur laquelle sont posés un ou plusieurs jetons, transférez ce ou ces jetons sur la carte placée au Marché.

Certaines cartes vous permettent d'**acquérir** ou d'**innover** des cartes de la pile Exil. Si vous acquérez de cette manière une carte , , ou , récupérez également une carte  de la pile *Instabilités*.

GAGNER / /

Prenez dans le stock le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte.

Les jetons , , et  ne sont pas limités en nombre.

GAGNER UNE ACTION

Ajoutez un jeton  sur votre carte Statut.

Cela peut vous faire dépasser la limite de 3 jetons  pour ce tour.

HISTOIRE

Toutes les cartes placées sous votre carte Puissance constituent votre **Histoire**.

Les cartes de votre Histoire ne sont plus en jeu, et personne ne peut interagir avec elles à moins qu'un effet n'indique le contraire. Cependant, elles comptent toujours pour les points de victoire lors du Décompte. Vous pouvez toujours consulter les cartes de votre Histoire, mais pas les autres joueurs.

INNOVER EN / / /

Si plus d'une catégorie est indiquée, **annoncez d'abord pour laquelle vous effectuez une innovation**. Puis choisissez **une des options suivantes** :

Option 1 : choisissez une carte face visible de cette catégorie dans le Marché et **ajoutez-la à votre main**. Si vous choisissez cette option, vous gagnez tous les jetons , , et  sur cette carte. S'il y a une carte  glissée dessous, remettez-la dans la pile *Instabilités*. Puis alimentez le marché en piochant une nouvelle carte dans la pioche respective à la carte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte  de la pile *Instabilités* s'il s'agit d'une carte , , ou . Si la pioche d'une catégorie est vide, Si la pioche d'une catégorie est vide, piochez la première carte de la pioche principale même si sa catégorie est différente.

Option 2 : si vous innovez en , piochez la première carte de la pioche Tradition et ajoutez-la à votre main.

Option 3 : si vous innovez en , piochez la première carte de la pioche Civilisé et ajoutez-la à votre main.

Option 4 : si vous innovez en , piochez la première carte de la pioche Région et ajoutez-la à votre main.

Option 5 : si vous innovez en  ou dans une catégorie dont la pioche est épuisée, révélez des cartes une par une de la pioche Principale jusqu'à ce que vous en trouviez une de la catégorie recherchée. Ajoutez cette carte à votre main, puis mélangez toutes les autres cartes révélées dans la pioche Principale. Si vous ne trouvez pas de carte de la catégorie recherchée, gagnez 2 .

MASQUE

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

MÉTROPOLE

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

PARCHEMIN

Certaines cartes ont une icône , à laquelle d'autres cartes peuvent faire référence.

PASSIF

Tant qu'une carte est dans votre zone de jeu, son effet Passif est actif.

L'effet Passif d'une carte Puissance est actif pendant toute la partie.

PAYER / /

Remettez dans le stock le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas choisir cette action ou utiliser cet effet épuisable. Si l'action ou l'effet offre plusieurs options, vous devez à la place en choisir une autre.

Quand vous payez en , vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de  comme si chacun de ces jetons valait 1 .

Quand vous payez en , vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de  comme si chacun de ces jetons valait 2  (vous ne récupérez pas de  si vous payez trop).

Vous ne pouvez pas convertir de  en  ou en .

PERSISTANTE

Une fois jouées, vos cartes  restent dans votre zone de jeu face visible jusqu'à ce qu'elles soient retirées par un effet.

PIOCHE NATION

Si l'effet d'une carte vous permet d'une manière ou d'une autre de manipuler des cartes de votre pioche Nation, votre carte  doit toujours rester au fond du paquet. Ne placez jamais de carte  sous votre carte , et ne mélangez jamais votre carte  avec celles de votre pioche Nation.

PIOCHER UNE

Ajoutez la première carte de la pioche Renommée  à votre main.

PIOCHER X CARTES

Prenez au dessus de votre deck le nombre indiqué (X) de cartes et ajoutez-les à votre main.

Si vous avez besoin de piocher plus de cartes qu'il n'en reste, piochez-en autant que vous le pouvez. Puis remélangez votre deck (en suivant la procédure indiquée page 12) et continuez à piocher des cartes.

Sur certaines cartes est indiqué : «piochez la première carte du deck, si possible» ou «piochez jusqu'à X cartes si possible». Lorsque c'est le cas, vous ne pouvez pas piocher plus de cartes que n'en contient votre deck. Si ce dernier est vide, vous ne piochez pas.

RAPPELER

Choisissez une carte  de votre zone de jeu et ajoutez-la à votre main. À moins que le contraire ne soit indiqué, seules les cartes  peuvent être rappelées.

Reprenez également dans votre main toutes les cartes **réservées** sous la carte rappelée.

Certains effets peuvent permettre de rappeler une carte réservée, dans ce cas, la carte sous laquelle elle est réservée reste en jeu.

RÉCUPÉRER

Choisissez une carte dans la pile correspondante et ajoutez-la à votre main ou dans la zone de jeu indiquée. Si vous devez récupérer une carte de votre défausse ou de votre Histoire, choisissez la carte.

REGARDER

Prenez et regardez la ou les cartes indiquées sans la ou les montrer aux autres joueurs. À moins que le contraire ne soit indiqué, remettez les cartes que vous avez regardées là où vous les avez prises dans le même ordre.

Si vous êtes autorisé à regarder plusieurs cartes et qu'il y en a moins d'éligibles que le nombre indiqué, regardez-en le plus possible.

Si vous regardez des cartes , ne regardez

jamais la carte *Roi des rois*, à moins que ce ne soit la seule carte de la pioche Renommée.

RENNVOYER UNE

Choisissez une carte  de votre main et remettez-la dans la pile *Instabilités*.

Certaines cartes vous permettent de renvoyer une carte  de votre défausse. Dans ce cas, récupérez la carte dans votre défausse et remettez-la dans la pile *Instabilités*.

RÉSERVER

Lorsque vous jouez une carte avec le mot-clef **Réserver**, choisissez une carte de votre main et placez-la face visible sous la carte que vous venez de jouer. La carte qui se trouve dessous est désormais considérée comme réservée. Une carte peut avoir plusieurs cartes en réserve sous elle. Pour certaines, le type de cartes qui peuvent être réservées est précisé.

Certaines cartes vous permettent de les réserver ou de réserver d'autres cartes sous des cartes  qui sont déjà en jeu. Placez-les normalement sous la carte  ciblée.

Une carte réservée n'est pas considérée comme étant dans votre zone de jeu, bien qu'elle vous rapporte des points à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas activer ses effets.

Si une carte réservée est située sous une carte qui est **abandonnée**, **rappelée**, **exilée**, **archivée** ou **engloutie**, cet effet s'applique aussi à la carte réservée. Cependant, si la carte réservée est spécifiquement ciblée par un tel effet, la carte sous laquelle elle était réservée reste en jeu.

Tous les joueurs peuvent prendre connaissance des cartes réservées.

SOLSTICE

À la fin d'une manche, chaque joueur doit résoudre tous les mots-clefs Solstice de sa zone de jeu dans l'ordre de son choix.

SUBMERGÉE

Au lieu d'une pile **Histoire**, les Atlantes ont une pile **Submersion**. Les cartes sous leur carte Puissance sont considérées comme submergées et ne sont plus en jeu. Personne ne peut interagir avec des cartes Submergées, à moins que le

contraire ne soit spécifié. Cependant, elles comptent toujours pour les points de victoire. Vous pouvez toujours consulter les cartes de votre pile Submersion, mais pas les autres joueurs. Toute carte qui devrait interagir avec votre Histoire **n'interagit pas** avec votre pile Submersion. Les cartes  qui rapportent des points quand elles sont dans votre pile Histoire n'en rapportent aucun quand elles sont dans votre pile Submersion.

Les cartes sont ajoutées à la pile Submersion avec le mot-clef **engloutissez** (p.17).

TOUS LES JOUEURS/TOUS LES AUTRES JOUEURS

Les effets des cartes qui font référence à «tous les joueurs» ou à «chaque joueur» vous incluent également.

Les effets des cartes qui font référence à «tous les autres joueurs» ou à «chaque autre joueur» ne vous incluent pas.

TROUVER

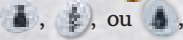
Cherchez parmi les éléments suivants, et dans cet ordre, la ou les cartes spécifiées : votre main, votre défausse, votre deck et votre pioche Nation. Certaines cartes peuvent limiter cette recherche à certains éléments.

Si vous ne trouvez pas la carte spécifiée, il ne se passe rien. Si vous trouvez la carte spécifiée, cessez vos recherches et révélez-la. Il sera indiqué sur la carte où la placer.

Si la carte propose un choix (par exemple, «trouvez une »), vous pouvez chercher parmi tous les éléments indiqués et choisir une carte correspondante à révéler. Remettez les autres là où vous les avez trouvées.

Quand vous avez terminé vos recherches, que ce soit dans votre deck ou dans votre pioche Nation, mélangez-les. Quand vous mélangez votre pioche Nation, laissez la carte  au fond du paquet.

TYPES DE RÉGION

Certaines cartes  ont une ou plusieurs icônes , ou , auxquelles d'autres cartes peuvent faire référence.

VOLER

Prenez aux joueurs concernés le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte.

Si vous ne pouvez pas résoudre cet effet complètement, résolvez-le autant que possible.

NOTES CONCERNANT CERTAINES CARTES

ACCLAMÉ

Quand vous **innovez** pour une carte , suivez les règles normales d'innovation, mais choisissez une carte visible du Marché ou révélez des cartes de la pioche Principale jusqu'à en trouver une.

CHADOUF

À votre tour, vous pouvez épuiser cette carte quand une carte  en jeu est utilisée pour gagner , que ce soit grâce à son propre effet ou à celui d'une autre carte (même si le  n'est pas pertinent pour cet effet).

Le plus probable est que cela soit déclenché quand vous utilisez *Prospérité*, *Nomades*, ou des cartes similaires qui génèrent des  à partir de cartes  et qu'une des cartes  a également l'icône . Cependant, cela peut aussi être déclenché avec des cartes comme *Navires* ou *Port*.

DOMESTICATION

À votre tour, vous pouvez épuiser cette carte quand une carte  en jeu est utilisée pour gagner , que ce soit grâce à son propre effet ou à celui d'une autre carte (même si le  n'est pas pertinent pour cet effet).

Le plus probable est que cela soit déclenché quand vous utilisez *Prospérité*, *Nomades*, ou des cartes similaires qui génèrent des  à partir de cartes  et qu'une des cartes  a également l'icône . Cependant, cela peut aussi être déclenché avec des cartes comme *Moulin à eau* ou *Navires marchands*.

ÉLÉPHANTS INDIENS

Il y a deux versions de cette carte, une seule possède l'icône .

EMBAUMEMENT

L'effet **Passif** est déclenché à chaque fois que vous **payez**  au cours d'une action, d'un effet épuisable, d'un effet de solstice, ou pendant un développement.

Elle ne se déclenche **pas** si le coût est entièrement payé en utilisant des  à la place.

GRANDE ROUTE

Cette carte compte comme 2 cartes  pour les autres effets de carte, comme la carte  des *Maurya*, la carte *Gloire*, et la carte  des *Macédoniens*.

NOMADES

Il y a deux versions de cette carte, une seule possède l'icône .

ROI DES ROIS

Cette carte ne peut pas être piochée. Elle ne peut pas être résolue tant qu'il reste au moins une carte  face cachée.

Si vous devez regarder plus de cartes  qu'il n'y en a face cachée dans la pioche, regardez tout simplement toutes les cartes restantes.

Si vous devez piocher ou regarder une ou plusieurs cartes  et qu'il n'y en a plus face cachée dans la pioche, à la place, résolvez *Roi des rois*.

Une fois qu'elle a été résolue, retournez-la sur sa face B. **Cela déclenche la fin de la partie.**

Si vous devez regarder ou piocher une ou plusieurs cartes  et que la carte *Roi des rois* est sur sa face B, résolvez l'effet de la face B, mais laissez la carte comme elle se trouve.

Chaque joueur ne peut résoudre qu'une fois *Roi des rois* (quelque soit sa face).

SUMÉRIENS

À la fin de la partie, renvoyez jusqu'à 2 cartes  de votre main, de votre zone de jeu, de votre défausse, de votre deck ou de votre Histoire.

Cet effet est déclenché avant de déterminer le vainqueur lors d'un Décompte ou d'un Effondrement.

Si vous déclenchez cet effet après un Effondrement, il n'empêche pas la fin de partie.

VOIE SACRÉE

Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour ajouter votre carte *Avènement* .

NOTES AU SUJET DES NATIONS

LES ARTHURIENS ET LEURS QUÊTES

En tant qu'Arthurien, vous ne pouvez pas constituer un empire et développer de cartes. Au lieu de cela, les cartes  de votre Zone de Développement sont vos **Quêtes en attente**. En utilisant le mot-clef Solstice de la *Cour du roi Arthur*, vous pouvez réserver une quête en attente, qui devient alors une **quête active**. Vous ne pouvez avoir qu'une seule quête active à la fois.

En utilisant *Morgane* ou *Myrddin Wyllt*, la quête active peut être transférée, respectivement dans votre défausse et votre main. Quand vous le faites, la quête n'est plus considérée comme active.

Le Graal ne peut pas être une quête active tant qu'il y a d'autres quêtes en attente.

LES UTOPIENS ET LEUR VOYAGE

En tant qu'Utopien, cela vous importe peu d'établir un empire et de conquérir des territoires. Au lieu de cela, vous entreprenez un voyage vers l'Utopie, représenté par vos cartes *Voyage*, lesquelles ont deux faces. Elles forment toujours une pile, et seule la face visible de la première carte est considérée comme étant en jeu. Une carte *Voyage* fonctionne comme une carte *Puissance* supplémentaire avec un redoutable effet **épuisable** ou **Passif**, ainsi qu'un effet de **Solstice** qui vous permet d'atteindre l'étape suivante de votre voyage. Une carte *Voyage* ne peut être retirée du jeu qu'en utilisant son mot-clef Solstice.

L'effet **Passif** de la carte  des Utopiens est déclenché dès que votre deck est épuisé, et ce même si vous ne le remélangez pas. Si des cartes sont ajoutées au deck et que vous l'épuisez à nouveau, vous devez déclencher cet effet une nouvelle fois.

NATIONS

Quand vous jouez une nation pour la première fois, prenez un moment pour consulter ses cartes avant d'effectuer votre mise en place. Chaque nation est unique, aussi est-il bon de vous familiariser avec les cartes de votre pioche Nation et les cartes Développement qui seront accessibles une fois votre empire établi. Vous avez toujours plusieurs possibilités pour obtenir la victoire, mais connaître les forces et les faiblesses de votre nation peut vous aider à définir une stratégie et à identifier les cartes du Marché qui vous aideront à la mettre en œuvre.

Un niveau de difficulté compris entre ★☆☆☆☆ (simple) et ★★★★★ (très difficile) est indiqué pour chaque nation.

Pour certaines nations sont également indiquées des sections du livre de règles qu'il peut être utile de lire avant de jouer. Le chiffre entre parenthèses est le numéro de page.

BOITE ANTIQUE

CARTHAGINOIS

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Carthaginois, votre principal sujet de préoccupation est le commerce et l'acquisition de . Utilisez votre pouvoir unique en complément de vos *Caravanes* et *Navires marchands* pour manipuler le Marché en votre faveur. Une fois votre empire établi, continuez votre expansion avec vos célèbres *Éléphants* menés par *Hannibal*, ou dominez le commerce avec *Monopole* pour envoyer les *Instabilités* et d'autres cartes indésirables dans les empires de vos adversaires.

CELTES

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Celtes, vous aurez recours à un style de jeu agressif en vous concentrant sur l'acquisition de cartes et en répandant les *Instabilités* grâce à vos puissants *Druides*. Sans la *Prospérité* accessible aux autres nations, vous aurez besoin de collecter des avec *Vol de bétail* et de développer votre population avec vos *Druides* et le *Chaudron de Cerridwen*.

GRECS

Difficulté: ★★★★★

En tant que Grecs, votre principal avantage réside dans vos cités et votre technologie, et vous devez en tirer profit. En début de partie, vos *Colons* et vos *Mercenaires grecs* sont de puissantes cartes d'expansion, et, une fois devenu un empire, *Science* vous permettra de progresser, et les *Jeux olympiques* vous aideront à gérer votre nation. *Phare* vous permet de manipuler les cartes exilées, aussi peut-il être intéressant de garder en mémoire les cartes que vous exilez au cours de la partie.

Vous n'avez pas besoin de lire ce chapitre pour jouer, mais les précisions concernant les nations peuvent vous donner une idée des cartes de votre deck.

MACÉDONIENS

Difficulté: ★☆☆☆☆

Les Macédoniens, plus que toute autre nation, se focalisent sur l'expansion, aussi les cartes joueront-elles probablement un rôle central dans votre stratégie. Avec *Alexandre* et sa *Cavalerie des compagnons*, vous pouvez poursuivre vos conquêtes en tant qu'empire, et utiliser vos nouveaux territoires pour y réserver des cartes tout en recherchant la *Gloire* peut être une stratégie gagnante, surtout en utilisant conjointement les puissantes *Phalanges macédoniennes*.

PERSES

Difficulté: ★☆☆☆☆

En tant que Perses, il vous faut soumettre les autres nations et les utiliser à votre avantage. *Conquérez* autant de cartes que vous le pouvez et étendez vos territoires. Une fois que vous avez établi votre empire, vous pouvez commencer à vous attaquer à vos adversaires avec votre puissant *Bélier* et à répandre les *Instabilités* avec l'*Or des Perses*.

ROMAINS

Difficulté: ★☆☆☆☆

En tant que Romains, la voie de la domination passe par une expansion rapide. *Conquérez* des cartes et utilisez-les pour affirmer votre *Gloire* et gagner de la renommée. Avec vos puissantes *Légions*, vos *Conquêtes* peuvent continuer bien après avoir établi votre empire.

SCYTHES

Difficulté: ★★☆☆☆

En tant que Scythes, vous devez étendre votre territoire et vous procurer des cartes que vous pouvez exploiter pour leurs . En tant que *Nomades*, vous utiliserez des *Tentes* pour vous abriter et des *Archers* montés pour vous protéger, mais votre *Gloire* ne sera reconnue que lorsque vous établirez votre empire.

Voir : *Nomades* (p. 21)

VIKINGS

Difficulté: ★★☆☆☆

Les Vikings ne peuvent pas établir d'empire et avoir d'Histoire, ce qui leur confère certains avantages mais leur impose tout autant quelques défis uniques. Votre pioche Nation vous accorde des cartes gratuites, mais vous n'avez aucun contrôle sur l'ordre dans lequel elles seront disponibles. Utilisez *Gothja* et d'autres cartes pour vous aider à vous adapter, et tirez profit au maximum de votre effet vous permettant de continuer à jouer des cartes qui i raient normalement dans l'Histoire. Pour maîtriser votre deck, n'oubliez pas de mettre des cartes en réserve en utilisant vos cartes et vos *sagas*.

Voir : *Pioche nation* (p. 18)

BOITE LÉGENDES

ARTHURIENS

Difficulté: ★★★★★

Les Arthuriens ne peuvent pas établir d'empire et doivent accomplir des quêtes afin de découvrir le légendaire *Graal*. Vos Chevaliers  sont vitaux et vous accordent de puissants avantages quand ils sont mis en réserve sous d'autres cartes. Envoyez-les en quête pour *Myrddin Wyllt*, ou choisissez une voie plus sombre en utilisant les pouvoirs de *Morgane*. La bataille de Camlann, *Gwaith Camlan*, est une menace constante qui verra la chute de vos Chevaliers  et la multiplication des Instabilités dans votre royaume.

Voir : Chevalier (p. 17), Les Arthuriens et leurs quêtes (p. 21)

ATLANTES

Difficulté: ★★★★★☆☆

En tant qu'Atlantes vous commencez avec un empire, ce qui signifie que vous pouvez utiliser les puissantes cartes  dès le début de la partie. Cependant, cela signifie aussi que vous devez assurer un ravitaillement constant de ressources , , et  pour continuer à vous développer. Atlantis est sous la menace constante des *submersions*, et vous devrez en priorité trouver de nouvelles cartes , ou prendre le risque de voir votre nation être entièrement engloutie. Mais la montée des eaux s'accompagne de certains avantages qui, s'ils sont utilisés à bon escient, feront entrer votre nation dans les *Mythes et légendes*.

Voir: Submergée (p. 19), Engloutissez (p. 17)

ÉGYPTIENS

Difficulté: ★★★★★☆☆

En tant qu'Égyptien, vous êtes un bâtisseur d'empire. Devant tant d'opportunités de vous développer, réfléchissez au meilleur ordre d'enrichissement de votre deck. Avec des infrastructures situées à proximité du célèbre fleuve d'Égypte, les fréquentes *Crués du Nil* peuvent vous octroyer de nouvelles occasions de vous développer, et vous devrez être aux aguets des cartes  clefs du Marché.

Voir: Embaument (p. 20)

MAURYA

Difficulté: ★★☆☆☆☆

En tant que Maurya, vous devez opter pour des manœuvres agressives afin d'étendre votre nation avec des cartes  et , en utilisant les puissants *Éléphants* indiens dont vous disposez. Une fois votre empire établi, vous devrez choisir entre continuer votre expansion et rechercher la *Gloire*, ou suivre *Ashoka* et opter pour une victoire plus pacifique.

Voir : Grande route (p. 21), Éléphants indiens (p.20)

MINOENS

Difficulté: ★★★☆☆

En tant que Minoens, vous vous focaliserez probablement sur les , puisque vous en avez besoin pour vous développer. Gérez adroitement vos ressources de  pour fabriquer de magnifiques *Poteries*, mais méfiez-vous de leur icône  : si vous les abandonnez après avoir établi votre empire, vous ne pourrez plus les jouer. Assurez-vous de bien gérer votre nation en guettant les cartes importantes, et utilisez votre *Système d'écriture* pour consigner des cartes sans importance dans votre Histoire.

OLMÈQUES

Difficulté: ★★★★★☆☆

En tant qu'Olmèques, votre jeu semblera différent de celui des autres joueurs. Votre deck ne contient aucune carte *Prospérité*, *Conquête*, *Progrès* ou *Gloire* ; à la place, vous dépendez de vos cartes *Masques de pierre*. Les *Masques*  sont des ressources délicates : elles vous permettent de piocher plus de cartes et d'alimenter vos cartes , mais elles ne vous rapportent des points que lorsqu'elles sont dans votre Histoire. Les gérer judicieusement est la clef de votre succès.

QIN

Difficulté: ★★☆☆☆☆

Jouer les Qin exige de prendre des décisions difficiles. Les puissants chefs doivent régner avec le *Mandat Céleste*, mais est-ce que le pouvoir vaut la charge qu'il fait peser sur leurs épaules ? Comment allez-vous choisir entre le *Confucianisme* et le *Légalisme* ? Et en tant qu'empire, vous consacrerez-vous à la construction de la *Grande Muraille*, OU vous focaliserez-vous sur d'autres objectifs ?

UTOPIENS

Difficulté: ★★★★★

Les Utopiens sont totalement différents des autres nations. Vous n'avez pas de pioche Nation, aucune carte *Développement*, et vous n'avez pas à faire tourner votre deck rapidement. À la place, vous concrétisez vos *Visions de Shangri-La* et vous dépensez vos  pour progresser vers la légendaire cité de *Shangri-La*. Examinez bien vos cartes et vos adversaires, car vous devrez décider lesquels vous seront utiles et lesquels vous généreront au cours de votre quête vers l'Utopie.

Voir: Les Utopiens et leur Voyage (p. 21)

FICHE RÉSUMÉ

STRUCTURE D'UN TOUR

ACTIVER

OU

INNOVER

OU

PACIFIER

PUIS

NETTOYAGE

Activer : effectuez jusqu'à 3 actions et utilisez jusqu'à 5 effets épuisables.

Innover : défaussez toutes les cartes de votre main, puis innovez en , , , ou .

Pacifier : renvoyez les cartes  de votre main dans la pile *Instabilités*.

NETTOYAGE

1. Ajoutez 1  sur une carte du Marché.
2. Retirez tous les jetons  et , puis placez 3  et 5  sur votre carte Statut.
3. Défaussez n'importe quel nombre de cartes.
4. Piochez des cartes jusqu'à avoir une main de 5 cartes.

MÉLANGEZ VOTRE DECK

Si vous êtes en  : piochez 1 carte Nation et ajoutez-la dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre pioche Nation.

Si vous avez pioché la carte , retournez votre carte Statut sur sa face Empire .

Si vous êtes en  : payez le coût de développement pour développer une carte de votre choix. Placez cette carte dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre Zone de Développement.

EFFONDREMENT

La partie se termine immédiatement dès que la pile *Instabilités* est vide. Le joueur ayant le moins de  gagne la partie.

DÉCOMPTE

La partie se termine quand une des conditions suivantes est remplie :

1. La pioche Dynastie du joueur virtuel est épuisée.
2. La pioche Principale est épuisée.
3. La Zone de Développement d'un joueur est vide.
4. La carte *Roi des rois* est retournée face B.
5. Le joueur Vikings défausse sa carte *Harald Hardrada* .
6. Le joueur Arthuriens joue sa carte *Graal* .
7. Le joueur Utopiens déclenche *Shangri-La* avec au moins 24 .

Terminez la manche engagée, puis jouez une dernière manche.

Le joueur ayant le plus de points l'emporte :



= 1 point de victoire



= X points de victoire



= marquez autant de points de victoire qu'indiqué si la condition spécifiée est remplie



= nombre de points variable comme indiqué, **maximum 10**

IMPERIUM

UN JEU DE
NIGEL BUCKLE ET DÁVID TURCZI

ILLUSTRÉ PAR
MIHAJLO «THE MICO» DIMITRIEVSKI

LIVRET DE RÈGLES SOLO

Ce livret contient les règles pour jouer à *Imperium* en solitaire.
Familiarisez-vous d'abord avec les règles pour plusieurs joueurs
avant de lire celles-ci.



MISE EN PLACE

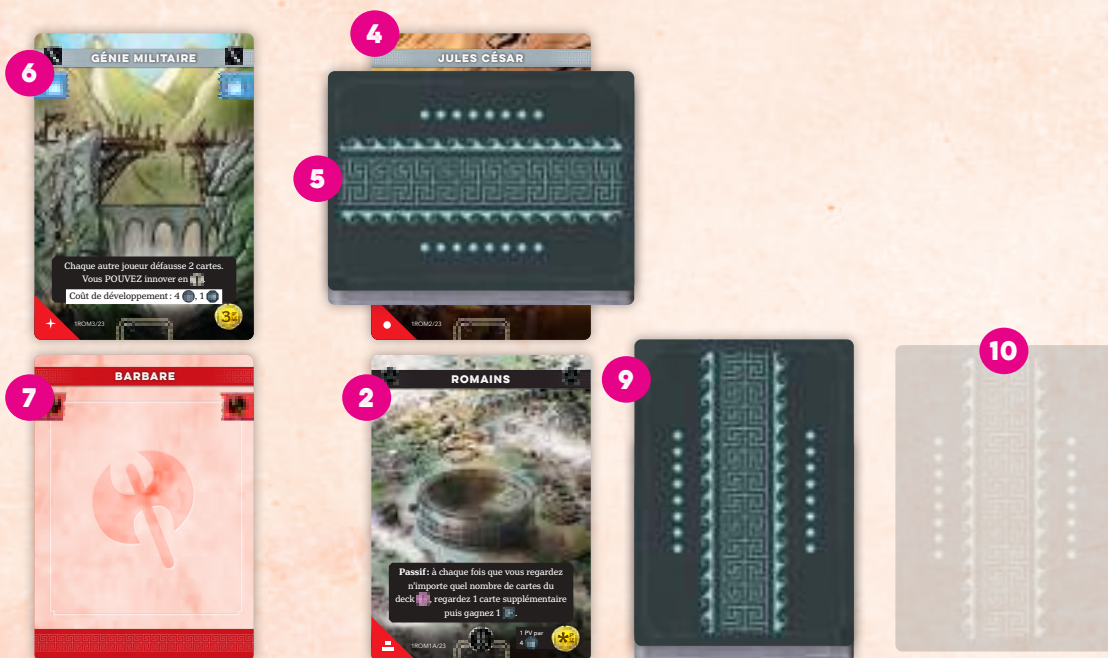
COMBINER LES JEUX ANTIQUE ET LÉGENDES

Si vous avez *Imperium : Antique* et *Imperium : Légendes*, modifiez la mise en place comme suit :

1. Vous pouvez choisir de jouer n'importe laquelle des 16 nations.
2. La Civilisation Interactive Virtuelle (C.I.V.) peut être n'importe laquelle des 15 autres nations.
3. Quand vous effectuez la mise en place générale, utilisez les cartes communes de l'une ou l'autre boîte. Vérifiez si des cartes ont le même nom que les nations jouées par vous et la C.I.V.. Si c'est le cas, remplacez chaque carte concernée par une carte choisie aléatoirement parmi les cartes communes de l'autre boîte. Si une nouvelle carte a une icône 4 ou 3+, ou si elle a le même nom qu'une des deux nations choisies, piochez une autre carte pour la remplacer.

MISE EN PLACE DU JOUEUR

La mise en place à un seul joueur est identique à la mise en place pour plusieurs joueurs.



Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Choisissez **une nation** et prenez toutes les cartes qui lui sont associées en vous basant sur la couleur indiquée dans leur coin inférieur gauche.

Avant de choisir une nation, consultez le chapitre « Nations » page 20 du livre de règles pour avoir un aperçu des différentes nations.

2. Placez votre **carte Puissance** devant vous à gauche de votre zone de jeu. Vous pouvez choisir la face que vous voulez, mais vous ne pourrez pas en changer en cours de partie.

Pour les nouveaux joueurs, il est recommandé de jouer avec la face B.

3. Si vous en avez, placez vos autres cartes  en jeu sous votre carte Puissance.

Seuls les Arthuriens et les Utopiens ont des cartes en jeu .

Si vous jouez les Arthuriens, placez la carte *Cour du roi Arthur* face visible sous votre carte Puissance.

Si vous jouez les Utopiens, posez la carte *Visions de Shangri-La* sur la carte *Portes de Shangri-La* puis placez-les toutes les deux sous votre carte Puissance. La carte du dessus de cette pile est votre **carte Voyage**.

4. Placez votre **carte Avènement**  face visible au-dessus de votre carte Puissance.

Pour la plupart des nations, la carte Acquisition  est votre **carte d'Avènement**.

Pour les Vikings, la carte  est votre **carte Zénith**.

Pour les Arthuriens, la carte  est votre **carte Nadir**.

Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte **Avènement** .

5. Constituer votre **pioche Nation**, en mélangeant vos **cartes Nation**  pour constituer une pioche que vous posez face cachée sur votre carte Acquisition , perpendiculairement à elle.

Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte Nation .

6. Préparez votre **Zone de Développement** en empilant toutes vos cartes  face visible à gauche de votre pioche Nation (Quand elles seront accessibles vous pouvez choisir la carte que vous souhaitez développer). Ces cartes ne sont accessibles que si vous êtes un Empire .

Pour la plupart des nations, les cartes  sont vos **cartes Développement**.

Pour les Arthuriens, ce sont vos **cartes Quête**. Quand des cartes Quête sont dans la Zone de Développement, elles sont considérées comme étant vos **quêtes en attente** dans votre **Zone de Quête**.

Les Utopiens n'ont pas de cartes Développement.

7. Prenez une **carte Statut** et placez-la sur sa face Barbare marquée de l'icône  à gauche de votre carte Puissance . Votre carte Statut indique si vous êtes un peuple barbare ou un empire en développement. Certaines cartes ne peuvent être jouées ou acquises que si vous êtes l'un ou l'autre.

Si vous jouez les Atlantes, placez votre carte Statut sur sa face Empire marquée de l'icône .

8. Ajoutez vos **cartes Instabilités**  aux cartes *Instabilités* du Marché.

Seuls les Arthuriens, les Celtes, les Olmèques, les Qin, les Utopiens et les Vikings ont des cartes . Toutes les cartes  sont des cartes . Certaines cartes  peuvent être retirées du jeu au cours de l'étape 5 de la mise en place générale (p. 4).

9. Constituez votre **deck Personnel** en mélangeant toutes les cartes restantes (sans symbole dans le triangle nation) pour former une pioche que vous placez face cachée à droite de votre carte Puissance .
10. Laisser un espace à côté de votre deck pour constituer une **Défausse** qui accueillera vos cartes jouées qui ne restent pas en jeu ou défaussées par des effets. Les cartes défaussées sont placées face visible dans la défausse.
11. **Enfin, piochez 5 cartes** de votre deck pour constituer votre main de départ.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE



- Placez sur la table tous les jetons , , , , et . C'est la **Réserve**.
- Prenez les jetons suivants :
 - ~ 3 , 2 , et 1 , que vous placez devant vous,
 - ~ et 5 , et 3  que vous placez sur votre carte Statut.

Si vous jouez les Utopiens, prenez 3  au lieu de 5.

- Placez le **plateau Marché** au milieu de la table.
- Triez toutes les cartes communes par catégorie : , , , , et . Vous pouvez aussi les différencier par la couleur de leur bandeau.

Certaines cartes ont à la fois l'icône  et l'icône . Pour la mise en place, on considère qu'il s'agit de cartes .

- Retirez toutes les cartes communes avec l'icône  3+ ou  4.

6. Placez toutes les cartes *Instabilités*  face visible sous l'icône  du plateau Marché. C'est la pile des **Instabilités**.
7. Placez la carte  *Roi des rois* face visible (la face A visible), au-dessus de l'icône  du plateau Marché.
8. Mélangez les cartes  restantes pour constituer une pioche que vous placez face cachée sur la carte *Roi des rois*, perpendiculairement à elle. C'est la **pioche Renommée**.
9. Sans les regarder, retirez du jeu les deux premières cartes de la pioche Renommée.
10. Mélangez les cartes  Placez-en 6 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Région**.
11. Mélangez les cartes  Placez-en 6 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Tradition**.
12. Mélangez les cartes  Placez-en 6 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Civilisé**.
13. Mélangez toutes les cartes , , et  restantes avec les cartes  pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus du groupe d'icônes     du plateau Marché. C'est la **pioche Principale**.
14. Piochez une carte des pioches Civilisé, Tradition et Région et placez-les face visible à l'opposé de leur pioche respective sous le plateau Marché. Piochez deux cartes de la pioche Principale et placez-les côte à côte et face visible sous le plateau Marché. L'ensemble de ces cartes forment le **Marché**.
15. Glissez une carte  de la pile des Instabilités sous chaque carte , , et  du Marché.
16. Placez un jeton  sur chaque carte  du Marché qui n'a pas d'icône .
17. Placez la carte Solstice à votre droite, entre votre zone de jeu et celle de la C.I.V.. Vous êtes le **premier joueur**.

MISE EN PLACE
DE LA C.I.V.



1. Choisissez une nation et prenez toutes les cartes qui lui sont associées comme cela est indiqué par leur couleur dans leur coin inférieur gauche, et placez-les à côté de votre zone de jeu.
2. Constituez la **pioche Dynastie** :
 - A. Empilez les cartes  face cachée en fonction des points de victoire qu'elles rapportent, en commençant par celles qui rapportent le moins que vous placez en dessous et celles qui rapportent le plus sur le dessus du paquet. Considérez que toutes les cartes  valent 5, et que toutes les cartes  ont leur valeur la plus élevée. Si plusieurs cartes rapportent le même nombre de PV, déterminez leur ordre aléatoirement.
 - B. Placez la carte  **face visible** sur la pioche de cartes  ainsi constituée.
 - C. Enfin, mélangez les cartes  et placez-les face cachée sur la carte .

Si vous jouez contre les **Arthurien**s, à la place de l'étape 2, effectuez les étapes suivantes :

- A. Placez la carte  *Graal* face visible.
- B. Mélangez les autres cartes  et placez-les face cachée sur la carte *Graal*. Ce sont les **quêtes en attente**.
- C. Placez la carte  face visible à côté des quêtes en attente.
- D. Mélangez les cartes  puis placez la pile face cachée sur la carte . C'est la **pioche Dynastie**.
- E. Retirez la carte *Cour du roi Arthur* du jeu.

Si vous jouez contre les **Atlantes**, pendant l'étape 2, remplacez l'étape A par :

- A. Mettez de côté toutes les cartes  qui sont des . Triez les cartes  restantes en fonction des points de victoire qu'elles rapportent, puis placez la pile face cachée avec celles qui rapportent le plus sur le dessus du paquet.

Considérez que toutes les cartes  valent 5. Si plusieurs cartes rapportent le même nombre de PV, déterminez leur ordre aléatoirement. Mélangez les cartes  mises de côté et placez-les sur le dessus de la pile pour composer la pioche Dynastie.

Si vous jouez contre les **Utopiens**, vous ne constituez pas de pioche Dynastie. Au lieu de cela, placez *Visions de Shangri-La* sur *Portes de Shangri-La*, face visible toutes les deux. La carte au sommet de cette pile est la **carte Voyage** de la C.I.V..

Si vous jouez contre les Vikings, ignorez l'étape A. La carte  est la dernière carte de la pioche Dynastie.

3. Placez les marqueurs d'emplacement 1–5 sous les cartes du Marché afin qu'il y ait un marqueur sous chacune d'elles. Les marqueurs doivent être placés dans un ordre croissant, de gauche à droite. Le marqueur d'emplacement 6 est remis dans la boîte.
4. Retirez du jeu toutes les cartes avec les icônes  et  et placez les cartes  dans la pioche des Instabilités. Mettez la carte  de côté et mélangez les cartes restantes, placez-en une face cachée sous chaque marqueur d'emplacement, puis placez les autres cartes face cachée pour constituer le **deck C.I.V.**
5. Placez une **carte Statut** avec sa face  visible près du deck C.I.V..

Si vous jouez contre les **Atlantes**, placez la carte Statut de la C.I.V. avec sa face  visible. Notez que la C.I.V. Atlantes a une pile Histoire au lieu d'une pile Submersion.

6. Placez enfin la carte  près du deck C.I.V.. La seule fonction de cette carte Puissance est d'accueillir l'Histoire de la C.I.V.. **Tous les textes et symboles sur la carte Puissance de la C.I.V. sont ignorés.**

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, vous jouez un tour, puis la C.I.V. effectue un tour. La manche se termine alors, et vous résolvez un solstice (la C.I.V. ignore le mot-clef Solstice).

LE TOUR DE LA C.I.V.

D'abord, lancez un dé et mettez de côté la carte face cachée de l'emplacement correspondant au résultat du dé. Placez la carte face cachée sous le dé. Si vous obtenez un résultat qui ne correspond à aucun emplacement, ne mettez pas de carte de côté.

Puis résolvez les autres cartes face cachée de la C.I.V., en commençant par l'emplacement avec le plus petit numéro, et ce jusqu'à celui ayant le numéro le plus élevé.

RÉSoudre LES CARTES DE LA C.I.V.

Pour résoudre une carte, retournez-la face visible et consultez le tableau de référence de la nation concernée (voir pages 13–22). Utilisez le tableau avec le symbole ( ou ) qui correspond à celui indiqué sur la carte Statut de la C.I.V.. **Ne résolvez aucun des textes de la carte.**

Quand vous résolvez une carte, choisissez **l'action la plus en haut du tableau** qui correspond à la carte piochée. Il y a correspondance si le nom, le type ou la catégorie d'une carte correspond à une des actions indiquées sur le tableau. Tous les effets indiqués dans une même rangée font partie de la même action.

Toute partie d'une action indiquée en gras fait référence à vous. Tous les autres textes concernent la C.I.V..

Si aucun élément d'une action ne peut être résolu, choisissez à la place la prochaine action correspondante à la carte.

Si l'action peut être résolue entièrement ou partiellement, résolvez-la autant que possible.

Puis, à moins que l'action ne spécifie le contraire, placez la carte dans la défausse de la C.I.V..

Vous ne résoudrez toujours qu'une action par carte, même si plusieurs éléments de cette dernière correspondent à plusieurs actions.

Si vous révélez une carte , ne consultez pas le tableau de référence de la nation concernée. À la place, renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.

PHASE DE NETTOYAGE DE LA C.I.V.

Une fois que toutes les cartes des emplacements ont été résolues, ajoutez un  à la carte située au-dessus de l'emplacement indiqué par le dé. Si vous jouez contre les Carthaginois, ajoutez 2  à la place. Si vous jouez contre les Qin, ajoutez 1  à la place. Si vous avez obtenu un 6, ne placez pas de jeton.

Si vous avez mis de côté une carte au début du tour de la C.I.V., placez-la maintenant face cachée à l'emplacement 1.

Puis ajoutez des cartes du deck C.I.V., face cachée, jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.

Si le deck C.I.V. est vide et que vous devriez normalement ajouter une carte de ce deck à un emplacement, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse de la C.I.V., puis mélangez-la pour lui constituer un nouveau deck C.I.V.. Une fois cela fait, continuez à ajouter des cartes sur les emplacements normalement.

La C.I.V. ne paie jamais de jetons Progrès à la place de Matériaux ou de Population.

Quand la carte  est ajoutée à la défausse de la C.I.V., ce dernier fonde son empire. Retournez sa carte Statut sur sa face . Désormais, utilisez le tableau « empire » de cette nation quand vous résolvez ses cartes.

Si vous jouez contre les **Utopiens**, à chaque fois que le deck C.I.V. est épuisé et que vous devriez normalement ajouter une carte de ce deck à un emplacement, résolvez d'abord l'effet de sa **carte Voyage**, comme indiqué sous son tableau de référence. Puis mélangez la défausse de la C.I.V. pour constituer un nouveau deck C.I.V., et continuez à ajouter des cartes.

MODIFICATIONS DU SYSTÈME DE JEU

Toutes les règles du livret de règles d'*Imperium* concernant votre tour, la fin d'une manche et la résolution des cartes s'appliquent normalement, à l'exception des modifications indiquées ci-après.

MODIFICATIONS DES EFFETS DE CARTES

Lorsque la C.I.V. doit **piocher 1 carte**, prenez la première carte de son deck, s'il y en a, et placez-la dans sa défausse. Si la pioche est vide, ne piochez pas de carte. La C.I.V. reconstitue son deck uniquement durant la phase nettoyage (page 8).

La C.I.V. ignore tous les effets de cartes qui lui font **défausser une carte**.

La C.I.V. ignore tous vos effets de cartes qui lui permettraient de **renvoyer** des cartes .

Toute action de la C.I.V. qui lui permet de vous voler, de vous contraindre à défausser des cartes ou de vous forcer à abandonner ou à rappeler des , est considérée comme une  quelles que soient les icônes de la carte. Si vous avez un effet qui vous permet d'annuler ou d'ignorer une , vous pouvez l'utiliser pour ne pas subir l'effet négatif.

MODIFICATIONS DES MOTS-CLEFS

ABANDONNER

Si la C.I.V. abandonne une carte , placez une de ses cartes  en jeu dans sa défausse. Si elle a plusieurs  en jeu, elle abandonne la dernière qui a été jouée.

ACQUÉRIR ET INNOVER EN

Quand la C.I.V. **acquiert une carte** ou **innove**, elle choisit toujours la carte du Marché qui rapporte le plus de points et la place sur sa pioche. En cas d'égalité, elle choisit la carte avec le plus de jetons ,  et/ou . Si l'égalité persiste, elle choisit la carte qui se trouve au-dessus du plus petit numéro. Considérez que toutes les cartes  valent 5 points, et que toutes les cartes  ont leur valeur la plus élevée. Considérez que chaque  placé sur une carte augmente de 1 sa valeur en points de victoire.

Si la C.I.V. innove et qu'il n'y a aucune carte éligible au Marché, elle pioche la première carte du paquet approprié. Si elle innove pour une carte  ou pour une catégorie dont la pioche est épuisée, révélez normalement des cartes de la pioche Principale.

EXILER

Si la C.I.V. exile une carte du Marché, elle prend la carte éligible du Marché au-dessus du plus petit numéro et la place dans la pile Exil.

La C.I.V. n'exile jamais une carte sur laquelle sont posés un ou plusieurs jetons. S'il y a des jetons sur toutes les cartes du Marché, elle n'en exile aucune.

RAPPELER

Si la C.I.V. rappelle une carte , placez une de ses cartes  en jeu au-dessus de son deck. Si elle a plusieurs  en jeu, elle rappelle la dernière qui a été jouée.

RÉCUPÉRER/PIOCHER DES CARTES

Quand la C.I.V. récupère ou pioche des cartes, ajoutez-les **au-dessus de son deck C.I.V.** dans l'ordre dans lequel elle les récupère. Si la C.I.V. acquiert une carte et que cela lui fait piocher une carte , placez d'abord sa carte sur son deck C.I.V. avant de piocher la carte .

RENOYER

Si la C.I.V. renvoie une carte , ajoutez-la à la pile Instabilités.

MODIFICATIONS DES CARTES

ROI DES ROIS

Si la C.I.V. devait piocher la carte *Roi des rois*. Si sa carte Statut est sur sa face  , elle gagne à la place 6  . Si sa carte est sur sa face  , elle gagne à la place 3  et vous piochez la première carte de sa pioche Dynastie que vous placez au-dessus du deck C.I.V.. Une fois que vous l'avez résolue, retournez-la face cachée. **Cela déclenche la fin de la partie.**

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un **Décompte** ou un **Effondrement** est déclenché.

Un Décompte est déclenché quand **une** des conditions suivantes est remplie :

1. La pioche Dynastie de la C.I.V. est épuisée.
2. La pioche Principale est épuisée.
3. Vous développez votre dernière carte dans votre Zone de Développement.
Cette condition n'est pas remplie si, en jouant les Arthuriens, vous déplacez la dernière carte  de votre Zone de Quête.
4. La carte *Roi des rois*  est retournée face B.
5. En jouant les Vikings, vous placez la carte *Harald Hardrada*  dans votre défausse.
6. En jouant les Arthuriens, vous jouez votre carte *Graal* .
- 7 En jouant les Utopiens, vous avez au moins 24 jetons  et déclenchez le mot-clef Solstice de votre carte *Voyage Shangri-La*.

Un Effondrement est déclenché si, à n'importe quel moment, il n'y a plus de cartes dans la pile Instabilités.

DÉCOMPTÉ

Quand un Décompte est déclenché, terminez normalement la manche actuelle. **Puis jouez une dernière manche**, en résolvant le mot-clef Solstice sur toutes vos cartes.

Comptez vos points de victoire de la même manière que lors d'une partie à plusieurs joueurs.

Ensuite, calculez les points de victoire de la C.I.V..

Chaque  vaut 1 point de victoire pour la C.I.V..

Additionnez ses  et . La C.I.V. gagne 1 point de victoire tous les 10 jetons  et  en sa possession.

Additionnez tous les points de victoire des cartes de la C.I.V. qui se trouvent dans sa main, dans sa zone de jeu, dans son deck, dans sa défausse et dans son Histoire. Ignorez les cartes de la pioche Dynastie.

- Une carte avec une icône  ou une icône  rapporte ou soustrait à la C.I.V. le nombre de points de victoire indiqué.
- Une carte avec une icône  rapporte à la C.I.V. le plus grand nombre de points de victoire indiqué.
- Une carte avec une icône  rapporte 5 points de victoire à la C.I.V.. Ne comptez pas la carte  de la C.I.V..

Si vous marquez plus de points de victoire que la C.I.V., vous gagnez.

Si vous marquez autant ou moins de points de victoire que la C.I.V., c'est la dernière l'emporte.

EFFONDREMENT

Si la fin de partie est déclenchée par un Effondrement, vous avez perdu – même si la C.I.V. a plus de cartes  que vous.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez affronter la C.I.V. dans cinq niveaux de difficulté, indiqués ci-après du plus facile au plus difficile. Chaque niveau de difficulté modifie certaines des règles de ce livret. Pour votre première partie, nous vous recommandons de débiter au niveau Chef de clan.

CHEF DE CLAN

Au cours de la mise en place de la C.I.V., au lieu de placer une carte de son deck sous le marqueur d'emplacement 5, placez-y un jeton  non utilisé. Quand la C.I.V. ajoute des cartes de son deck sur les différents emplacements, celui-ci est considéré comme occupé.

Au niveau de difficulté Chef de clan, la C.I.V. effectuera 3 à 4 actions à chaque tour.

SEIGNEUR DE GUERRE

Comme pour le niveau Chef de clan, mais à la fin du tour de la C.I.V., après avoir rempli les différents emplacements, placez la première carte de son deck dans sa défausse.

Au niveau de difficulté Seigneur de guerre, la C.I.V. effectuera 3 à 4 actions à chaque tour.

IMPERATOR

Les règles normales s'appliquent.

Au niveau de difficulté Imperator, la C.I.V. effectuera 4 à 5 actions à chaque tour.

SOUVERAIN

Comme pour le niveau Imperator, mais au cours de la mise en place donnez à la C.I.V. 3 , 2  et 1 . De plus, elle marque 1 point de Victoire tous les 5  et  en sa possession dans n'importe quelle combinaison au lieu des 10 normalement requis.

Au niveau de difficulté Souverain, la C.I.V. effectuera 4 à 5 actions à chaque tour.

SUZERAIN

Comme pour le niveau Souverain, mais au cours de la mise en place de la C.I.V., placez le marqueur emplacement 6 à droite du marqueur emplacement 5. Pendant la mise en place et le tour de la C.I.V., placez une carte face cachée sous ce marqueur d'emplacement. Si vous obtenez un 6 au début du tour de la C.I.V., mettez normalement de côté la carte de l'emplacement 6, mais n'ajoutez pas de jetons au Marché à la fin de son tour.

Au niveau de difficulté Suzerain, la C.I.V. effectuera 5 actions à chaque tour.

MODE CAMPAGNE

Le mode Campagne vous permet de jouer en solitaire une série de parties liées entre elles contre une C.I.V. avec une difficulté croissante. Votre objectif en mode Campagne est de remporter cinq parties avant d'en avoir perdu quatre.

Pour débiter une campagne, choisissez une nation avec laquelle vous jouerez toutes vos parties.

Inscrivez votre nom et celui de la nation choisie dans le journal de campagne (voir page 23).

Disputez votre première partie contre la C.I.V. avec une difficulté Chef de clan.

Vous pouvez disputer plusieurs parties contre la même nation jusqu'à ce que vous l'emportiez. Vous ne pouvez pas choisir d'affronter à nouveau une nation dont vous avez déjà triomphé.

SI VOUS PERDEZ UNE PARTIE EN MODE CAMPAGNE

Notez la date et votre score dans le journal de campagne, et augmentez de 1 le nombre de parties que vous avez perdues.

Vous perdez la campagne à la quatrième défaite.

Au cours de la prochaine campagne, commencez avec deux fois plus de ressources que normalement (6 , 4 , et 2 ). Si vous perdez la prochaine Campagne, ne doublez pas ce bonus !

SI VOUS GAGNEZ UNE PARTIE EN MODE CAMPAGNE

Notez la date et votre score dans le journal de campagne. Puis faites une des deux choses suivantes :

Choisissez une carte, non Renommée , de votre Histoire, de votre deck, de votre défausse ou de votre main que vous avez gagnée au cours de la partie. Notez le nom de cette carte dans le journal de campagne et ajoutez-la à votre deck de départ pour le reste de la campagne.

OU

Choisissez une carte de votre deck de départ. Notez le nom de cette carte entre parenthèses dans le journal de campagne et remettez-la dans la boîte. Elle ne sera plus utilisée pendant le reste de la campagne.

Quel que soit votre choix, lors de votre prochaine partie vous affronterez la C.I.V. au niveau de difficulté supérieur.

Si vous l'emportez contre la C.I.V. avec un niveau de difficulté Suzerain (votre cinquième victoire), vous remportez la campagne.

MODE MAÎTRE SUPRÊME

Si vous gagnez régulièrement en mode Campagne et que vous voulez tenter un mode de jeu plus difficile, essayez le mode Maître suprême. Au lieu de jouer contre une C.I.V. avec un niveau de difficulté croissant, vous devez remporter 5 parties au niveau de difficulté Maître suprême.

Le niveau Maître suprême fonctionne comme le niveau Suzerain, mais à chaque fois que la C.I.V. renvoie une , elle gagne aussi 1 . De plus, après chaque partie de la campagne que vous avez remportée, retirez une carte  de la pioche des cartes communes ; elle ne sera plus utilisée pendant le restant de la campagne.

Si vous gagnez cinq fois contre la C.I.V. au niveau de difficulté Maître suprême, vous remportez une Grande campagne !

Si vous perdez, renvoyez si possible une carte  mise de côté, dans la pioche commune, puis suivez la procédure normale pour une défaite.

Ce niveau de difficulté a été considéré comme trop difficile pour être inclus dans les règles standards.

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE DES NATIONS

ARTHURIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 .
	<i>Twrch Trwyth</i>	Exilez la prochaine en attente à moins que ce ne soit le <i>Graal</i> . Archivez si possible un de la défausse dans l'Histoire; sinon, exilez cette carte.
		Exilez 1 carte du Marché. Jouez cette .
		Placez si possible la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Renvoyez si possible une de sa défausse; sinon, gagnez 1 .
		Abandonnez si possible une pour acquérir ; sinon, innovez en .
		Archivez si possible un de la défausse dans l'Histoire pour récupérer la première quête en attente; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire et placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Récupérez une . Vous récupérez une .
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Archivez si possible un de la défausse dans l'Histoire pour piocher une ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire, gagnez 1 et placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse.
		Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous gagnez .
	Autre	Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.

ATLANTES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Renvoyez si possible une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	<i>Mythes et légendes</i>	Si possible, archivez dans l'Histoire une en jeu pour piocher une ; sinon, volez 1 .
		Exilez 1 carte du Marché. Jouez cette .
		Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	<i>Prosperité</i>	Gagnez 1 par région en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
		Acquérez / / / . Volez 1 . Rappelez une .
		Si possible, archivez dans l'Histoire une en jeu pour acquérir une carte du marché; sinon, innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

CARTHAGINOIS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
		Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir une ou ; sinon, gagnez 1 et 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Gagnez 1 et 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
		Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse.
	Autre	Si possible, dépensez tous les pour gagner le même nombre de ; sinon, si possible, acquérez une ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse.

Placez 2 au lieu de 1 pendant la phase de Nettoyage de la C.I.V..

CARTHAGINOIS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire. Abandonnez une , et vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en et vous défaussez 2 cartes.
		Si possible, acquérez ou ; sinon, gagnez 1 et vous récupérez une .
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Archivez cette carte dans l'Histoire. Si possible, dépensez 2 , ou 2 , pour gagner 1 . Vous récupérez une .

CELTES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Volez 1 et 1 .
		Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse, et vous récupérez .
	Conquête	Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, récupérez une .
		Si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 , archivez cette carte dans l'Histoire et vous récupérez une .
		Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 et 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous récupérez une .
	Autre	Si possible, renvoyez une de la défausse. Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.

CELTES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous récupérez une .
		Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 2 .
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, acquérez ou . Vous récupérez une .
		Acquérez / / / . Vous gagnez 2 .
		Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous récupérez une .

ÉGYPTIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, si possible, acquérez .
		Si possible, dépensez 2 pour acquérir ; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ou ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Autre	Si possible, abandonnez une pour acquérir ou ; sinon, défaussez les 2 premières cartes du deck C.I.V. et gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

ÉGYPTIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Si possible, renvoyez une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, vous défaussez 1 carte.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Si possible, acquérez ; sinon, dépensez tous les pour gagner le même nombre de et archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, acquérez ou ; sinon, gagnez 2 . Vous défaussez 1 carte et récupérez une .
	Autre	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

CARTE / ICÔNE	EFFET
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Volez 2 . Vous gagnez 1 .
	Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
Progrès	Si possible, dépensez 1 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, dépensez 2 pour innover en ; sinon, si possible, dépensez 2 pour innover en ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse et archivez cette carte dans l'Histoire.

CARTE / ICÔNE	EFFET
	Acquérez / / / . Vous rappelez une carte .
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 2 .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, acquérez ou .
Autre	Si possible, dépensez 3 pour acquérir ; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ; sinon, si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.

CARTE / ICÔNE	EFFET
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
	Si possible, dépensez 3 pour innover en et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, si possible, dépensez 3 pour acquérir ou et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, innovez en .
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 .
Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Volez 2 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
Autre	Gagnez 1 par en jeu. Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

MACÉDONIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, si possible, acquérez une exilée ; sinon, gagnez 1 .
		Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, dépensez 2 pour acquérir / / / ; sinon, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire.

MAURYA	CARTE / ICÔNE	EFFET
	Progrès	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
	Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
		Innovez en . Vous rappelez une .
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 .
MAURYA	Autre	Si possible, acquérez . Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

MAURYA	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 1 .
		Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous rappelez une .
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Gagnez 1 .

MINOENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en
	Progrès	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
	Conquête	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
		Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre		Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.

MINOENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Acquérez / / / . Vous abandonnez une .
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 2 pour piocher une ; sinon, gagnez 2 .
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous gagnez 2 .
Autre		Si possible, renvoyez une de votre défausse ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse et archivez cette carte dans l'Histoire.

OLMÈQUES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour acquérir / / / ; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Cacao	Si possible, renvoyez une de la défausse. Gagnez 1 . Vous POUVEZ renvoyer une .
	Autre	Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse.

OLMÈQUES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Archivez cette carte dans l'Histoire. Si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour acquérir / / / ; sinon, si possible, renvoyez une de la défausse.
	Sacrifice rituel	Si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour piocher une ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Si possible, renvoyez une de la défausse. Vous récupérez une .
	Cacao	Si possible, renvoyez une de la défausse. Gagnez 1 . Vous POUVEZ renvoyer une .
		Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
		Gagnez 1 . Si possible, acquérez . Si possible, récupérez un de la défausse et placez-le au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

PERSES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
		Gagnez 2 et 2 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, dépensez 3 pour innover en , et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ou ; sinon, gagnez 1 et 1 et placez cette carte au-dessus du deck C.I.V..
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Si possible, acquérez . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Prospérité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Autre	Si possible, acquérez ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire.

PERSES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Dépensez 3 pour gagner 1 autant de fois que possible. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse.
		Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Innovez en . Vous gagnez 2 . Vous récupérez une .
		Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .

QIN	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 2 pour piocher une ; sinon, innovez en .
		Si possible, acquérez . Si vous avez au moins une en jeu, vous rappelez une et si possible la C.I.V. abandonne une .
		Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, dépensez 1 pour acquérir ou ; sinon, gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché. Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
		Ajoutez 1 à la carte Marché dans l'emplacement correspondant au résultat du dé. Acquérez une carte avec au moins 1 dessus. Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Autre	Gagnez 1 et 1 par en jeu. Si possible, renvoyez une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

Placez 1 au lieu de 1 pendant la phase de Nettoyage de la C.I.V..

QIN	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Archivez cette carte dans l'Histoire. Ajoutez 1 à la carte Marché dans l'emplacement correspondant au résultat du dé.
		Si possible, acquérez . Si vous avez au moins une en jeu, vous rappelez une et si possible la C.I.V. abandonne une .
	Gloire	Si possible, abandonnez 2 pour piocher une ; sinon, si possible, défaussez la première carte de la pioche Dynastie ; sinon, gagnez 2 .
		Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché. Ajoutez 1 à la carte Marché dans l'emplacement correspondant au résultat du dé.
		Si possible, renvoyez une de la défausse. Si possible, acquérez une carte avec au moins 1 dessus. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, dépensez 1 pour défausser la la première carte de la pioche Dynastie. Gagnez 1 et placez cette carte dans votre Histoire
Autre		Acquérez / / / . Si possible, dépensez 1 pour gagner 1 .
		Archivez cette carte dans l'Histoire.

ROMAINS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Rappelez une . Récupérez une .
		Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 1 , et vous rappelez une .
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Progrès	Si possible, dépensez 5 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
	Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
		Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
		Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre		Gagnez 2 .

ROMAINS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Vous défaussez 1 carte. Vous abandonnez une .
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, vous défaussez 2 cartes.
	Prosperité	Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Si possible, dépensez 3 pour gagner 1 . Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

SCYTHES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Vous rappelez une . Si vous êtes en , donnez 1 à la C.I.V..
	Conquête	Si possible, dépensez 4 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
	Progrès	Si possible, dépensez 4 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		S'il y a au moins 1 en jeu, gagnez 1 par en jeu; sinon, innovez en .
		Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, innovez en et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, acquérez ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire.

SCYTHES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte du deck Dynastie dans la défausse..
		Si possible, renvoyez une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Si possible, dépensez 5 pour innover en . Sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Gagnez 2 . Vous défaussez 1 carte.
		Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Si possible, dépensez 3 pour innover en , et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, gagnez 1 , et, si possible, acquérez .

UTOPIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Gagnez 2 et 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 . Vous POUVEZ piocher 1 carte.
		Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse, gagnez 1 , et archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse, gagnez 2 , et archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, renvoyez une de la défausse. Exilez 1 carte du Marché. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		S'il n'y a aucun dans la défausse, acquérez si possible ou et archivez cette carte dans l'Histoire ; sinon, récupérez un de la défausse et placez-le au-dessus du deck C.I.V. pour gagner 1 et 1 puis, si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour acquérir / / / .
	Charité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 . Vous gagnez 2 .
	Méditation	Si possible, récupérez un de la défausse et placez-le au-dessus du deck C.I.V.. Innovez en . Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Autre	Acquérez / / / . Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous POUVEZ renvoyer une .

À chaque fois que le deck C.I.V. est vide et que vous devriez ajouter une carte de son deck à un emplacement vide, commencez par résoudre l'effet de sa carte Voyage, comme indiqué ci-dessous.

TABLEAU VOYAGE DES UTOPIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
	Visions de Shangri-La	Si > 5, dépensez tous les , retournez cette carte, et acquérez si possible ; sinon, récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V..
	Passage vers Shangri-La	Si > 5, dépensez tous les , remplacez cette carte par Portes de Shangri-La, et piochez une ; sinon, récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V..
	Portes de Shangri-La	Si > 5, dépensez tous les , retournez cette carte, et piochez une ; sinon, gagnez 1 et récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V..
	Shangri-La	Si > 24, piochez une et DÉCLENCHER LA FIN DE PARTIE ; sinon, gagnez 2 , récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V., et vous gagnez 1 .

VIKINGS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		Si possible, volez 2 . Si possible, dépensez 1 pour acquérir ou . Vous défaussez 1 carte.
		Si possible, renvoyez une de la défausse. Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse et volez 2 .
		Si possible, dépensez 3 pour acquérir . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
		Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Si possible, mettez en jeu une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
		Si possible, dépensez 3 pour acquérir ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse et gagnez 1 et 1 .
		Gagnez 1 . Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Autre	Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, si possible, acquérez une exilée ; sinon, si possible, abandonnez pour placer la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse ; sinon, archivez la première carte de la pioche dans l'Histoire.

JOURNAL DE CAMPAGNE

NOM DU JOUEUR			NATION	
SCORE JOUEUR	NATION C.I.V.	SCORE C.I.V.	VICTOIRE / DÉFAITE	CARTE AJOUTÉE (RETIRÉE)

NOM DU JOUEUR			NATION	
SCORE JOUEUR	NATION C.I.V.	SCORE C.I.V.	VICTOIRE / DÉFAITE	CARTE AJOUTÉE (RETIRÉE)

NOM DU JOUEUR			NATION	
SCORE JOUEUR	NATION C.I.V.	SCORE C.I.V.	VICTOIRE / DÉFAITE	CARTE AJOUTÉE (RETIRÉE)

FICHE RÉSUMÉ

STRUCTURE D'UN TOUR

ACTIVER

OU

INNOVER

OU

PACIFIER

PUIS

NETTOYAGE

Activer : effectuez jusqu'à 3 actions et utilisez jusqu'à 5 effets épuisables.

Innover : défaussez les cartes de votre main, puis innovez en , , , ou .

Pacifier : renvoyez les cartes  de votre main dans la pile Instabilités.

NETTOYAGE

1. Ajoutez 1  sur une carte du Marché
2. Retirez tous les jetons  et , puis placez 3  et 5  sur votre carte Statut
3. Défaussez n'importe quel nombre de cartes
4. Piochez des cartes jusqu'à avoir une main de 5 cartes

MÉLANGEZ VOTRE DECK

Si vous êtes en  : placez la première carte de votre pioche Nation dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre pioche Nation.

Si vous avez placé la carte , retournez votre carte Statut sur sa face Empire .

Si vous êtes en  : payez le coût de développement pour développer une carte de votre choix. Placez cette carte dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre Zone de Développement.

EFFONDREMENT

La partie se termine immédiatement dès que la pile *Instabilités* est vide. Vous avez perdu !

DÉCOMPTE

La partie se termine quand une des conditions suivantes est remplie :

1. La pioche Dynastie de la C.I.V. est épuisée.
2. La pioche Principale est épuisée
3. La Zone de Développement d'un joueur est vide
4. La carte *Roi des rois* est retournée face B
5. Le joueur Vikings défausse sa carte *Harald Hardrada* 
6. Le joueur Arthuriens joue sa carte *Graal* 
7. Le joueur Utopiens déclenche *Shangri-La* avec au moins 24 

Terminez la manche engagée, puis jouez une dernière manche.

Le joueur ayant le plus de points l'emporte (voir p.10 pour les points de la C.I.V) :



= 1 point de victoire



= X points de victoire



= marquez autant de points de victoire qu'indiqué si la condition spécifiée est remplie



= nombre de points variable comme indiqué, **maximum 10**