

PATH OF CIVILIZATION

FABIEN GRIDEL

A STORY OF HUMANKIND



« Le système de l'humanité ne sera connu qu'à la fin de l'humanité. » - Proudhon

Serez-vous le plus prestigieux de tous les dirigeants que le monde connaîtra ?

Que retiendra-t-on de votre règne ?

Investirez-vous vos ressources à la recherche de nouveaux savoirs ?

Préfèrerez-vous développer la Culture, la Science, la Spiritualité, la puissance Militaire ou l'Industrie ?

Arriverez-vous à attirer les hommes et les femmes qui changeront à jamais votre Civilisation ?

Bâtirez-vous les plus grandes Merveilles que l'Humanité ne connaîtra jamais ?

Serez-vous celui ou celle qui aura su faire face aux plus importants Défis du monde sans jamais faillir ?

Votre nom restera-t-il gravé dans l'Histoire comme celui du plus grand stratège ayant jamais existé ?

Et enfin, resterez-vous dans les mémoires ou serez-vous oublié à tout jamais ?

Dès l'aube des temps, vos choix écriront l'Histoire !

PRÉCISIONS

Les éléments présents dans ce jeu n'ont vocation qu'à servir l'intérêt de celui-ci et ne représentent en aucun cas l'opinion de son auteur, des membres de l'équipe de Captain Games ou de leurs partenaires.

Les personnages sélectionnés dans ce jeu ne sauraient représenter à eux seuls l'étendue des choix possibles parmi les femmes et les hommes ayant marqué l'Humanité. Les individus choisis l'ont été arbitrairement sans qu'ils n'aient soutenu ou cautionné leur présence dans le jeu. Leur renommée justifie, à nos yeux, leur présence au sein des personnages célèbres.

Les termes Spiritualité et Philosophie ont été utilisés pour symboliser différentes religions, convictions et croyances de l'Humanité de manière générale sans en mettre une en valeur plus qu'une autre.

Path of Civilization se voulant un jeu abordant l'épopée humaine, les faits relatés et utilisés sont ceux qui ont marqué l'Histoire. Leur présence dans cette boîte ne signifie pas qu'ils sont cautionnés ou promus par l'équipe de Captain Games ou son auteur. Il appartient à chacun de voir dans ce jeu les valeurs qui lui sont propres dans le respect de chacun.

DESCRIPTION

Path of Civilization est un jeu de gestion de nations, où les joueurs rivalisent pour obtenir le plus de points de Victoire.

La partie se joue en 9 tours et chaque tour est divisé en plusieurs phases. À chaque tour, les joueurs utilisent 4 de leurs 5 cartes Technologie et les placent de manière à ce qu'elles génèrent des ressources.

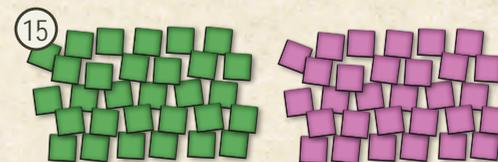
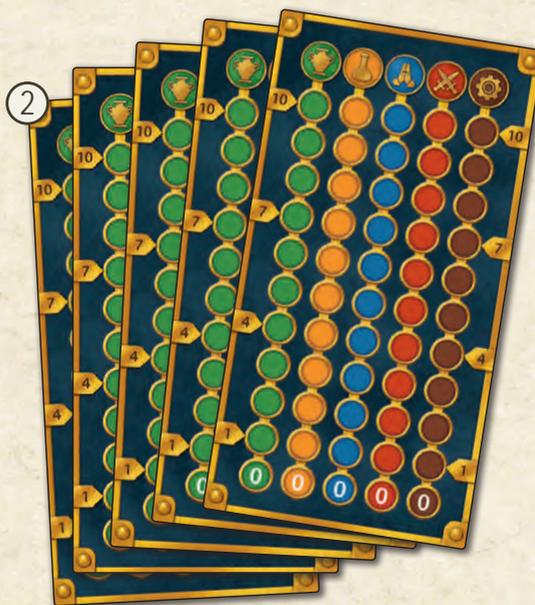
Certaines ressources sont représentées par des cubes permettant de construire de nouvelles Merveilles, de

recruter de nouveaux Leaders, de faire avancer la Philosophie de votre peuple, ou encore de faire face aux Défis et aux Batailles que connaîtra l'Humanité. D'autres ressources sont matérialisées par des cylindres symbolisant les points de Recherche nécessaires pour découvrir de nouvelles technologies.

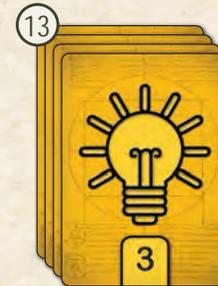
Pour conclure le tour, un événement - que cela soit un Défi ou une Bataille - viendra jaloner la partie, sa résolution rapportant des points de Victoire et des bonus.

MATÉRIEL

- ① 5 plateaux Civilisation p.7
- ② 5 plateaux Recherche p.7
- ③ 1 pion Force Extérieure (rouge avec un sticker) p.8
- ④ 1 pion Force Extérieure (rouge avec un sticker) p.8
- ⑤ 5 rangements de cartes Technologie p.8
- ⑥ 1 plateau Philosophie p.9
- ⑦ 5 coupelles p.8
Leaders, Merveilles, Défis, Batailles, Philosophie
- ⑧ 10 jetons Bienfait p.9
- ⑨ 185 cartes Technologie p.6
25 de niveau de base, 32 par type (couleur) de Technologie
(9 de niveau I, 8 de niveau II, 8 de niveau III et 7 de niveau IV) : Culturel, Scientifique, Spirituel, Militaire et Industriel
- ⑩ 40 cartes Leader p.6
8 Leaders par Technologie, répartis en 3 niveaux
(3 de niveau I, 3 de niveau II et 2 de niveau III)
- ⑪ 40 cartes Merveille p.6
8 Merveilles par Technologie, réparties en 3 niveaux
(3 de niveau 1, 3 de niveau 2 et 2 de niveau 3)
- ⑫ 4 cartes Marchés et Rappel des phases p.9
- ⑬ 48 cartes Défi p.9
12 différentes par tour de Défi (tours 3, 5, 7 et 9a). Pour
chacun des tours de Défi, il y en a 3 Culturels, 3 Spirituels, 3
Scientifiques et 3 Industriels
- ⑭ 24 cartes Bataille p.9
6 différentes par tour de Bataille (tours 4, 6, 8 et 9b)
- ⑮ 150 cubes p.8
30 cubes de 5 couleurs
- ⑯ 25 cylindres Recherche p.7
5 cylindres de 5 couleurs
- ⑰ 15 pions Civilisation p.8
3 de chacune des 5 couleurs
- ⑱ 10 supports numérotés de 1 à 9b p.8
2 gris, 4 jaunes et 4 rouges
- ⑲ 1 pion Tour de jeu p.8
- ⑳ 90 jetons de points de Victoire (PV) octogonaux p.8
48 jetons de 1 PV, 22 jetons de 5 PV et 20 jetons de 10 PV
- ㉑ 1 bloc de score p.8



Nous avons fait notre possible pour rendre ce jeu accessible aux joueurs daltoniens. Les cartes présentent toutes un symbole permettant d'identifier leur type. Les symboles dans les carrés sont visibles sur les coupelles afin d'identifier leur type et savoir où placer les cubes. Les symboles dans les ronds sont représentés en haut des pistes de Recherche. Les coupelles sont divisées en zones pour que les joueurs puissent y ranger leurs cubes. Le pion de Force Extérieure est rouge et un sticker, fourni dans la boîte, doit y être collé afin de facilement le distinguer.



MATÉRIEL POUR LE MODE SOLO

(Cf. Livret Mode Solo pour plus d'explications)

- ② 1 plateau Automa p.S1
- ③ 5 cartes Civilisation p.S1
- ④ 12 cartes Actions p.S1
 - 3 cartes Actions Batailles
 - 3 cartes Actions Merveilles
 - 3 cartes Actions Leaders
 - 3 cartes Actions Philosophique
- ⑤ 5 jetons d'Envie pentagonaux p.S1



MISE EN PLACE

ZONE COMMUNE

A Placez les supports au fond de la table en suivant l'ordre des numéros de tours. Ils doivent être placés de manière à ce que les cartes soient visibles de tous. Les deux derniers supports (9a et 9b) sont rapprochés l'un de l'autre. Ils forment un seul et même tour. Ils seront joués successivement lors du dernier tour.

B Placez la coupelle Défis  en face du premier support jaune en tour 3. Placez la coupelle Batailles  en face du premier support rouge en tour 4.

C Placez la carte Marchés, correspondant au nombre de joueurs participants à la partie, et la carte rappel des phases sur le support des tours 1 et 2 (gris)

D Placez au hasard une carte Défi dans chacun des supports de Défi (tour 3, 5, 7, 9a). Le tour de la carte Défi doit correspondre au tour du support sur lequel elle est placée. Les cartes Défi sont de 4 types différents, Spirituel , Culturel , Scientifique  et Industriel . Un Défi de chaque type doit être placé sur les supports.

Exemple : La carte de type Culturel  *Invention du papier* en tour 3 et la carte de type Industriel  *Sédentarisation rapide* en tour 5 sont déjà placées. Pour remplir le tour 7, la carte de type Culturel  *Choc démographique* est piochée. Comme il y a déjà une carte de type Culturel  mise en place, *Choc démographique* est remise dans la boîte et d'autres cartes sont piochées jusqu'à obtenir une carte de type Spirituel  ou Scientifique . Si une carte de type Scientifique  est piochée, alors il faudra piocher au hasard une carte de type Spirituel  pour le tour 9A.

E Placez au hasard une carte Bataille dans chacun des supports de Bataille (tour 4, 6, 8, 9b). Le tour de la carte Bataille doit correspondre au tour du support sur lequel elle est placée. Il y aura donc 10 cartes visibles de tous sur leurs supports. Le numéro au bas de chaque carte correspondant au tour du jeu précisé sur le support. Ceci forme la ligne des événements.

F En vous référant aux cartes Marchés et au nombre de joueurs, empilez en un paquet face cachée, un nombre de cartes Leaders et de cartes Merveilles, du niveau adéquat tirées au hasard devant chaque support.

Exemple : Pour une partie à 3 joueurs, placez 2 cartes Merveilles de niveau I en face du support du tour 1, 2 cartes Merveilles de niveau I et 2 cartes Leaders de niveau I devant le support du tour 2, 2 cartes Leaders de niveau I devant le support du tour 3, 2 cartes Merveilles de niveau II et 2 cartes Leaders de niveau II devant le support du tour 4, et ce jusqu'au tour 9.

G Placez le pion Tour de jeu en face du support du tour 1 (gris).

H Placez le plateau Militaire en dessous des cartes Leader et Merveille. Positionnez le pion Force Extérieure sur la ligne de Puissance (ligne du bas) au niveau indiqué par la Puissance de la première carte Bataille (nombre à côté du personnage sur la carte).

I Positionnez la Bibliothèque de Technologies en dessous du plateau Militaire. Il s'agit des 5 rangements de cartes Technologie mis côte à côte. Veillez à respecter cet ordre : Culturel  / Scientifique  / Spirituel  / Militaire  / Industriel . Remplissez chacun des espaces avec les cartes Technologie du type et du niveau adéquat face visible. Il y a, pour chaque Technologie, 9 cartes de niveau I, 8 cartes de niveau II, 8 cartes de niveau III et 7 cartes de niveau IV.

J Placez la coupelle Leaders  en dessous de la Bibliothèque de Technologies. Les cartes Leader seront révélées à côté de cette coupelle. C'est ce que l'on appelle le Marché des Leaders.

K Placez la coupelle Merveilles  en dessous de la coupelle Leaders . Les cartes Merveille seront révélées à côté de cette coupelle. C'est ce que l'on appelle le Marché des Merveilles.

L Placez le plateau Philosophie et la coupelle associée  sous la coupelle Merveilles . Mélangez les jetons Bienfaits face cachée et placez-en un sur chacun des emplacements prévus à cet effet.

ZONE INDIVIDUELLE

Distribuez à chaque joueur :

① Un plateau Civilisation tiré aléatoirement.

Pour une partie à 2 joueurs, utilisez les plateaux 1 et 2
Pour une partie à 3 joueurs, utilisez les plateaux 1,2 et 3
Pour une partie à 4 joueurs, utilisez les plateaux 1,2,3 et 4
Pour une partie à 5 joueurs, distribuez tous les plateaux

② Un plateau Recherche.

③ 38 éléments de sa couleur.

3 pions Civilisation, 5 cylindres Recherche et 30 cubes (qui constitueront sa réserve de cubes)

④ Les 5 différentes cartes Technologies de base.

(Feu, Outils, Rites, Chasse, Tribu) symbolisées par l'icône  dans leur coin

Chaque joueur place :

⑤ 1 pion Civilisation sur la première case (niveau 4) de la piste population.

⑥ Chacun de ses cylindres Recherche sur le niveau 0 de chacune des échelles de Technologie du plateau Recherche.

⑦ 1 pion Civilisation sur la première case (niveau 0) de l'échelle de Philosophie.

⑧ 1 pion Civilisation sur la première case (niveau 0) de l'échelle d'Héritage Militaire.

⑨ Chaque joueur reçoit le bonus de sa Civilisation représenté par l'icône en haut à gauche de son plateau Civilisation.



DESCRIPTION DU MATÉRIEL

CARTE TECHNOLOGIE

Coût : le nombre de points de Recherche du type nécessaires à l'obtention de la carte

Déploiement : nombre et type de cubes que produira, au maximum, la carte lorsqu'elle sera placée sur la partie gauche du plateau Civilisation

Points de Victoire : Nombre de PV que rapportera la carte lors de la fin de partie



Nom de la Technologie

Type : Indique à quel type appartient cette carte

Recherche : nombre et type de points de recherche que générera, au maximum, la carte si elle est placée sur la partie droite du plateau Civilisation

Niveau de cette Technologie

CARTE LEADER

Coût : Nombre d'Ambassadeurs nécessaires à son achat. Les Ambassadeurs sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Leaders (mauve)

Nom du Leader



Niveau : Détermine le moment à partir duquel le Leader peut entrer en jeu (voir : cartes Marchés)

Bonus : Les Leaders apportent un bonus qui peut être instantané, permanent ou conditionnel. Certains pouvoirs sont actifs tant que le Leader est vivant et d'autres sont actifs une fois le Leader dans le cimetière. Certains bonus peuvent générer des points de Victoire sur base d'un calcul en fin de partie

Type : Indique à quel type appartient cette carte

Points de Victoire : Nombre de PV rapportés par la carte en fin de partie

CARTE MERVEILLE

Coût : Nombre de Bâisseurs nécessaires à son achat. Les Bâisseurs sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Merveilles (grise)

Nom de la Merveille



Type : Indique à quel type appartient cette carte

Bonus : Les Merveilles apportent un bonus immédiat au moment de leur construction. Certains bonus de Merveilles peuvent générer des points de Victoire sur base d'un calcul en fin de partie.

Niveau : Détermine le moment à partir duquel la Merveille peut entrer en jeu (voir : cartes Marchés)

Points de Victoire : Nombre de PV rapportés par la carte en fin de partie.

PLATEAU CIVILISATION & PLATEAU RECHERCHE

Bonus de début de partie :

Chaque Civilisation dispose d'un bonus au début de la partie

Merveilles

PLATEAU CIVILISATION



Résumé du tour de jeu :

Chaque phase du tour de jeu y est détaillée par des icônes.

Cimetière

① Piste Population :

Le niveau de population, représenté par le chiffre, indique indépendamment :

- la quantité maximum de cubes qui peut être gagnée lors de la phase de déploiement (Phase B).
- le nombre maximum de points de Recherche qui peut être gagné lors de la phase de recherche (Phase D).

Cette limite comprend aussi les bonus que rapportent certains Leaders lors des phases B ou D.

A chaque fois qu'un joueur obtient une population, il avance son pion Civilisation d'une case sur sa piste Population. Lorsque ce pion passe ou s'arrête sur un bonus, il l'obtient. A la fin de la partie, la position du pion peut rapporter des PV.

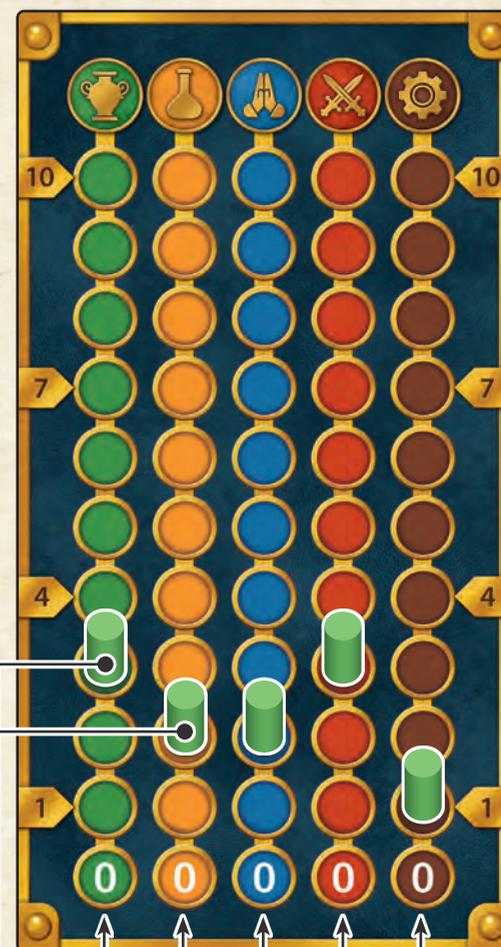
② Emplacements des Technologies : 4 emplacements rectangulaires horizontaux sur lesquels les cartes Technologie seront placées pour déployer des cubes ou gagner des points de Recherche.

③ Emplacement du Leader : Emplacement réservé pour positionner le Leader qui guide actuellement la Civilisation.

④ Piste de priorité : Cette piste servira à départager les Civilisations souhaitant acquérir la même carte Leader ou Merveille. Cette piste est composée des 5 symboles des différents types de cartes. Chaque Civilisation a les mêmes symboles mais placés dans un ordre différent. Le symbole le plus à gauche est prioritaire.

PLATEAU RECHERCHE

Ce plateau permet de comptabiliser le nombre de points de Recherche disponibles dans chacun des 5 types de Technologies.



- Recherche de type Culturel
- Recherche de type Scientifique
- Recherche de type Spirituel
- Recherche de type Militaire
- Recherche de type Industriel

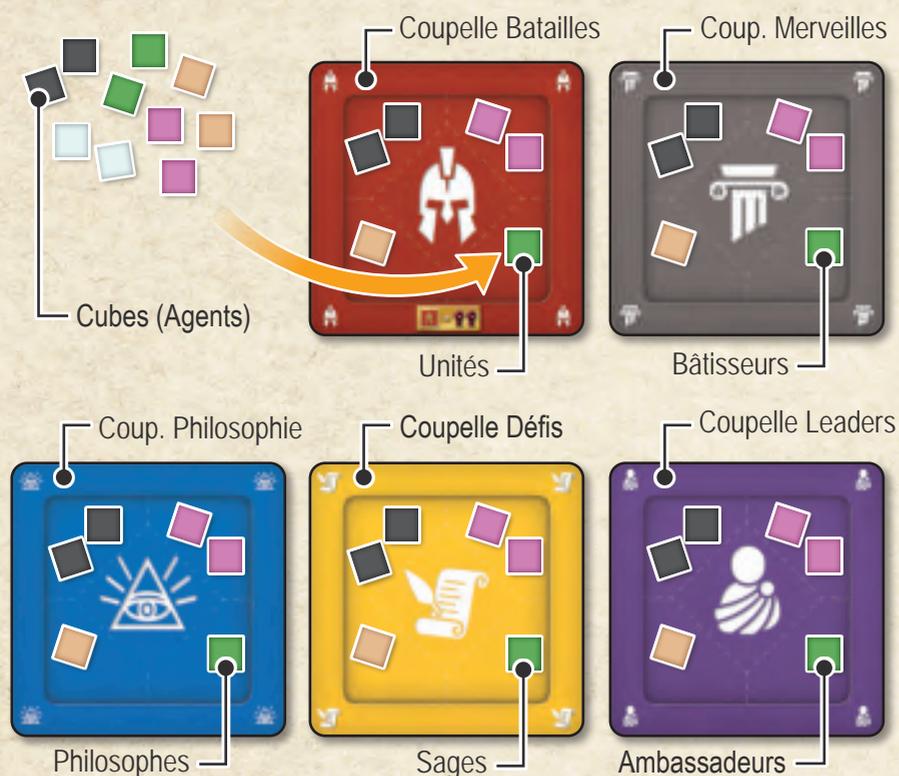
Cylindres Recherche

Numéro de Civilisation

⑤ Emplacement découverte : Emplacement réservé aux cartes Technologie obtenues durant un tour.

CUBES & COUPELLES

Chaque joueur dispose de 30 cubes de sa couleur, ce sont ses Agents. Placés dans une coupelle, ils deviennent des personnages utilisables pour les actions spécifiques à cette coupelle. Après avoir été utilisés, ils retournent toujours dans la réserve du joueur à qui ils appartiennent. Il n'y a pas de limite à la quantité de cubes disponibles pour chaque joueur. S'il venait à en manquer, remplacez les cubes manquants par un substitut de votre choix.



Les coupelles sont de 5 couleurs différentes. Les cubes placés dans la coupelle Leaders (mauve) deviennent des Ambassadeurs  qui serviront à recruter des Leaders. Dans la coupelle Merveilles (grise) ils deviennent des Bâtisseurs  qui serviront à construire des Merveilles. Dans la coupelle Philosophie (bleue) ils deviennent des Philosophes  qui aideront au développement de la Philosophie. Dans la coupelle Défis (jaune) ils deviennent des Sages  qui aideront à résoudre les Défis. Dans la coupelle Batailles (rouge) ils deviennent des Unités  qui serviront à se confronter aux autres joueurs lors des Batailles.

PLATEAU MILITAIRE

Héritage Militaire : Cette piste permet de suivre le niveau d'Héritage Militaire de chaque Civilisation. Chaque fois que vous obtenez ce symbole  faites progresser d'1 niveau votre pion Civilisation sur cette piste.



Puissance : Cette piste permet d'indiquer la Puissance de chaque Civilisation lors de chaque Bataille. Le classement de Puissance permet de répartir les lignes de récompenses lors de chaque Bataille. Cette piste, et cette piste uniquement, est remise à 0 après chaque Bataille.

JETONS DE POINTS DE VICTOIRE

Ces jetons représentent des PV que les joueurs peuvent obtenir en cours de partie.



BIBLIOTHÈQUE DE TECHNOLOGIES

La Bibliothèque de Technologies contient l'ensemble des cartes Technologie pouvant être achetées. Toutes les cartes contenues dans un même emplacement sont identiques. Au-dessus et en dessous de cet emplacement, figure le bonus obtenu lors de l'acquisition de cette carte.



PLATEAU PHILOSOPHIE

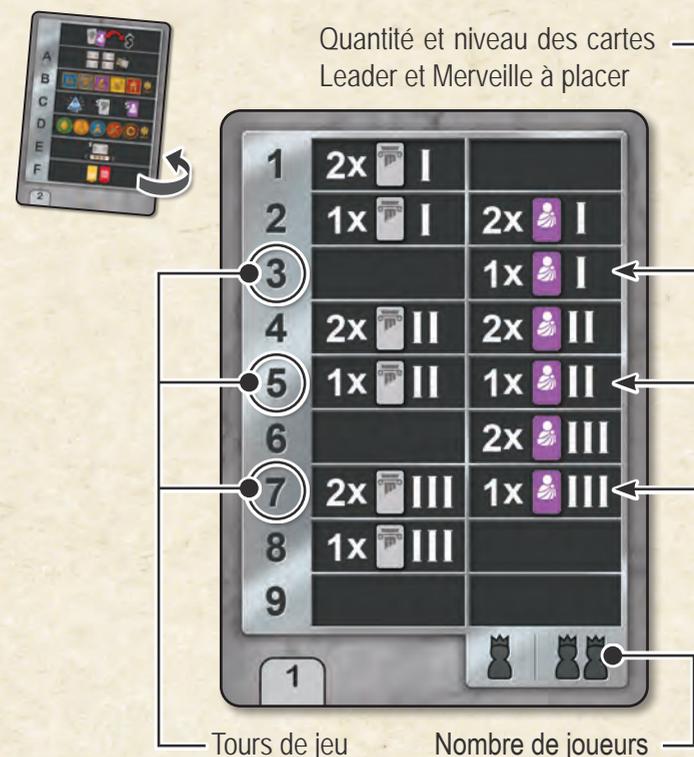
Ce plateau permet de suivre l'évolution de chaque joueur sur la piste Philosophie. A chaque niveau, un Bienfait sera obtenu autant de fois que l'indique le multiplicateur en face de sa position.



Coût : Nombre de Philosophes nécessaires pour avancer d'un niveau sur la piste Philosophie. Les Philosophes sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Philosophie (bleue) .

CARTES MARCHÉS

Ces cartes indiquent la quantité et le niveau des cartes Leader et Merveille à placer sur le Marché à chaque tour en fonction du nombre de joueurs. Pour faciliter le déroulement du jeu, ces cartes sont préparées près de chaque support de tour lors de la mise en place. La présence de ces cartes dans la ligne des événements sert uniquement de rappel.



CARTE DÉFI



Destin : C'est un effet appliqué à tous les joueurs avec parfois une condition imposée par la carte.

Histoire : Il s'agit d'un gain possible en points de Victoire mais aussi d'un éventuel bonus. Ils seront calculés pour chacun des joueurs de manière individuelle. Les Sages seront utilisés pour la résolution de ces cartes. Les Sages sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Défis (jaune) .

Ce numéro indique à quel tour cette carte doit être placée.

CARTE BATAILLE



Force Extérieure : Indique la Puissance d'une Civilisation supplémentaire qui n'est pas gérée par un des joueurs durant les Batailles

Lignes de récompenses : Bonus que se répartiront les Civilisations selon leur classement de Puissance lors de la résolution de la Bataille. Les Unités seront utilisées pour la résolution de ces cartes. Les Unités sont symbolisées par les cubes d'un joueur dans la coupelle Batailles (rouge) .

Ce numéro indique à quel tour cette carte doit être placée.

DÉROULEMENT

La partie se déroule en 9 tours.
Chaque tour est divisé en 6 phases.

Phase A - Phase de projet
Phase B - Phase de déploiement
Phase C - Phase d'évolution et d'achat
Phase D - Phase de recherche
Phase E - Phase d'achat technologique
Phase F - Phase d'événement de fin de tour

Le rappel des différentes phases des tours est indiqué
au bas de chaque plateau Civilisation

RÈGLES GÉNÉRALES

- Chaque phase se déroule simultanément pour tous les joueurs.
- Si les indications d'une carte vont à l'encontre des règles présentes dans ce livret, alors la règle de la carte prévaut sur la règle de ce livret.
- Lorsque vous utilisez un élément de jeu, que vous réalisez une action ou que vous bénéficiez d'un bonus présentant un carré, vous prenez un cube de votre réserve pour le placer dans la coupelle présentant le même symbole que celui du carré. Ces cubes vous appartiennent et peuvent être utilisés pour vos achats.
- Lorsque vous utilisez un élément de jeu, que vous réalisez une action ou que vous bénéficiez d'un bonus présentant un rond, faites progresser votre cylindre d'un trou rond sur la piste de votre plateau Recherche du même type que le rond de l'élément utilisé.
- Lorsque vous êtes invité à payer des cubes, il s'agit de vos cubes qui viennent de la coupelle adéquate et qui retournent dans votre réserve.
- Lorsque le symbole des points de Victoire est accompagné d'un éclair, ceux-ci sont immédiatement distribués sous forme de jetons PV (octogonaux). Lorsqu'ils ne sont pas accompagnés d'un éclair ces Points de Victoire seront comptabilisés en fin de partie.



NOUVEAU TOUR DE JEU

- ① A l'exception du premier tour, faites avancer le pion Tour de jeu jusqu'au tour suivant.
- ② Ajoutez les cartes Merveilles et/ou Leaders du tour, face visible, sur leur marché respectif.
- ③ Les joueurs récupèrent leur main de 5 cartes Technologie. Il s'agit des 4 cartes qu'ils ont jouées sur leur plateau Civilisation respectif ainsi que la carte déposée dans l'emplacement découverte, dont ils ont fait l'acquisition pendant le tour précédent.
* Lors du premier tour, les 5 cartes Technologie de base sont utilisées.
- ④ Si nécessaire, mettez à jour la Puissance de la Force Extérieure en déplaçant son pion sur son nouveau niveau. La Puissance de la Force Extérieure est celle indiquée par la prochaine carte Bataille dans les prochains tours de jeu.

RÉSUMÉ

- ① Avancez le pion Tour de jeu.
- ② Ajoutez des Leaders et/ou des Merveilles aux marchés.
- ③ Prenez en main les cartes Technologie jouées et celle achetée au tour précédent.
- ④ Si nécessaire, mettez à jour la Puissance de la Force Extérieure.



A. PHASE DE PROJET



Chaque joueur sélectionne 4 cartes Technologie parmi les 5 à sa disposition.

① Il place 2 cartes du côté gauche de son plateau Civilisation sur les emplacements prévus à cet effet. Ces cartes produiront des cubes qui iront dans les différentes coupelles. Seul le côté gauche de ces 2 cartes sera utilisé lors de ce tour. Les cartes sont placées dans le sens de la lecture.

② Il place 2 cartes du côté droit du plateau Civilisation sur les emplacements prévus à cet effet. Ces cartes produiront des points de Recherche sur les pistes correspondantes de son plateau Recherche. Seul le côté droit de ces 2 cartes sera utilisé lors de ce tour. Les cartes sont placées dans le sens de la lecture.

③ La dernière carte qui n'a pas été sélectionnée est défaussée dans la zone des anciennes technologies. Elle est retournée et glissée sous le côté gauche du plateau Civilisation de manière à laisser apparaître le nombre de points de Victoire qu'elle rapporte et son type. Elle ne pourra plus être utilisée pour le reste de la partie mais elle sera encore comptabilisée dans différents calculs.

Note : Exceptionnellement, un joueur pourrait avoir obtenu plus d'une carte Technologie pendant un tour. Dans tous les cas, 4 cartes seront jouées et le reste des cartes sera défaussé.



A. RÉSUMÉ

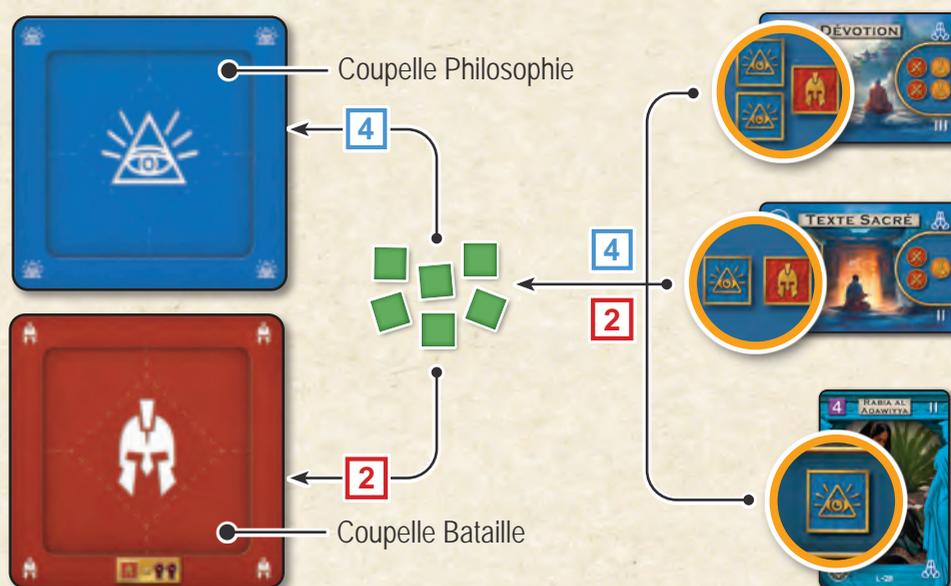
- ① Placez deux cartes sur la partie gauche du plateau.
- ② Placez deux cartes sur la partie droite du plateau.
- ③ Placez la dernière à l'envers sous le plateau.

B. PHASE DE DEPLOIEMENT



Les deux cartes posées à gauche sur les plateaux Civilisation sont utilisées.

Pour chaque carré présent sur la partie gauche des cartes, le joueur déploie un Agent. Pour ce faire, il ajoute un cube de sa couleur à la coupelle du type correspondant au carré. Certains Leaders peuvent aussi rapporter des cubes.



ATTENTION : Limite des gains imposée par le niveau de population

Lors de cette phase, le total de tous les cubes qu'un joueur peut placer dans l'ensemble des coupelles ne peut pas être supérieur à son niveau de population. Si cela arrive, le joueur concerné choisit les cubes qu'il place parmi ceux qu'il peut déployer, sans dépasser la quantité indiquée par son niveau de population.

Par exemple, si un joueur peut déployer 2 Philosophes , 2 Unités  et 2 Ambassadeurs  mais que son niveau de population est de 5, il ne pourra placer que 5 des 6 cubes qu'il aurait pu déployer.

B. RÉSUMÉ

Placez autant de cubes de votre réserve que de carrés sur la partie gauche des cartes posées à gauche de votre plateau Civilisation dans les coupelles présentant le même symbole. Ajoutez-y l'éventuel bonus accordé par votre Leader.

Vous ne pouvez pas déployer plus de cubes que votre niveau de population.

C. PHASE D'ÉVOLUTION ET D'ACHAT

Cette phase est composée de 3 étapes qui doivent se résoudre les unes après les autres.



1. Progression de la Philosophie
2. Acquisition des Merveilles
3. Acquisition des Leaders

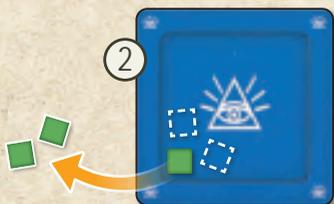
1. PROGRESSION DE LA PHILOSOPHIE

① Un joueur ayant suffisamment de Philosophes doit en utiliser le nombre requis pour augmenter d'1 niveau sa Philosophie. Un joueur ne peut progresser que d'un seul niveau durant cette phase.

② Sur la piste Philosophie, le coût pour progresser d'un niveau est indiqué par le nombre de cubes entre les niveaux. Les cubes sont ensuite retirés de la coupelle et retournent dans la réserve du joueur.

Si un joueur arrive seul sur un niveau de Philosophie encore jamais atteint, il doit révéler les 2 jetons Bienfait de ce niveau à tous les joueurs ③. Ensuite il choisit lequel des deux bienfaits sera désormais disponible (pour toute la partie) en le plaçant face visible sur l'emplacement du haut du niveau ^a, l'autre bienfait est mis face cachée sur l'emplacement du bas ^b.

Si plusieurs joueurs arrivent lors du même tour sur un niveau de Philosophie encore jamais atteint, les 2 jetons Bienfait sont rendus disponibles pour l'ensemble de la partie. Ils sont placés tous les deux face visible sur les emplacements du niveau.



Un joueur (y compris le/les premiers arrivés) qui atteint un niveau de Philosophie gagne le bonus de celui-ci modifié par le multiplicateur de niveau. Si plusieurs bienfaits sont disponibles, le ou les joueurs choisissent un seul bienfait modifié par le multiplicateur.

Exemple : Le joueur Romain utilise 3 Philosophes et fait progresser son pion Civilisation du niveau 2 au niveau 3. Il est seul à progresser à ce niveau et il choisit parmi les deux Bienfaits disponibles. Il choisit l'Héritage Militaire qu'il place face visible et repose l'autre Bienfait face cachée sur la table après que les autres joueurs en aient pris connaissance. Il fait progresser son pion Civilisation de 2 cases sur la piste Héritage Militaire puisque le Bienfait est multiplié par 2 à ce niveau ④.

2. ACQUISITION DES MERVEILLES

Les joueurs qui disposent de suffisamment de Bâisseurs peuvent les dépenser pour obtenir une Merveille. Chaque joueur ne peut acquérir qu'une seule Merveille lors de cette étape.

Le coût de la Merveille est inscrit sur la carte.

Les joueurs qui le désirent placent leurs cubes sur la Merveille qu'ils veulent acheter. Si plusieurs joueurs placent leurs cubes sur la même Merveille, la règle de gestion des priorités départage les joueurs (voir cadre ci-dessous).

Un joueur qui obtient une Merveille paie les cubes indiqués en les retournant dans sa réserve, puis place la Merveille sur son espace de jeu (au-dessus de son plateau Civilisation) et reçoit les bonus de la carte.

Les PV de la Merveille seront comptabilisés en fin de partie.

Le descriptif complet des Merveilles est disponible dans le Compendium.



3. ACQUISITION DES LEADERS

Les joueurs qui disposent de suffisamment d'Ambassadeurs peuvent les dépenser pour obtenir un Leader. Chaque joueur ne peut acquérir qu'un seul Leader lors de cette étape.

Le coût du Leader est inscrit sur la carte.

Les joueurs qui le désirent placent leurs cubes sur le Leader qu'ils veulent acheter. Si plusieurs joueurs placent leurs cubes sur le même Leader, la règle de gestion des priorités départage les joueurs (voir cadre ci-dessous).

Un joueur qui obtient un Leader paie les cubes indiqués en les retournant dans sa réserve, puis place le Leader sur l'espace dédié de son plateau Civilisation.

Attention : Un joueur ne peut avoir qu'un seul Leader vivant à la fois. Lorsqu'il acquiert un nouveau Leader, il remplace celui qui était déjà présent s'il y en avait un. Le Leader remplacé est placé dans la zone cimetière (en-dessous du plateau Civilisation). Il est glissé sous le plateau du joueur en laissant apparaître les éventuels effets encore actifs de la carte indiqués par , ainsi que les points de Victoire et le type de celle-ci.

Les Leaders peuvent apporter des bonus réguliers comme des Agents (cubes) produits lors de la phase B ou des points de Recherche (cylindres) lors de la phase D. Ces bonus comptent également dans la limite des gains imposés par le niveau de population.

Les PV des Leaders seront comptabilisés en fin de partie.

Le descriptif complet des Leaders et de leur bonus est détaillé dans le Compendium.



RÈGLE DE GESTION DES PRIORITÉS

Pour résoudre une priorité lors de l'achat d'une carte, les joueurs en compétition comparent leurs niveaux sur leur piste de priorité dans le type de la carte concernée. De gauche à droite, celui qui a la plus haute priorité remporte la carte.

Un joueur est libre de changer d'avis sur son achat. Tant que tout le monde n'a pas pris sa décision, la gestion des priorités n'est pas terminée. Cela signifie qu'un joueur peut décider de vouloir acheter une autre carte s'il voit qu'un autre joueur prend quelque chose qui le dérange et qu'il est prioritaire sur cet achat.



① Le joueur **Egyptien** et le joueur **Maya** sont en compétition sur la même carte, *Euclide*, un Leader Scientifique 🧪. Le joueur **Chinois** convoite la carte *Confucius*, un Leader Spirituel 🙏 et le joueur **Romain** convoite la carte *Cléopâtre*, une Leadeuse Culturelle 🏺.



② Le symbole Scientifique du joueur **Egyptien** est en 3^e position sur sa piste de priorité, tandis que celui du joueur **Maya** est en 4^e position. C'est donc le joueur **Egyptien** qui peut acheter *Euclide* en priorité. Le joueur **Maya** doit donc déplacer ses cubes Ambassadeurs sur une autre carte Leader ou dans la coupelle Leaders. Il choisit de les déplacer sur la carte *Confucius* sur laquelle le joueur **Chinois** a déjà placé ses cubes. On arrive donc ici à une deuxième comparaison de priorité.



③ Le joueur **Maya** a ici son symbole Spirituel en 1^{re} position, tandis que celui du joueur **Chinois** est en 5^e position. Il doit donc déplacer ses cubes. Libre au joueur **Chinois** de ramener ses cubes dans la coupelle ou de les placer sur un autre Leader. Il n'est intéressé par aucun autre Leader et décide de replacer ses cubes dans la coupelle pour les utiliser lors d'un prochain tour.



④ Une fois que chaque priorité est résolue, chaque joueur paie ses cubes, prend possession de la carte qu'il a achetée et la place sur son plateau Civilisation. L'exemple ici se base sur l'achat des cartes Leader, mais cela fonctionne de la même manière pour l'achat des cartes Merveille.

C. RÉSUMÉ

1. Si vous avez assez de cubes dans la coupelle Philosophie 🧠, vous devez les replacer dans votre réserve pour progresser d'un (et un seul) niveau sur la piste Philosophie et obtenir le Bienfait du niveau atteint (multiplié le cas échéant).
2. Si vous avez assez de cubes dans la coupelle Merveilles 🏛️, vous pouvez les replacer dans votre réserve pour acheter une (et une seule) Merveille et obtenir ses bonus.
3. Si vous avez assez de cubes dans la coupelle Leaders 👤, vous pouvez les replacer dans votre réserve pour acheter un (et un seul) Leader et obtenir ses bonus.

Ces icônes indiquent quand sont obtenus les bonus apportés par les Leaders

- ⚡ **Instantané** : Cette action s'applique au moment où la carte est acquise uniquement
- ❤️ **En vie** : Cet effet perdurera tant que le Leader est vivant
- 🪦 **Cimetière** : Cet effet sera actif dès que la carte sera placée dans le cimetière et durera jusqu'à la fin de la partie
- ➡️ **Fin de partie** : Cet effet s'applique à la fin de la partie lors du calcul des PV

D. PHASE DE RECHERCHE



Seules les deux cartes posées à droite sur les plateaux Civilisation sont utilisées (et parfois le Leader vivant).

Pour chaque rond présent sur la partie droite des cartes, le joueur gagne un point de Recherche du type concerné. Il fait progresser d'un niveau le cylindre de la bonne couleur sur son plateau Recherche. Certains Leaders peuvent apporter un ou des niveaux de Recherche supplémentaires.

ATTENTION : Limite des gains imposée par le niveau de population

Lors de cette phase, le total des points de Recherche que peut gagner un joueur ne peut pas être supérieur à son niveau de population. Si cela arrive, le joueur concerné choisit les points de Recherche qu'il gagne, sans dépasser la quantité indiquée par le niveau de population.

Précision : Cela ne signifie pas que cela limite le niveau de Recherche qu'un joueur peut atteindre dans les Technologies. Le niveau maximal de chaque Technologie est de 10. Le fait d'avoir un niveau de population de 6 n'empêche pas d'atteindre le niveau 7, 8, 9 ou 10 des Recherches.



Exemple : Un joueur a posé la carte *Illumination* (3 points de Science + 2 points de Militaire) et la carte *Charbon* (2 points de Militaire + 2 points en Culture) du côté droit de son plateau. De plus, il possède le Leader *Jules César* qui lui donne un bonus de 1 point en Militaire à chaque tour. Il pourrait donc augmenter ses niveaux de Recherche de 3 points en Science , 5 points en Militaire et de 2 points en Culture pour un total de 10 points. Comme son niveau de population est à 7, il choisit parmi les 10 points de Recherche les 7 qu'il gagnera. Ici, le joueur décide de prendre 5 points en Militaire et 2 points en Science . Cela l'oblige à abandonner 2 points en Culture et 1 point en Science . Comme il avait déjà 4 points en Militaire , il atteint à présent le niveau 9 et comme il était à 2 en Science , il monte jusqu'au niveau 4 dans cette Technologie.

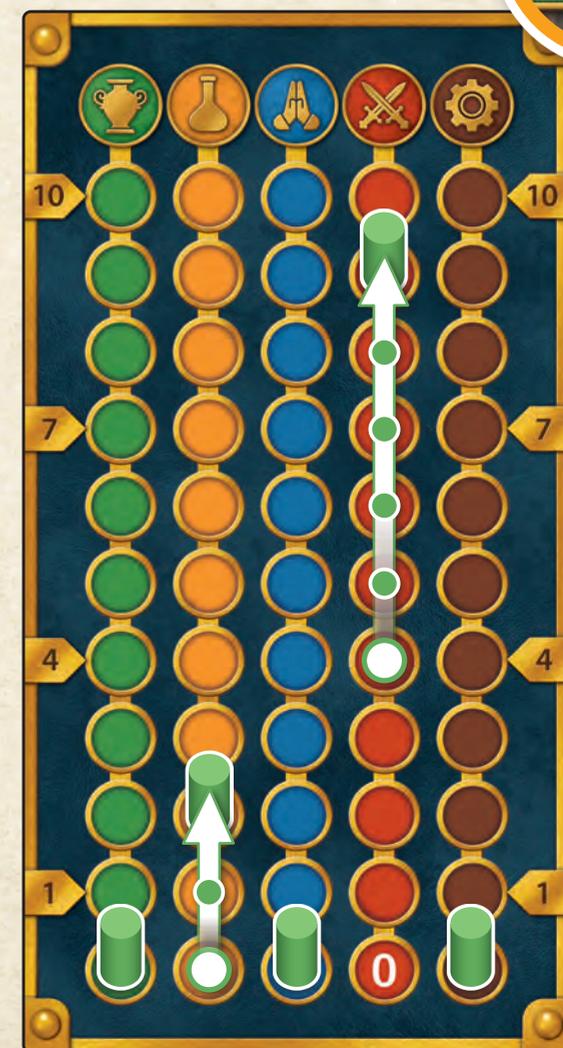
D. RÉSUMÉ

Gagnez autant de points de Recherche (faites monter vos cylindres) que de ronds présents dans la partie droite des cartes posées à droite de votre plateau Civilisation. Ajoutez-y le bonus éventuel accordé par votre Leader.

Vous ne pouvez pas gagner plus de points de Recherche que votre niveau de population.



PLATEAU RECHERCHE



Science
+2

Militaire
+5

E. PHASE D'ACHAT DE TECHNOLOGIE



Chaque joueur **doit** acheter une (et une seule) carte Technologie de son choix. Il n'y a aucune limitation à la carte qu'un joueur peut acheter à partir du moment où il possède les points de Recherche nécessaires pour le faire. La phase d'achat se réalise en suivant ces 3 actions :

① Le joueur paie autant de points de Recherche que le coût de la carte Technologie achetée en abaissant le cylindre de la bonne couleur du nombre de niveaux nécessaires.

② Il prend la carte Technologie et la pose dans l'emplacement de découverte de son plateau Civilisation. Il a à présent un total de 5 cartes Technologie face visible.

③ Il reçoit les bonus relatifs à l'achat de cette carte. Ceux-ci sont indiqués à l'intérieur de la case où se trouve la carte, au dessus et en dessous.



Bonus de niveau IV



Bonus de niveau III



Bonus de niveau II



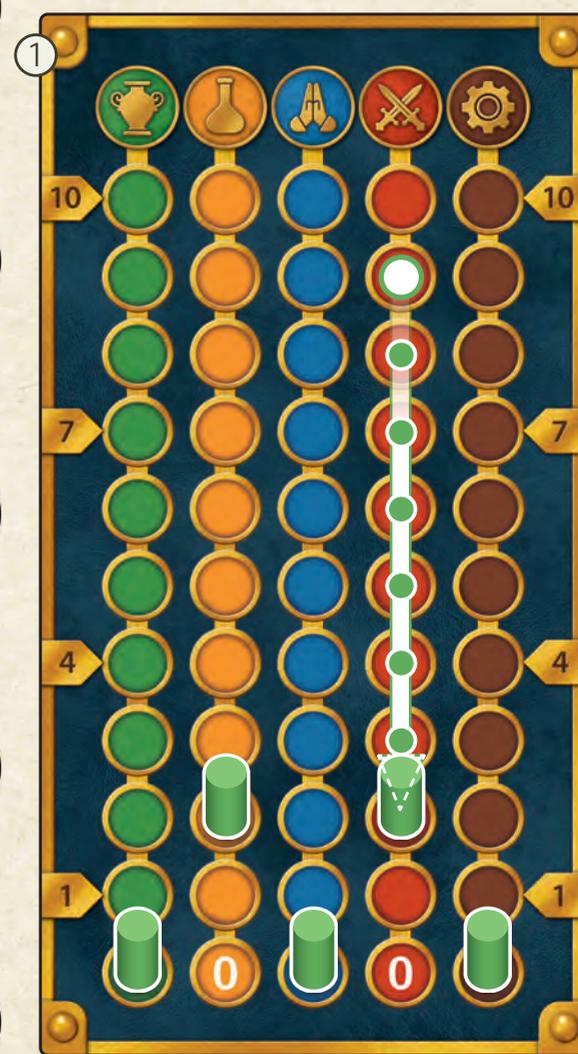
Bonus de niveau I



Précision : Au cours de la partie, les joueurs peuvent acheter plusieurs fois la même Technologie.

Exemple : Le joueur décide d'acheter *Aviation*. Il paie 7 points de Recherche Militaire en descendant son cylindre de 7 niveaux ①. Il prend la carte et la pose sur l'emplacement découverte ② et il obtient immédiatement les bonus de son achat. Il gagne un Philosophe , 3 points d'Héritage Militaire  (il progresse de 3 niveaux son pion Civilisation sur la piste d'Héritage Militaire) et un Bâtitseur  ③.

PLATEAU RECHERCHE



Militaire
-7 

E. RÉSUMÉ

Vous devez acheter une carte Technologie en payant les points de Recherche de la technologie concernée (baisser le cylindre du même type que celui de la carte). Ajoutez la nouvelle carte Technologie achetée à votre plateau et recevez le bonus lié à l'achat de la carte.



F. PHASE D'ÉVÈNEMENT DE FIN DE TOUR



Les événements sont représentés par des cartes. Il existe deux catégories d'événements : Les Défis, placés sur un support jaune (tour 3, 5, 7, 9a), et les Batailles, placées sur un support rouge (tour 4, 6, 8, 9b). Les deux se résolvent de manières différentes.

Aucun événement n'est résolu lors des deux premiers tours (supports gris), ce sont les débuts de l'humanité. Lors du neuvième et dernier tour, un Défi (9a) puis, dans le même tour, une Bataille (9b) seront résolus. Durant tous les autres tours, un seul événement est résolu à chaque fois.

DÉFI

Les cartes Défi sont divisées en 2 parties :

① La partie supérieure (Destin) représente un effet pour tous les joueurs, parfois assorti d'une condition posée par la carte. Tous les joueurs peuvent y prétendre. Les consignes sont différentes pour chaque carte. Veuillez consulter le Compendium pour le détail de chaque carte. Les bonus sont majoritairement immédiats à moins que cela ne soit indiqué différemment avec le symbole permanent par exemple.

Un joueur peut bénéficier d'un nombre illimité de fois du même bonus tant qu'il est en mesure de le payer ou qu'il répond au prérequis à multiples reprises. Parfois un nombre maximum de gains est précisé sur la carte.

Exemple : Le Destin de la *Révolution Industrielle*, Défi de tour 7, offre un bonus de 5 PV si un joueur possède 3 Merveilles lors de sa résolution. Si un joueur a 6 Merveilles il obtient 10 PV.

② La partie inférieure (Histoire) représente un gain possible en points de Victoire et en bonus qui seront calculés pour chacun des joueurs de manière individuelle. Cette seconde partie est indiquée sur un bloc de couleur.



Cette couleur représente le type de cartes qui va être utilisé pour le calcul des points d'Histoire.

Chaque joueur calcule ses points d'Histoire en additionnant :

- toutes les cartes du type indiqué par la carte Défi (Culturel 🏛️, Scientifique 🧪, Spirituel 🙏, Industriel ⚙️). Toutes les cartes du joueur sont comptabilisées: tous ses Leaders en vie et au cimetière, toutes ses Merveilles, ainsi que toutes ses cartes Technologie, qu'elles soient sur son plateau Civilisation ou défaussées.
- son nombre de Sages 🕊️.

La somme de ses cartes et de ses cubes représente ses points d'Histoire (symbolisée par 🏆). Chaque joueur gagne la valeur de ses points d'Histoire en jetons PV. Sur la ligne suivante, les points d'Histoire sont divisés par le nombre indiqué sur la carte. Ce résultat (arrondi au chiffre inférieur) apporte un bonus pour le joueur. Tous les Sages présents dans la coupelle sont utilisés à chaque tour où un Défi est résolu. Tous les cubes de la coupelle Défis 🕊️ sont remis dans les réserves respectives des joueurs à la fin de cette phase (même au dernier tour).

La coupelle est ensuite déplacée devant la prochaine carte Défi.

Dans de rares cas, occasionnés par les effets de certaines cartes, des cubes pourraient être placés en attente, en dehors de la coupelle ou devant un Défi à venir. Lorsque la coupelle arrive devant ce Défi, alors les cubes en attente sont placés à l'intérieur pour sa résolution.

Lors du dernier Défi de la partie, le seul bonus à obtenir prend la forme de PV supplémentaires. Si votre total de points d'Histoire atteint un certain seuil, vous obtiendrez ces PV en plus de ceux que vous auriez dû normalement avoir. Une Bataille est immédiatement jouée après ce Défi.

F. RÉSUMÉ DÉFI

Voyez si vous pouvez profiter du bonus proposé à tous les joueurs (case supérieure de la carte). Additionnez vos cartes du type du Défi à vos cubes dans la coupelle Défis 🕊️ et obtenez ce résultat en points de Victoire. Reprenez ce résultat et divisez-le comme indiqué sur la carte Défi pour obtenir le bonus indiqué (case inférieure de la carte). Reprenez tous vos cubes de cette coupelle. Lorsque la coupelle est vide déplacez-la jusqu'au prochain Défi.

Joueur Romain



Joueur Maya

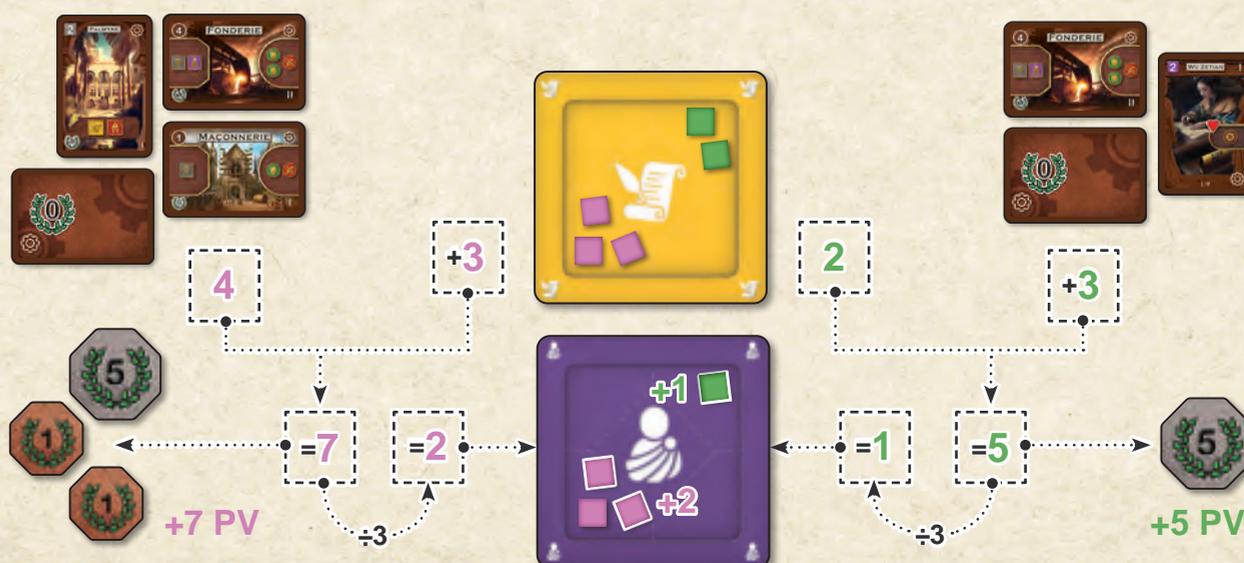


Destin : Chaque joueur peut transformer un Ambassadeur en Bâtisseur deux fois au maximum. Pour ce faire, il transfère ses cubes présents dans la coupelle Leaders dans la coupelle Merveilles .

Histoire : Chaque joueur fait la somme de ses cartes de type Industriel et de ses cubes placés dans la coupelle Défis . Le résultat obtenu est le nombre de PV que chacun gagne individuellement. Ce même résultat divisé par 3 correspond au nombre de cubes Ambassadeur que chaque joueur place dans la coupelle Leaders .

Joueur Romain

Joueur Maya



① Le joueur **Romain** décide d'échanger un cube Ambassadeur pour en faire un Bâtisseur . Le joueur **Maya** ne touche à rien.

② Le joueur **Romain** comptabilise 4 cartes de type Industriel dans sa zone de jeu. Il a aussi 3 cubes dans la coupelle Défis . Il reçoit donc un total de 7 PV. Puis 7 divisé par 3 donne 2 (on arrondit à l'inférieur), ce qui lui permet de mettre 2 cubes dans la coupelle Leaders .

③ Le joueur **Maya** comptabilise 3 cartes de type Industriel sur son plateau et 2 cubes dans la coupelle Défis . Il obtient 5 PV qui, divisés par 3 (on arrondit à l'inférieur), lui permettent de placer 1 cube dans la coupelle Leaders .

BATAILLE

Les cartes Bataille représentent des récompenses que vont se répartir les joueurs et la Force Extérieure selon un classement basé sur leur Puissance. La Puissance de la Force Extérieure est indiquée sur la carte Bataille.

Chaque joueur calcule la Puissance de sa Civilisation pour cette Bataille. La Puissance d'un joueur est égale à deux points par Unité  ① additionnés à son niveau d'Héritage Militaire  ②. Pour matérialiser la Puissance de chacun des joueurs lors de cette Bataille, on place un cube temporaire pour chacun d'entre eux sur le niveau atteint de la piste de Puissance  (deuxième ligne du plateau Militaire) ③.

Une fois que la Puissance des différents joueurs est calculée, les lignes de récompenses sont attribuées en suivant l'ordre indiqué par la position des cubes sur la piste de Puissance ③. Ainsi, le plus puissant prend tous les bonus de la première ligne de récompenses, le second la ligne suivante, etc. Il est possible qu'un joueur n'obtienne aucune ligne de récompense. Il faut au moins une Puissance de 1 pour obtenir une ligne de récompenses.

Le pion Force Extérieure est comptabilisé comme un joueur à part entière ④. Il peut prendre une place dans l'attribution des lignes de récompenses. Les bénéfices qu'il obtient ne sont pas matérialisés. Il prive simplement les joueurs de la ligne de récompenses qu'il obtient.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la même ligne de récompenses. Par contre, la ou les lignes de récompenses suivantes ne sont pas attribuées, comme si chaque joueur à égalité avait pris une place.

Les points de Victoire obtenus lors des Batailles sont distribués aux joueurs sous forme de jetons PV.

Toutes les Unités  présentes de la coupelle sont utilisées à chaque tour où une Bataille est résolue. Tous les cubes de la coupelle ainsi que les cubes servant à représenter la Puissance sont récupérés à la fin de cette phase, même au dernier tour. Les pions Héritage Militaire restent sur leur position, il ne sont pas remis à zéro. La coupelle est ensuite déplacée devant la prochaine carte Bataille.

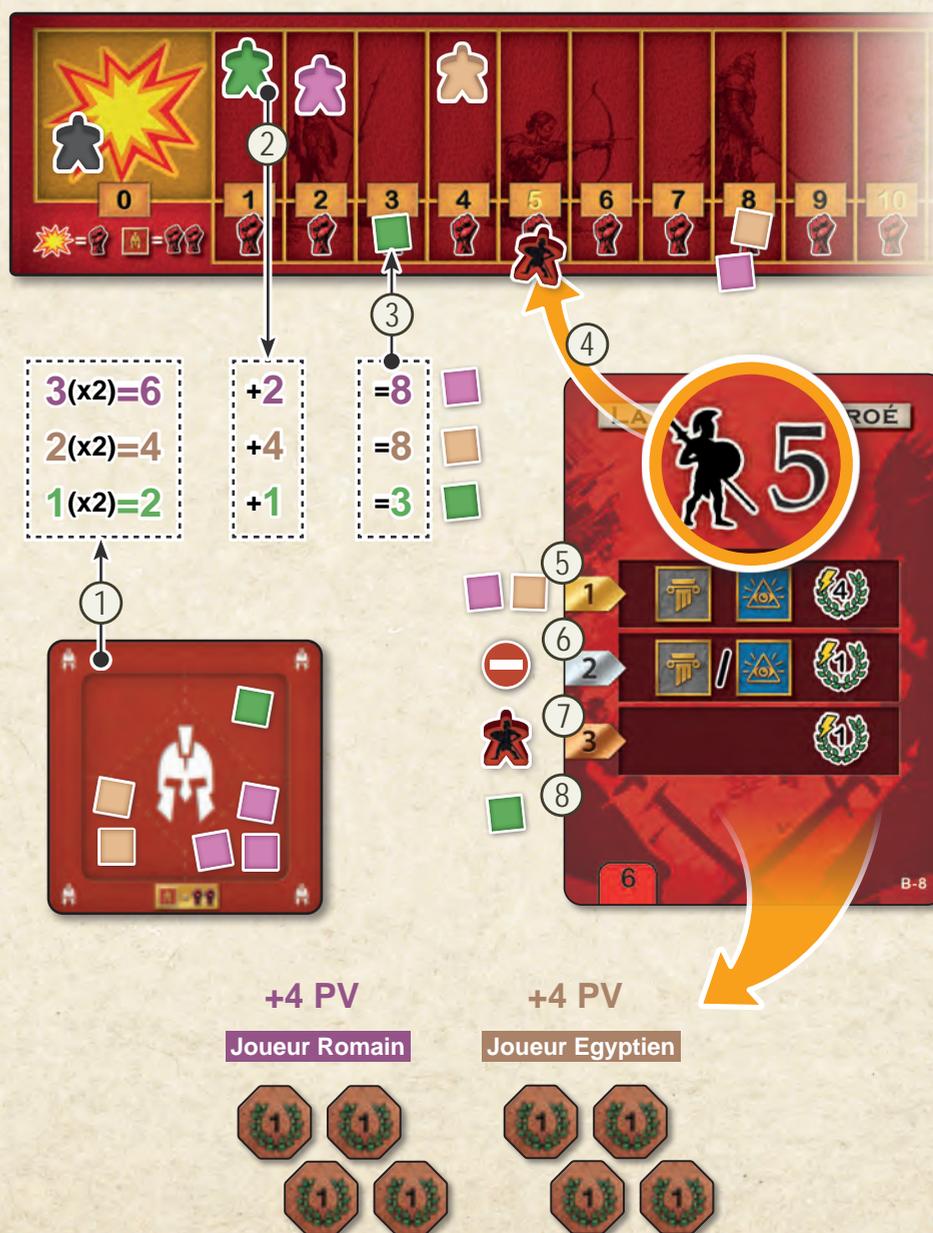
Dans de rares cas, occasionnés par les effets de certaines cartes, des cubes pourraient être placés en attente, en dehors de la coupelle, devant une Bataille à venir. Lorsque la coupelle arrive devant cette Bataille, les cubes en attente sont placés à l'intérieur pour sa résolution.



EXEMPLE DE RÉOLUTION D'UNE BATAILLE

Le joueur **Egyptien** a un Héritage Militaire de 4 et 2 Unités, cela amène sa Puissance à 8. Le joueur **Romain** a également une Puissance de 8 car il dispose d'un Héritage Militaire de 2 mais aussi de 3 Unités. Le Joueur **Maya** a un Héritage militaire de 1 et 1 Unité, ce qui lui donne une Puissance de 3. Pour finir le joueur **Chinois**, lui, n'a ni Unité, ni Héritage Militaire. Sa Puissance reste à 0. Chaque joueur place un cube sur le niveau de sa Puissance excepté le joueur **Chinois** qui ne peut prétendre à aucune ligne de récompenses.

Ainsi, si les joueurs **Egyptien** et **Romain** sont à égalité en première position avec une Puissance de 8 ⑤, ils prennent tous les deux le gain de la première position et ils privent les autres joueurs du gain du 2nd niveau ⑥. La **Force Extérieure** est 3^e, elle prive les autres joueurs du gain du 3^e niveau ⑦. Le joueur **Maya** qui est 4^e n'obtient aucun gain ⑧. Le joueur **Chinois** n'obtient rien non plus puisqu'il a une Puissance de 0.



F. RÉSUMÉ BATAILLE

- Multipliez par deux vos Unités (cubes dans la coupelle Bataille) ① et additionnez-les à votre Héritage Militaire (ligne supérieure sur le plateau Militaire) ②.
- Positionnez un cube de votre couleur au niveau obtenu sur la piste de Puissance (ligne inférieure sur le plateau Militaire) ③.
- Selon votre position, bénéficiez des bonus de la ligne de récompenses présente sur la carte Bataille ④. Tenez compte du pion Force Extérieure comme s'il s'agissait d'un joueur. Les joueurs à égalité reçoivent la même ligne, mais la/les lignes de rangs suivants seront passées.
- Reprenez tous vos cubes de la coupelle et lorsqu'elle est vide, déplacez-la jusqu'à la prochaine Bataille.



FIN DE PARTIE

Une fois le dernier tour terminé (et son Défi et sa Bataille résolus) chaque joueur va calculer son score final à l'aide du bloc de score.

Il additionne les points de Victoire :

- Ⓐ de toutes ses cartes Technologie, y compris celle nouvellement achetée et celles qui ont été défaussées
- Ⓑ de l'emplacement qu'il occupe sur la piste de Philosophie
- Ⓒ de l'emplacement qu'il occupe sur sa piste Population, si des PV y sont présents
- Ⓓ de ses Leaders vivants et au cimetière, sans oublier de comptabiliser les PV de fin de partie représentés par le symbole
- Ⓔ de ses Merveilles sans oublier de comptabiliser les PV de fin de partie représentés par le symbole
- Ⓕ de ses jetons PV
- Ⓖ Il additionne enfin ses cubes restants dans les coupelles Leaders , Merveilles et Philosophie , et divise le total par 2 (arrondi à l'inférieur).

RÉSUMÉ : CALCUL DES SCORES

Additionnez :

- Ⓐ les PV de toutes vos cartes Technologie
- Ⓑ les PV votre position sur la piste Philosophie
- Ⓒ les PV de votre position sur la piste Population
- Ⓓ les PV de tous vos Leaders
- Ⓔ les PV de toutes vos Merveilles
- Ⓕ les PV de vos jetons PV
- Ⓖ la moitié de vos cubes restants



Le joueur ayant totalisé le plus haut score est nommé **Civilisation la plus glorieuse de l'Humanité**.

Elle restera dans les livres d'Histoire comme étant la plus puissante et la plus influente de toutes.

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

CRÉDITS

PATH OF CIVILIZATION

Auteur : Fabien Gridel

Développement : Cédric Caumont

Responsable produit : François Romain

Chargée de solutions : Lumturije Krasniqi

Infographie : Cédric Caumont & Adrien Journal

Production : Eva Madenoglu

Traduction : Elfine Caumont, Salman Shahid, Annika & Markus Lützner, Darius Dreßler

Relecture : Audrey Remacle, Nicolas Doguet, Laurence Liénard, Laurent d'Aries, Jeff Ridpath

Gardiennage, Analyse Olfactive : Pirat

Des banques d'images, des photographies, des générations en intelligence artificielle ou encore des œuvres du domaine public ont pu être utilisées comme éléments de travail dans la conception ou le développement de certains aspects du jeu au niveau graphique et textuel.

Les éléments de ce jeu ne sont pas le simple résultat d'une demande faite à une Intelligence Artificielle, mais bien le fruit d'une démarche de direction artistique, de compositing, de montage et de retouche réfléchie par de vrais humains avec des vrais morceaux de neurones dedans...

CAPTAIN GAMES, REMERCIEMENTS :

Tout d'abord Fabien Gridel qui nous a fait confiance pour cette traversée, Murielle Lemmens, Elfine Caumont, Salman Shahid, Gwendoline Caumont, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Audrey Remacle, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Doguet, Valentine Deguelle, Laurent d'Aries, Laurence Liénard, Debbie Ridpath Ohi, Annika Markus & Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Carine & Nicolas Maréchal, Thomas Vermeir, Géraldine Volders, Tanguy Gréban, Randy Klepetko, Jackson Roberts, Dan Schmitt, Scott Alden, Lincoln Damerst, Stefan-Cyborg-Brunell, Stephen Conway, Marc Nunes, JB le Meeple, Ben, Côte, Erwin Susara, Michael McMann, Darrell Ottery, Alexandre Bogdanic, Dr Mops, Cédric Gimzia, Sandra Lebrun, Yannick Mescam, Philine Wollast, Adrien Martinot, Cyril & Maud Daujean, Johanna Emily, Philippe Mouret, Sébastien & Stéphanie & Thomas Dubois

FABIEN GRIDEL, REMERCIEMENTS :

Le développement de Path of Civilization s'étale sur plusieurs années, et de très nombreuses personnes y ont contribué. Je tiens à remercier particulièrement Laetitia, Pat, mes amis auteurs du "majeurdi", les Catchup, A&J, Adrien & Cyril, mon "quasi-agent" Olivier, Nath, Renaud, Alain (x2 !), Jerem, Marina, et plusieurs Thomas... Et bien sûr les Captains, qui tiennent le cap malgré la tempête !

CRASHTESTEURS :

Valerie Callebaut, Christophe Loncin, Cedric Baelen, Nicolas Opdebeek





COMPENDIUM

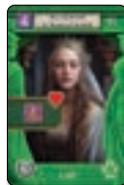
GLOSSAIRE

Leader



Les Leaders sont des cartes qui apportent un bonus unique instantané, récurrent sous condition ou récurrent systématique. Leur effet peut varier pour peu qu'il soit en vie ou au cimetière. Un joueur ne peut avoir qu'un seul Leader en vie en même temps.

Un Leader est caractérisé par son niveau (chiffre romain), son coût (nombre dans un cube) et son type. Certains Leaders ont un calcul de PV fixe ou variable en fin de partie. Certains leaders peuvent aussi faire gagner des PV durant la partie. Dans ce cadre, les PV sont attribués sous forme de jetons. Lorsqu'une carte Leader est symbolisée dans un effet de jeu, son type et son niveau sont indiqués, en l'absence d'une ou de ces deux informations considérez qu'il s'agit de tous les types et/ou de tous les niveaux.



Cimetière



Le Cimetière est la zone située en dessous du plateau de Civilisation de chaque joueur. C'est là que sont placés les Leaders une fois remplacés.

En vie



Cet effet est actif tant que le Leader n'est pas remplacé.

Instantané



Cet effet est appliqué au moment où la carte est achetée. Présent sur des PV cela signifie que ceux-ci sont représentés par des jetons PV obtenus immédiatement.

Effet fin de partie



Ces effets ou ces points sont appliqués en fin de partie

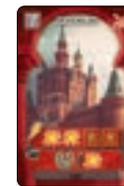


Coût d'achat des Merveilles ou des Leaders réduit ou augmenté de X.

Merveille



Les Merveilles sont des cartes qui apportent un bonus unique et instantané. Un joueur peut avoir autant de Merveille qu'il le souhaite. Une Merveille est caractérisée par son niveau (chiffre romain), son coût (nombre dans un cube) et son type. Certaines Merveilles ont un calcul de PV variable en fin de partie. Lorsqu'une carte Merveille est symbolisée dans un effet du jeu, son type et son niveau sont indiqués, en l'absence d'une ou de ces deux informations considérez qu'il s'agit de tous les types et/ou de tous les niveaux.



Point de Victoire



Les points de Victoire sont aussi appelés PV dans les règles. Leur total détermine le vainqueur.

Jetons PV



Signifie que ces PV sont obtenus sous forme de jetons au moment où les conditions sont rencontrées.

Point d'Histoire



Les points d'Histoire sont utilisés pour connaître les PV et la quantité de Bonus apporté lors de la résolution d'un Défi. Ils sont le total de vos Sages et de toutes les cartes du type spécifié par le défi. « Toutes les cartes » signifie toutes les cartes Leaders (en vie et au cimetière), toutes les cartes Technologies (celles sur le plateau y compris celles sur la case découverte et toutes celles défaussées) et toutes les cartes Merveilles.

Achat



Placé sur une carte Merveille, Leader ou Technologie cela représente l'action d'acheter la carte en question. De manière isolée cela représente les marchés.

Type

Il existe 5 types de cartes dans le jeu, Scientifique , Industriel , Spirituel , Culturel  et Militaire . Quand indiqué dans un effet de jeu, ce symbole représente pour chacun des joueurs toutes les cartes de ce type en leur possession. «Toutes les cartes» signifie, toutes les cartes Leaders (en vie et au cimetière), toutes les cartes Technologies (celles sur le plateau y compris celles sur la case découverte et toutes celles défaussées) et toutes les cartes Merveilles.



Point de Recherche

 Les points de Recherche sont toujours représentés par un rond. Ce rond sans la présence de son type à l'intérieur représente tous les types de Recherche. Les points de Recherche sont dépensés pour acheter des cartes Technologie du même type.

Point de Recherche libre

 Les points de Recherche libre sont utilisés pour faire progresser n'importe quel cylindre Recherche d'un niveau par point de Recherche libre obtenu. Si plusieurs de ces points sont obtenus ils peuvent être répartis librement parmi les 5 types de Recherche.

Synergie

 Une synergie représente la perte d'un point d'une Recherche d'un type en échange du gain d'un point de Recherche d'un autre type. Si plusieurs Synergies sont obtenues par la même action, ces répartitions de points sont faites librement entre les différents types de Recherche du moment qu'un point est bien perdu avant d'en gagner un.

Point de Recherche de type Scientifique

 Les points de Recherche de type Scientifique sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Scientifique. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Scientifique.

Point de Recherche de type Industriel

 Les points de Recherche de type Industriel sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Industriel. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Industrielle.

Point de Recherche de type Culturel

 Les points de Recherche de type Culturel sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Culturel. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Culturelle.

Point de Recherche de type Militaire

 Les points de Recherche de type Militaire sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Militaire. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Militaire.

Point de Recherche de type Spirituel

 Les points de Recherche de type Spirituel sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Spirituel. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Spirituelle.



Coût d'achat des Technologies est réduit ou augmenté de X.

Carte Technologie

 Les cartes Technologie permettent de déployer des Agents ou de produire des points de Recherche. Lorsqu'une carte Technologie est symbolisée dans un effet de jeu, son type et son niveau sont spécifiés, en l'absence d'une ou de ces deux informations considérez qu'il s'agit de tous les types et/ou de tous les niveaux.



Déployer

Action de placer un cube de la réserve vers une des coupelles ou, dans de rares cas précisés par des effets de cartes, dans un emplacement sur lequel une coupelle viendra par la suite.

Agent

Un agent est le terme générique pour représenter un cube lorsqu'il est déployé sur une Coupelle.

Unité

 Une Unité est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Batailles. Elle sera utilisée lors de la résolution de la Bataille en face de laquelle la coupelle est placée. Chaque cube à une valeur de Puissance de 2. Certaines cartes permettent de modifier la valeur de Puissance des cubes. Tous les cubes de la coupelle sont utilisés et rendus à leur propriétaire une fois la Bataille résolue.

Philosophe

 Un Philosophe est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Philosophie. Les Philosophes sont utilisés pour faire progresser le pion Civilisation du joueur sur la piste Philosophie. Les coûts varient selon le niveau à atteindre. Une fois dépensés pour payer la progression, ces cubes retournent dans la réserve du joueur.

Sage

 Un Sage est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Défis. Il sera utilisé lors de la résolution du Défi en face duquel la coupelle est placée. Les cubes seront ajoutés aux cartes d'un type du joueur pour connaître la valeur des points d'Histoire pour ce Défi. Certaines cartes permettent de ne pas directement placer un cube dans la coupelle Défis mais devant un tour déterminé. Ce ou ces cubes seront placés dans la coupelle une fois que celle-ci arrivera devant ce tour. Tous les cubes de la coupelle sont utilisés et rendus à leur propriétaire une fois le Défi résolu.

Ambassadeur

 Un Ambassadeur est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Leaders. Ils sont utilisés pour acheter un nouveau Leader disponible sur le marché. Une fois dépensés pour acheter le Leader ces cubes retournent dans la réserve du joueur.

Bâtitteur

 Un Bâtitteur est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Merveilles. Ils sont utilisés pour acheter une nouvelle Merveille disponible sur le marché. Une fois dépensés pour acheter la Merveille ces cubes retournent dans la réserve du joueur.



Signifie que ce cube doit être placé en face de ce tour sans forcément qu'une coupelle soit présente en face du tour. S'il s'agit d'un tour déjà passé alors le cube ne doit pas être placé. Les cubes sont placés dans la coupelle lorsqu'elle arrive au tour où ils sont en attente.

Progression

Une progression est l'évolution d'une case d'un de ses pions Civilisation sur une piste que cela soit sur la piste d'Héritage Militaire, Population ou Philosophique.



Niveau de Population

Le Niveau de Population est représenté par les chiffres sous la piste de population, il limite la quantité d'Agents et de points de Recherche qu'un joueur peut produire lors des différentes phases du jeu. Un niveau peut avoir plusieurs cases sur la piste. Il faudra avoir dépassé toutes ces cases pour atteindre le niveau suivant. Le pion de Civilisation se déplace de case en case.



Indique le niveau de Population



Un cube d'un joueur



Se rapporte à la piste Philosophie



Indique un Bienfait



Indique que le matériel désigné doit être pioché au hasard dans la boîte.



Tous les joueurs



Un lot de carte



Représente le nombre de fois au maximum que cet effet peut être utilisé.



Max. Signifie «le plus de». Plusieurs joueurs peuvent être à égalité.



Min. Signifie «le moins de». Plusieurs joueurs peuvent être à égalité.

Héritage Militaire



L'Héritage Militaire est ajouté à la Puissance apportées par les Unités pour obtenir la Puissance finale d'une Civilisation lors d'une Bataille.

Puissance



Représente la Puissance des protagonistes lors d'une Bataille.

Force Extérieure



Représente la Force Extérieure

Supprimer



Les joueurs doivent ou peuvent supprimer l'élément sur lequel il est apposé.



Cet effet perdure jusqu'à la fin de la partie.



Indique le résultat d'une action



L'effet peut être utilisé sans limite tant que toutes les conditions sont remplies.



Cet effet s'applique si les conditions sont remplies



Cet effet s'applique pour les joueurs qui ne remplissent pas la condition.



DÉFIS



Tous les joueurs déploient 1 Ambassadeur ou 1 Philosophe.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Sages.

i Cette invention est un système d'écriture développée en Basse Mésopotamie aux environs de 3200 av. J.-C.



Tous les joueurs ayant une carte Technologie de type Culturel et une de type Militaire obtiennent 1 point de Recherche de type Industriel. Les autres obtiennent 2 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

i L'origine des écrits juridiques babyloniens est évaluée à environ 1750 av. J.-C. Ils seraient le plus complet des codes de lois issus de la Mésopotamie antique.



Tous les joueurs n'ayant aucune carte Technologie de type Culturel remportent 4 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Historiquement, une tribu est une structure sociale mobile, qui se déplace vers les différentes ressources naturelles en suivant les flux migratoires des herbivores. Cette organisation préexiste aux villages sédentaires.



Chaque joueur peut échanger 1 point de Recherche de type Militaire contre 1 point de Recherche de type Scientifique, 3 fois au maximum.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Scientifique.

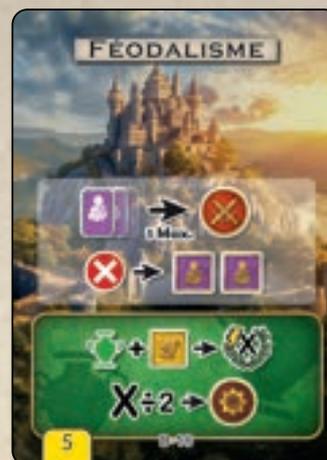
i Il s'agit des traductions de Soutras bouddhistes depuis le sanscrit vers le chinois.



Piochez au hasard dans la boîte une Merveille de niveau II et une Merveille de niveau III et ajoutez-les au marché des Merveilles. Elles sont à présent disponibles à l'achat.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

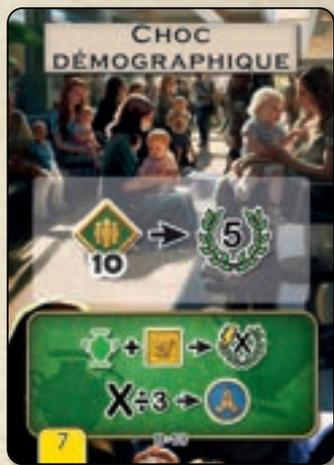
i Ce sont les constructions artistiques et architecturales les plus impressionnantes de l'Antiquité.



Tous les joueurs ayant au moins 1 Leader gagnent 1 point de Recherche type Militaire. Les autres gagnent 2 Ambassadeurs.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

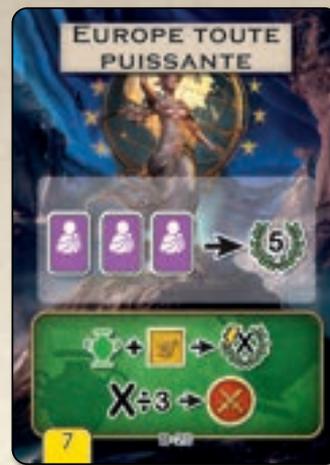
i Système politique dans lequel le pouvoir central collabore avec les seigneurs locaux, qui à leur tour, interagissent avec leur population.



Chaque joueur ayant atteint ou dépassé le niveau 10 sur la piste Population remporte 5 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

i Une période durant laquelle l'expansion démographique est impressionnante. Celle-ci se produit entre 1000 et 1300 ap JC.



Chaque joueur remporte 5 PV par 3 Leaders en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

i Période de domination européenne sur le monde. L'Europe est au cœur de la révolution industrielle et est en pleine expansion.



Si l'ensemble des cartes de type Culturel d'un joueur est supérieur à chacun des autres types de cartes alors il gagne 1 point de Recherche de type Militaire et 1 point de Recherche de type Spirituel. Si ce n'est pas le cas, le joueur remporte 2 points de Recherche de type Culturel.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

i Afflux massif de migrants vers les Amériques entre 1870 et 1910



Chaque joueur ayant plus de cartes de type Culturel que de cartes de type Militaire remporte 4 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 8 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

i Processus par lequel les territoires coloniaux se libèrent de leur dépendance vis-à-vis des métropoles, aboutissant généralement à l'obtention de l'indépendance des nations colonisées.



Le(s) joueur(s) ayant le plus haut niveau de population remporte(nt) 3 Unités. Seul le niveau est évalué, pas les cases. Par exemple, si deux joueurs ont atteint le niveau 9 mais que l'un d'entre eux est une case plus loin que l'autre, ils sont bien à égalité car c'est uniquement le niveau qui est évalué. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 8 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

i Organisation intergouvernementale comprenant 56 États membres, qui sont presque tous d'anciens territoires issus de l'Empire britannique.



Chaque joueur déploie autant d'Unité(s) que de Leader(s) de type Militaire en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 8 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

i Ouvrage probablement rédigé au Ve siècle av. J.-C. en Chine par le stratège Sun Tzu. Sa traduction en Anglais en 1910 ramène l'attention sur cet ouvrage de stratégie militaire indirecte.



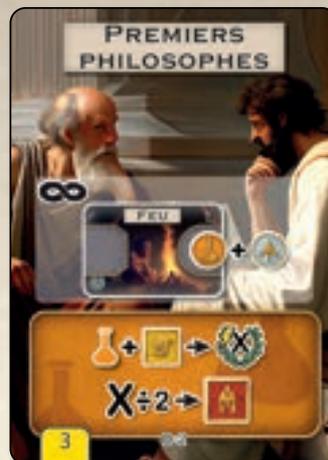
DÉFIS



Tous les joueurs placent un de leur cube sur une technologie de leur choix de niveau IV de la Bibliothèque de Technologie. (Plusieurs joueurs peuvent poser leur cube sur la même technologie.) A l'achat de cette technologie, le joueur récupère son cube et paye la technologie 1 point de Recherche de moins. Les cubes des autres joueurs sont laissés sur la carte suivante, ils bénéficient toujours de leur réduction s'ils achètent cette carte.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

i La poussée d'Archimède est la force que subit un corps placé dans un fluide (liquide ou gaz) et soumis à un champ de gravité.



Jusqu'à la fin de la partie la technologie de base «Feu» fait gagner 1 point de Recherche libre en plus de son point de Recherche de type Scientifique lors de la phase de Recherche (Phase D).

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Unités.

i Elle consiste en une approche visant à appréhender le monde et l'existence à travers une réflexion rationnelle et critique.



Tous les cylindres de Recherche de tous les joueurs positionnés sur le 0 progressent de 1 point. Ex : Un joueur ayant ses cylindres de Recherche à 0 en Recherche de type Scientifique, Militaire et Spirituel les augmenteraient tous jusqu'au niveau 1.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

i A travers le temps et les nations des femmes et des hommes ont essayés de partager les connaissances au travers différents réseaux et flux d'échanges.



Chaque joueur peut échanger 1 point de Recherche de type Scientifique contre 1 point de Recherche libre, 3 fois au maximum.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

i Procédé de reproduction multiple d'une image (gravure sur bois), plus efficace que le travail manuel réalisé par des copistes.



Jusqu'à la fin de la partie les Merveilles de niveau II et III coûtent 1 Bâtitteur de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Bâtitteurs.

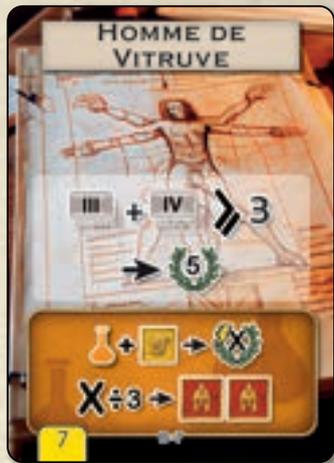
i Théorème de géométrie qui affirme qu'à partir d'un triangle, une droite parallèle à l'un des côtés définit avec les droites des deux autres côtés un nouveau triangle, semblable au premier.



Chaque joueur gagne 2 Ambassadeurs.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

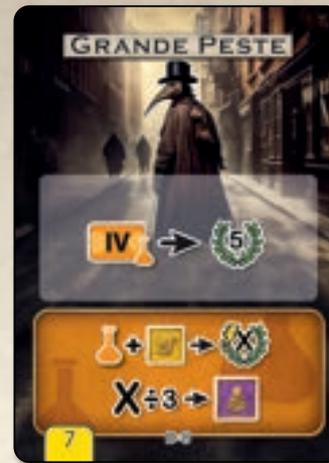
i Méthode de désolidarisation de mélanges de liquides ayant des points d'ébullition distincts.



Chaque joueur possédant au moins 3 cartes Technologies de niveau III ou IV remporte 5 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, il multiplie ce résultat par deux, et déploie ce nombre d'Unités.

i Représentation célèbre d'un corps humain aux proportions parfaites et idéales présenté dans un cercle. Leonardo Da Vinci en est son auteur.



Chaque joueur gagne 5 PV par carte de technologie de type Scientifique de niveau IV en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

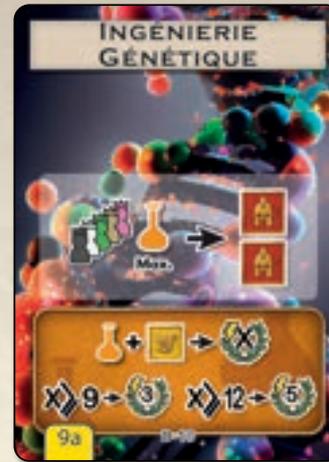
i Pandémie de peste, principalement de forme bubonique, qui a sévi au milieu du XIVe siècle en Europe. Elle tue entre un tiers et la moitié des habitants.



Jusqu'à la fin de la partie, chaque fois qu'une carte Technologie de type Scientifique est achetée, les points de Victoire de la carte, normalement gagnés en fin de partie, sont aussi immédiatement gagnés sous forme de jetons PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Il s'agit des courants intellectuels et politiques progressistes. Leurs représentants sont les héritiers de la philosophie des Lumières.



Le ou les joueurs ayant le plus de cartes de type Scientifique déploie(nt) 2 Unités. Exemple : Les joueurs Romain et Chinois ont respectivement chacun 3 cartes de type Scientifique. Ils ont plus de cartes de Type Scientifique que le joueur Maya et Egyptien qui en ont 2 chacun. Le joueur Romain et le joueur Chinois déploient 2 Unités chacun.

Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

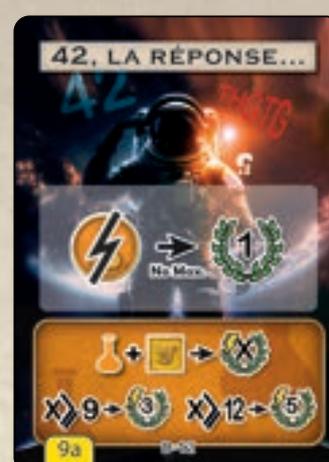
i L'ensemble des instruments utilisés pour altérer le code génétique d'un organisme en éliminant, en insérant ou en substituant des brins d'ADN.



Le ou les joueurs ayant le plus de cartes de type Scientifique remporte(nt) 3 PV. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

i Augmentation conséquente de la température moyenne de la surface terrestre en cours auxXXe etXXIe siècles



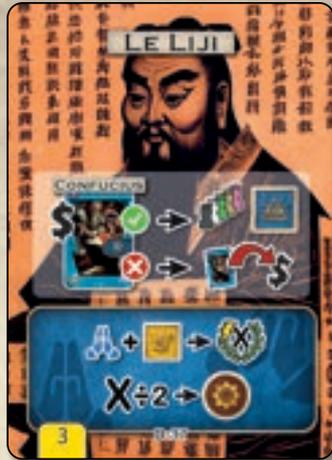
Chaque joueur peut échanger 1 point de Recherche de type Scientifique contre 1 PV, autant de fois qu'il le souhaite.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

i 42 est la réponse à La grande question sur la vie, l'univers et le reste dans *Le Guide du voyageur galactique* (Douglas Adams)



DÉFIS



Si la carte Confucius a été achetée, tous les joueurs remportent 1 Philosophe. Si Confucius n'a pas été acheté, ajoutez-le au marché des Leaders s'il n'y est pas déjà présent.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

i Le Liji est considéré par les lettrés confucéens comme un ouvrage traitant des Rites en Chine.



Chaque joueur peut choisir de gagner une Synergie ou 2 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Il a été construit par le Roi David à Jérusalem. Il sera détruit par Nabuchodonosor II en 587 av. J.-C.



Si un joueur a atteint le niveau 2 sur la piste de Philosophie alors tous les joueurs gagnent 1 Ambassadeur.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

i Dès la Rome antique la politique et la religion sont intimement liées, unies dans l'idée que le droit des hommes est issu des lois divines.



Chaque joueur peut dépenser 2 points de Recherche de son choix pour gagner 1 Philosophe.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

i Une juridiction spécialisée instituée au XIIe siècle par l'Église catholique dans le but de lutter contre ce qu'elle considérait comme des croyances hérétiques.



Le ou les joueurs ayant le niveau le plus élevé sur la piste de Philosophie gagne(nt) 1 Unité et 1 point de Recherche de type Culturel. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

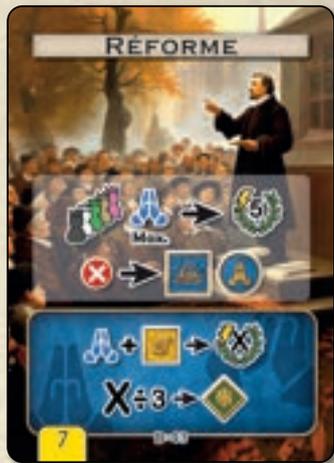
Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et progresse d'autant de cases que cette valeur sur la piste population.

i Expéditions militaires entreprises par les chrétiens coalisés pour délivrer les Lieux saints qu'occupaient les musulmans.



Si le second niveau de Philosophie est atteint ou dépassé, tous les joueurs gagnent, ou gagnent à nouveau, le Bienfait du premier niveau.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Scientifique.



Le ou les joueurs ayant le plus de cartes de type Spirituel remporte(nt) 5 PV. Les autres remportent 1 Philosophe et 1 point de Recherche de type Spirituel. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et progresse d'autant de cases que cette valeur sur la piste population.

(i) Processus religieux des XVe et XVIe siècles visant à réformer les structures, les pratiques et les croyances, ayant entraîné la naissance d'Églises distinctes.



Chaque joueur ayant atteint le 4ème niveau de Philosophie remporte 5 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

(i) Régime non démocratique dans lequel le pouvoir du monarque est considéré comme émanant de la volonté d'une divinité



Chaque joueur obtient 3 points de Recherche de type Spirituel.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

(i) Entre le XVIe et leXXe siècle, les missionnaires chrétiens ont fréquemment suivi les explorateurs et les colons européens dans leurs voyages.



Chaque ensemble de cartes de chacun des 5 types rapporte 4 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 10 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 13 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

(i) Mouvement spirituel qui s'est développé en Occident au XXe et au XXIe siècle, se distinguant par une approche personnelle et éclectique de la spiritualité.



Le ou les joueurs ayant le niveau le plus élevé sur la piste de Philosophie gagne(nt) 2 Unités. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 10 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 13 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

(i) Moyens irrationnels afin d'établir une croyance totale dans une ou des vérités que l'on ne peut démontrer.



Chaque joueur peut échanger, 1 Ambassadeur pour obtenir 1 Philosophe à la place, autant de fois qu'il le souhaite. Chaque joueur peut payer pour progresser de 1 niveau sur la piste de Philosophie immédiatement après ces échanges. Il obtient le Bienfait de son nouveau niveau. Sa position sur la piste de Philosophie déterminera ses points de Victoire en fin de partie de manière classique.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 10 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 13 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.



DÉFIS



Jusqu'à la fin de la partie les achats de leader de type Militaire coûtent 1 Ambassadeur de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

i A travers l'histoire et sur tous les continents on trouve des organisations politiques regroupant des peuples aux origines différentes autour d'un empereur.



Jusqu'à la fin de la partie l'achat des cartes Technologie de type Industriel de niveau II coûte 1 point de Recherche de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Scientifique.

i Dès 3 000 av. J.-C., les techniques de fonderie (le cuivre, ensuite le bronze puis le fer) donnent un avantage aux civilisations qui les maîtrisent.



Tous les joueurs possédant au moins une Merveille gagnent 1 point de Recherche de type Scientifique. Les autres joueurs remportent 2 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Sages.

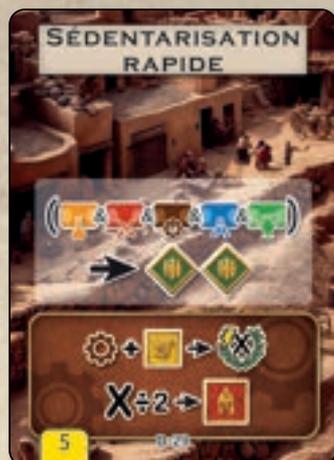
i Inventé en Chine il y a 2000 ans, le papier va s'imposer lentement comme support pour l'écriture,



Jusqu'à la fin de la partie l'achat des cartes Technologie de type Industriel de niveau III coûte 1 point de Recherche de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Dès le tournant du premier millénaire, on exploite la houille en Europe et en Chine.



Tous les joueurs possédant une carte Technologie de chacun des 5 types progressent de 2 cases sur leur piste population. Seules les cartes Technologie sont prises en compte, pas les Leaders ou les Merveilles.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Unités.

i Même si certaines cultures nomades perdurent, l'immense majorité de la population se sédentarise.



Jusqu'à la fin de la partie l'achat des cartes Merveille de niveau III coûte 1 Bâtitteur supplémentaire.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Un exemple de la pensée progressiste est la perception du présent comme étant une amélioration du passé qui lui était plus complexe ou plus difficile.



Chaque joueur remporte 5 PV par 3 Merveilles en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Philosophes.

i Processus du XIXe siècle qui transforme une société agraire et artisanale en une société commerciale et industrielle.



Chaque joueur remporte 5 PV par Merveille de niveau III en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche libres.

i Dispositif mécanique conçu pour réaliser des opérations d'usinage ou d'autres tâches répétitives tout en restant précise et en faisant preuve d'une puissance adaptée.



Chaque joueur peut échanger 1 Ambassadeur contre 1 Bâtisseur, 2 fois au maximum.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

i Traite négrière reliant l'Europe, l'Afrique et l'Amérique, pour la déportation d'esclaves noirs à partir de 1705.



Le ou les joueur(s) ayant le moins de cartes de type Industriel remporte(nt) 7 PV. Toutes les cartes de type Industriel sont comptabilisées, que cela soit les technologies défaussées ou sur le plateau civilisation, le Leader vivant ou ceux au cimetière et les Merveilles. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 7 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

i FinXXe siècle, le monde prend peu à peu conscience que de nombreuses ressources naturelles se raréfient extrêmement rapidement.



Chaque joueur remporte 5 PV par lot composé d'une carte Technologie de type Industriel de niveau IV et d'une carte Technologie de type Scientifique de niveau IV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 7 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

i Dès le XXe siècle, les œuvres de SF anticipent l'apparition des IA dans les guerres modernes.



Chaque joueur gagne 1 Unité par Merveille de type Militaire en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 7 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

i Le Bushido, l'Esprit de Corps, les tactiques d'infanterie ne sont que quelques exemples de l'importance de la transmission de savoir au sein d'une armée et entre combattants.



BATAILLES



- 1 Sage, 1 Ambassadeur et 3 PV
- 1 PV et il choisit entre 1 Sage ou 1 Ambassadeur
- 1 PV

i Ultime et héroïque bataille au cours de laquelle 300 soldats spartiates commandés par le roi Léonidas Ier et 700 soldats de Thespias ont tenu tête à une gigantesque armée Perse durant 3 jours.



- 1 Philosophe, 1 point de Recherche de type Scientifique et 3 PV.
- 1 point de Recherche de type Scientifique et 2 PV.
- 1 point de Recherche de type Scientifique et 1 PV.
- 1 PV

i Stratagème légendaire probablement basée sur des faits réels accordant la victoire de la ruse sur la force.



- 1 point de Recherche de type Industriel, 1 point de Recherche de type Culturel et 2 PV
- 2 PV et il choisit entre 1 point de Recherche de type Industriel ou 1 point de Recherche de type Culturel
- 1 point de Recherche de type Culturel et 1 PV
- 1 PV

i Un messager Grec court depuis Marathon 42 km pour annoncer la victoire de l'armée athénienne contre l'Empire perse. Celle-ci met fin à la première guerre médique.



- 1 point de Recherche de type Industriel, 1 point de Recherche de type Militaire et 3 PV.
- 2 PV et il choisit entre 1 point de Recherche de type Industriel ou 1 point de Recherche de type Militaire.
- 1 point de Recherche de type Militaire et 1 PV.
- 1 point de Recherche de type Militaire.

i Fin de la guerre des Gaules qui voit la défaite des peuples gaulois menés par Vercingétorix face à l'armée romaine de Jules César.



- 1 point de Recherche libre et 2 PV.
- 1 point de Recherche libre et 1 PV.
- 1 Synergie et 1 PV.
- 1 Synergie.

i Hannibal Barca à la tête de l'armée de Carthage remporte la victoire contre l'armée bien supérieure en nombre de la République romaine.



- 1 point de Recherche de type Spirituel et 2 PV.
- 1 point de Recherche de type Spirituel et 1 PV.
- 1 PV

i Les Fabii, prétendument descendants d'Hercule, ont promis de protéger la cité de Rome. Ils connaissent victoire sur victoire jusqu'à cette héroïque mais inutile dernière bataille qui les verra tous mourir.



- 2 Sages et 4 PV.
- 1 Sage et 2 PV.
- 1 Sage et 1 PV.
- 1 Sage.

i Attila, roi des Huns conduit sa horde au cœur de l'empire romain en plein délitement.



- 1 Bâtitteur, 1 Philosophe et 4 PV.
- 1 PV et il choisit entre 1 Bâtitteur ou 1 Philosophe.
- 1 PV

i Le roi d'Aksoum, Ezana, répond à l'attaque de la Nubie. Après avoir défait sa capitale, Méroé, la Nubie est divisée en 3 états dorénavant sous le contrôle d'Aksoum.



- 1 point de Recherche de type Militaire, 1 Philosophe et 3 PV.
- 1 Philosophe et 2 PV.
- 1 Philosophe et 1 PV.
- 4 1 PV

i Charles Martel repousse l'expansion musulmane en occident en 732.



- 1 Ambassadeur et 3 PV.
- 1 Ambassadeur et 2 PV.
- 1 PV

i Le Chevalier Roland périt avec l'arrière garde de l'armée de Charlemagne lors d'une embuscade.



- 1 Bâtitteur, 1 point de Recherche libre et 2 PV.
- 1 Bâtitteur, 1 point de Recherche libre et 1 PV.
- 1 PV

i Victoire des Irlandais de Brian Boru sur les Vikings et leurs alliés irlandais, qui met fin à la conquête de l'Irlande par les Scandinaves.



- 1 point de Recherche de type Militaire, 1 point de Recherche de type Scientifique et 2 PV.
- 1 point de Recherche de type Scientifique et 2 PV.
- 1 point de Recherche de type Scientifique et 1 PV.
- 4 1 PV

i C'est lors de la guerre opposant les Jin et les Song que furent utilisées pour la première fois des armes à feu.



- 2 cases de progression sur sa piste population, 1 point de recherche libre et 7 PV.
- 1 Synergie et 4 PV.
- 1 Synergie et 2 PV.
- 4 1 PV

i Important épisode de la guerre de Cent Ans. La bataille d'Azincourt voit s'opposer l'armée d'Henri V, roi d'Angleterre et les troupes françaises.



- 2 points de Recherche de type Scientifique et 7 PV.
- 1 point de Recherche de type Scientifique et 4 PV.
- 1 point de Recherche de type Scientifique et 1 PV.

i Ce conflit permettra d'asseoir le Daimyo Tokugawa au pouvoir et initiera l'époque d'Edo au Japon.



- 2 points de Recherche libre et 6 PV.
- 1 point de Recherche libre, 1 point de Recherche de type Militaire et 4 PV.
- 1 point de Recherche de type Militaire et 2 PV.
- 4 1 point de Recherche de type Militaire.

i La bataille de Gettysburg en Pennsylvanie durera 3 jours pendant la guerre de Sécession. Elle est considérée comme le principal tournant de la guerre.



- 2 Bâtitteurs et 6 PV.
- 1 Bâtitteur et 3 PV.
- 1 Bâtitteur et 2 PV.
- 4 1 Bâtitteur.

i Le siège de Constantinople durera 8 ans et marquera la fin de l'Empire romain d'Orient.



- 1 Ambassadeur, 1 Bâtitteur et 5 PV.
- 3 PV et il choisit entre 1 Ambassadeur ou 1 Bâtitteur.
- 1 Bâtitteur et 2 PV.
- 1 PV

i Situé au Sud de Bruxelles en Belgique l'armée britannique, aidée par l'armée prussienne, bat l'armée française commandée par Napoléon Ier.



- 1 Philosophe, 1 point de Recherche de type Spirituel et 5 PV.
- 2 PV et il choisit 1 Philosophe ou 1 point de Recherche de type Spirituel.
- 1 point de Recherche de type Spirituel et 2 PV.
- 1 PV

i Le royaume Chimor capitule devant la puissance de l'armée de l'empereur Tupac Inca Yupanqui.



- 12 PV
- 7 PV
- 4 PV
- 1 PV

i A Verdun, lors de la première guerre mondiale, en 10 mois plusieurs millions d'obus sont tirés de part et d'autre du front qui oppose l'Allemagne et la France



- 13 PV
- 11 PV
- 7 PV
- 2 PV

i Okinawa fut le théâtre du plus grand assaut amphibie de la guerre du Pacifique. Ce fut aussi l'une des plus violentes et la dernière grande bataille de la Seconde Guerre mondiale.



- 10 PV
- 7 PV
- 2 PV
- 1 PV

i La bataille de Stalingrad est la plus grande bataille de la Seconde Guerre mondiale. Cette victoire soviétique amorce le début de la défaite du Troisième Reich.



- 11 PV
- 10 PV
- 5 PV
- 1 PV

i La bataille de La Somme, en plus d'être l'une des plus grandes opérations militaires de la première guerre mondiale, fut aussi la plus meurtrière de toute.



- 8 PV
- 3 PV
- 1 PV

i Le Viêt Nam du Sud, appuyé par les États-Unis affronte le Viêt Nam du Nord soutenu par la Chine et l'Union soviétique.



- 9 PV
- 6 PV
- 3 PV
- 1 PV

i Ce siège de la Wehrmacht, constitua la période de siège la plus étendue de la Seconde Guerre mondiale, s'étendant sur une durée de 872 jours.

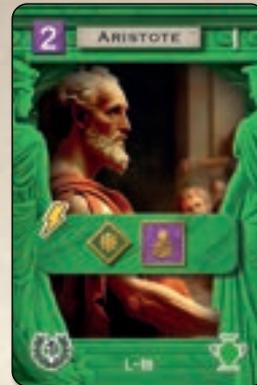


LEADERS



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Culturel. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Poétesse d'origine grecque lors de l'antiquité. Son nom est à l'origine du mot saphisme.



⚡ Dès l'achat de cette carte, le joueur fait progresser de 1 case sa population et déploie 1 Ambassadeur.

i Philosophe multidisciplinaire grec du IIIe siècle av. J.-C.



i Reine de l'Egypte antique du premier siècle av. J.-C.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), elle déploie 1 Ambassadeur. Cet Ambassadeur compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Reine de France puis reine d'Angleterre au 12e siècle.



♥ Tant que ce Leader est en vie, le joueur gagne immédiatement 2 PV lorsqu'il progresse sur la piste Population. Ce bonus est gagné une fois au maximum par phase, peu importe le nombre de case de progression dont il bénéficie. Par exemple si un joueur en possession de Song Taizu achète l'Alhambra en phase C, il gagne 2 PV même s'il progresse de 2 cases et si plus tard dans le tour il venait à acheter une carte Technologie de type Culturel lui octroyant une ou plusieurs progressions en phase E, il gagnerait à nouveau 2 PV.

🪦 A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, le joueur gagne immédiatement 1 PV lorsqu'il progresse sur la piste Population. Ce bonus est gagné une fois au maximum par phase, peu importe le nombre de case de progression dont il bénéficie.

i Général et empereur de Chine, fondateur de la dynastie Song au Xe siècle.



i Philosophe, politique et auteure, considérée comme avant-gardiste du féminisme en France.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Culturel et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

i Figure emblématique de la lutte contre la ségrégation raciale aux États-Unis au XXe siècle.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, le coût d'achat d'un nouveau Leader est réduit de 3 Ambassadeurs (minimum de 0). Cela signifie que le Leader qui viendra la remplacer coûtera 3 Ambassadeurs de moins.

➔ Cette Leadeuse a une valeur en PV égale au nombre de cartes de type Culturel en possession du joueur multiplié par 3. Seule les cartes Technologie (horizontales) sont prises en compte, pas les Leaders ni les Merveilles.

i Reine du Royaume Uni, du Canada et Impératrice des Indes.



LEADERS



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Scientifique. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Philosophe pythagoricienne du 6e siècle av. J.-C.



♥ Tant que ce Leader est en vie, l'achat de toutes les cartes de Technologie de niveau III coûtent 1 point de Recherche en moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

🏛 A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, l'achat de toutes les cartes Technologie de niveau III coûtent 1 point de Recherche en moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

i Mathématicien de la Grèce antique. Auteur de l'ouvrage : les Eléments



⚡ A l'achat de cette carte, le joueur obtient 1 carte de technologie Scientifique de niveau I et le bonus qui l'accompagne. Il place cette carte sur l'emplacement découverte de son plateau. Il finira ce tour avec 6 cartes sur son plateau. Lors de la phase de projet (Phase A) du tour suivant il placera 4 cartes et en défaussera 2.

i Mathématicienne et Philosophe Grecque. Aussi célèbre pour sa fabrication d'un astrolabe planisphérique.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), elle déploie 1 Sage. Ce Sage compte dans la limite fixée par le niveau de population.

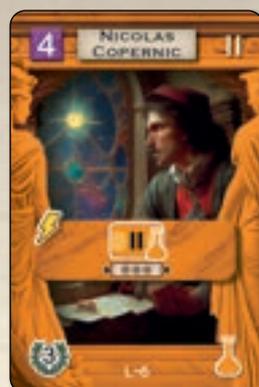
i Fondatrice de l'université Al Quaraouiyine à Fès, au Maroc au 9eme siècle.



♥ Tant que ce Leader est en vie, l'achat des cartes Technologie de niveau IV coûte 1 point de Recherche en moins et l'achat des cartes Technologies de niveau IV de type Scientifique coûtent 1 point de Recherche en moins supplémentaire, pour un total d'une réduction de 2 points de Recherche. Ces réductions sont cumulables avec d'autres réductions.

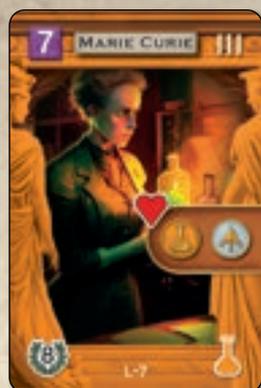
🏛 A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, l'achat des cartes Technologie de niveau IV coûte 1 point de Recherche en moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

i Savant Italien du 16e siècle. Célèbre pour les *Transformations de Galilée*, et ses équations pour la chute de corps.



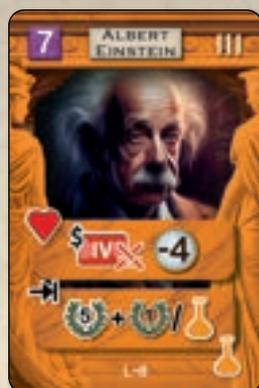
⚡ A l'achat de cette carte, le joueur obtient une carte de technologie Scientifique de niveau II et le bonus qui l'accompagne. Il place cette carte sur l'emplacement découverte de son plateau. Il finira ce tour avec 6 cartes sur son plateau. Lors de la phase de projet (Phase A) du tour suivant il placera 4 cartes et en défaussera 2.

i Astronome polonais du 15e siècle. Père de l'Héliocentrisme.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Scientifique et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

i Physicienne et chimiste, prix Nobel en 1903 et 1911. Célèbre pour ses travaux sur la radioactivité.



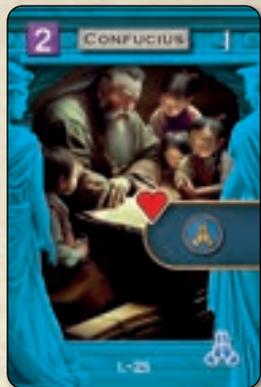
♥ Tant que ce Leader est en vie, le coût d'achat de la carte Technologie de type Militaire de niveau IV est réduit de 4 points de Recherche.

➡ 5 PV + 1 PV par carte de type Scientifique. Toutes les cartes de type Scientifique du joueur sont comptabilisées, que cela soit les technologies défaussées ou sur le plateau civilisation, le Leader vivant ou ceux au cimetière et les Merveilles.

i Physicien théoricien moderne, connu pour ses théories de la relativité restreinte ($E=mc^2$) et générale.



LEADERS



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), il produit 1 point de Recherche de type Spirituel. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Philosophe chinois du 5e siècle av. J.-C., et père du confucianisme.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 cases sa population.

i Premier prophète du Judaïsme.



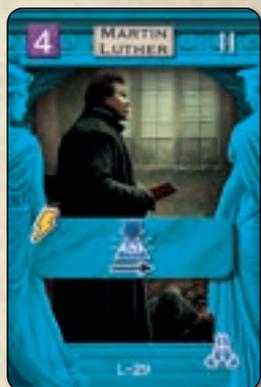
⚡ A l'achat de cette carte, le joueur obtient 1 point de Recherche de type Militaire et déploie 1 Bâtitteur.

i Sage chinois, contemporain de Confucius et considéré comme le père du Taoïsme.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), elle déploie 1 Philosophe. Ce Philosophe compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Mystique et poétesse musulmane. Elle est une figure majeure du soufisme.



⚡ A l'achat de cette carte, le joueur progresse d'un niveau sur la piste de Philosophie sans en payer le coût et obtient ou choisit le Bienfait.

i Prêtre et théologien allemand du XVIe siècle. Figure de proue de la Réforme protestante.



♥ Tant que ce Leader est en vie, l'achat d'un nouveau leader bénéficie d'une réduction de 2 Ambassadeurs avec un minimum de 0. Cela signifie que le Leader qui viendra le remplacer coûtera 2 Ambassadeurs de moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

🏠 A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, chaque achat de leader bénéficie d'une réduction de 1 Ambassadeur avec un minimum de 0. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

i La lignée des dalaï-lamas est une lignée de réincarnation dans le bouddhisme tibétain depuis le 15e siècle



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Spirituel et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

i Religieuse catholique d'origine albanaise et naturalisée par la suite indienne, missionnaire en Inde et prix Nobel de la paix en 1979



♥ A l'achat de ce Leader et tant qu'il est en vie, le joueur prend toutes ses Unités et les transforme en Sages. Toutes les Unités qu'il gagnera dorénavant seront transformées en Sages.

🏠 A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, toutes les Unités que devrait gagner le joueur sont transformées en Sages.

i Militant indépendantiste indien, connu pour son action non violente.



LEADERS



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), il produit 1 point de Recherche de type Militaire. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Empereur romain du premier siècle av. J.-C.



⚡ A l'achat de cette carte, le joueur déploie 3 Unités.

i Roi de Macédoine du 4e siècle av. J.-C. Il conquiert l'immense empire Perse.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure lors d'une Bataille, il gagne de 2 points de Recherche libre.

i Reine des Icenii (Angleterre), elle se révolte contre l'occupation romaine au 1er siècle ap. J.-C.



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), il déploie 1 Unité. Cette Unité compte dans la limite fixée par le niveau de population.

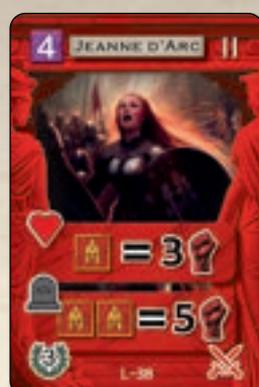
i Roi guerrier, il conquiert l'Europe dont il sera couronné empereur d'Occident en 800.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure lors d'une Bataille, il progresse d'une case sur sa piste Population et gagne 1 point de Recherche libre.

🔔 A partir du moment où cette Leadeuse est placée dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure, il gagne immédiatement 1 PV.

i Reine Guerrière africaine. Figure primordiale du continent africain et de l'histoire du Nigeria. Sa vie inspirera la création du personnage de Xena La guerrière.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, la Puissance de chaque Unité est égale à 3 au lieu de 2.

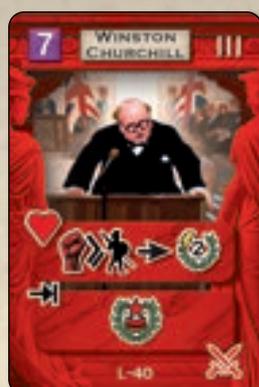
🔔 A partir du moment où cette Leadeuse est placée dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, la Puissance de chaque paire d'Unité est égale à 5 au lieu de 4.

i Chef de Guerre et Héroïne du XVe siècle. Célèbre pour le siège d'Orléans lors de la guerre de 100 ans.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Militaire et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

i Guerrière et chamane apache. Symbole du courage pour les natifs américains.



♥ Tant que ce Leader est en vie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure, il gagne immédiatement 2 PV.

➡ Ce Leader a une valeur en PV égale aux PV remportés par le joueur lors du dernier conflit. Les PV remportés lors du dernier conflit seront comptés 2 fois, une fois pour le conflit et une fois grâce à ce Leader.

i Homme politique britannique, joue un rôle décisif lors de la Seconde Guerre mondiale.



LEADERS



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Industriel. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Impératrice régnante chinoise du 7ème siècle. Réformiste et féministe.



♥ Tant que ce Leader est en vie, le joueur gagne immédiatement 2 PV à chaque achat de Merveille.

🏛️ A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, le joueur gagne immédiatement 1 PV à chaque achat de Merveille. L'obtention d'une merveille grâce à Christophe Colomb est considérée comme un achat.

i Philosophe pythagoricienne du 6e siècle av. J.-C.



⚡ A l'achat de cette carte, le joueur déploie 3 Sages devant le Défi du tour 9a. Lorsque la coupelle Défis arrive au tour 9a, les Sages y sont placés.

i Alchimiste du III siècle av. J.-C., connue aussi pour avoir inventé le bain marie.



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), il déploie 1 Bâtitteur. Ce Bâtitteur compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Ingénieur allemand du 15e siècle. Inventeur de l'imprimerie à caractères mobiles



⚡ A l'achat de cette carte, le joueur obtient 1 Ambassadeur, 1 Unité, 1 Bâtitteur et 1 Sage.

i Scientifique, artiste et ingénieur multidisciplinaire de l'Italie de la Renaissance.



⚡ Dès l'achat de cette carte, le joueur pioche une Merveille de niveau II au hasard dans la boîte et la pose devant lui comme s'il l'avait acheté.

i Navigateur et explorateur génois du 15e siècle. Il découvre les Caraïbes qu'il colonise.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Industriel et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

i Anglaise du 19e siècle et pionnière de la science informatique. Première à réaliser un programme informatique.



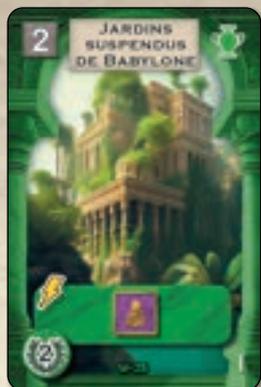
♥ Tant que ce Leader est en vie, le coût d'achat des cartes de type Scientifique et Industriel de niveau IV sont réduit de 3 points de Recherche.

➡ Ce Leader a une valeur en PV égale à l'ensemble des points rapportés par les cartes Technologie en fin de partie. Les PV rapportés par les cartes Technologie seront comptés 2 fois grâce à ce Leader, une fois pour sa valeur à lui et une fois pour leur comptage normal.

i Si ce personnage existait il aurait pu être un Informaticien, un entrepreneur et le fondateur d'une grande société informatique.



MERVEILLES



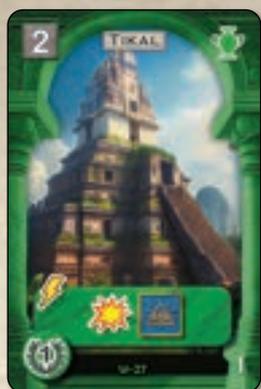
⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Ambassadeur.

i Situées à Babylone, les jardins auraient été construites par Nabuchodonosor II au VI^e siècle av. J.-C.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 1 case sa population.

i Sanctuaire construit à Ephèse (Turquie) en 560 av. J.-C., incendié en 356 av. J.-C.



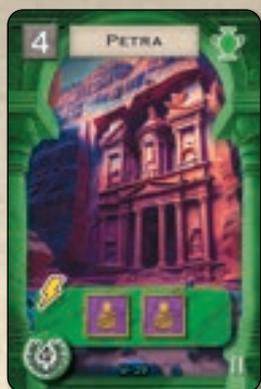
⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 1 niveau son Héritage Militaire et déploie 1 Philosophe.

i Tikal était la capitale de la civilisation Maya précolombienne, et le siège de l'un des royaumes les plus puissants.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 cases sa population.

i Située à Grenade en Andalousie (Espagne). Ensemble palatial construit au XII^e, symbole de l'architecture islamique.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Ambassadeurs.

i Cité nabatéenne, qui se trouvait au sud de l'actuelle Jordanie. Elle fut fondée à la fin du VIII^e siècle.



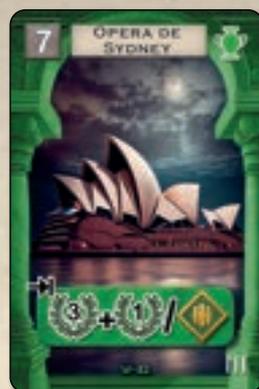
⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 3 Bâisseurs et gagne 1 point de Recherche de type Industriel.

i Statues monumentales de l'île de Pâques, située en Polynésie orientale



➔ 5 PV + 2 PV par Leader en possession du joueur.

i Avenue iconique de Manhattan, le quartier central de New York.



➔ 3 PV + le niveau de population du joueur. Attention de ne pas confondre le niveau de population et les cases de la piste population. C'est bien 3 plus le chiffre indiqué sous la piste et non pas 3 plus le nombre de cases. Au maximum cette carte vaut 13 PV.

i Inauguré en 1973, il est l'un des bâtiments les plus connus du XX^e siècle

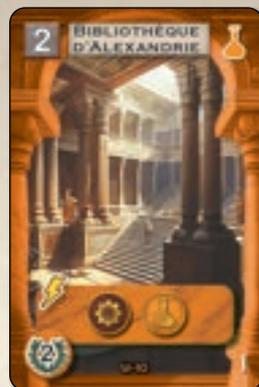


MERVEILLES



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Sages.

i Fondée en 330 sur le site de Byzance, elle est la capitale de l'Empire romain d'Orient jusqu'en 1453



⚡ A l'achat de cette carte le joueur gagne 1 point de Recherche de type Industriel et 1 point de Recherche de type Scientifique.

i Fondée en 288 av. J.-C. La plus célèbre bibliothèque de l'Antiquité et réunissait les ouvrages les plus importants.



⚡ A l'achat de cette Merveille, le joueur déploie 1 Sage devant le Défi des tours 5, 7 et 9a. Lors des changements de tours, au moment où la coupelle Défis progresse devant chacun de ces Défis, le Sage y est automatiquement placé. Si la coupelle se trouve déjà devant le Défi du tour 5, 7 ou 9a, alors le cube est directement placé dans la coupelle Défis. Les cubes qui devraient être placés en face du ou des tours qui sont déjà passés sont perdus.

i Ville de Cisjordanie située sur la rive ouest du Jourdain. Certainement une des villes les plus anciennes du monde.



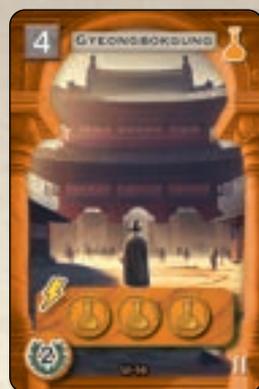
⚡ A l'achat de cette carte le joueur gagne 2 points de Recherche libre. Il les répartit comme il le souhaite.

i Construit au Cambodge au XIIe siècle. C'est le plus grand édifice religieux du monde.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 3 Sages.

i Pagode située en Chine, sur la rive sud du Yangzi Jiang à Nankin. A son époque l'un des plus grands édifices de Chine avec presque 80m de haut.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur gagne 3 points de Recherche de type Scientifique.

i C'est le palais royal se trouvant au nord de Séoul en Corée du Sud. Il fut érigé en 1394 pour être reconstruit en 1867



➔ 6 PV + 3 PV par carte Technologie de Niveau IV de tous les types confondus en possession du joueur.

i Lancé le 24 avril 1990, ce télescope a permis des découvertes essentielles en astrophysique

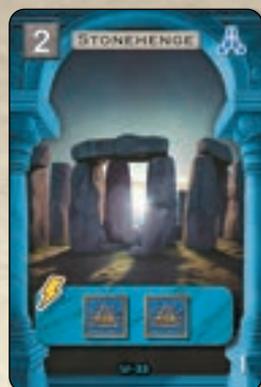


➔ 4 PV + 2 PV par carte Technologie de type Scientifique en possession du joueur. Attention de ne pas confondre les cartes Technologie de type Scientifique (cartes horizontales) et les cartes de type Scientifique (cartes horizontales + cartes verticales).

i Nom du programme spatial de 1961 à 1972 ayant permis pour la première fois à un homme de marcher sur la lune.

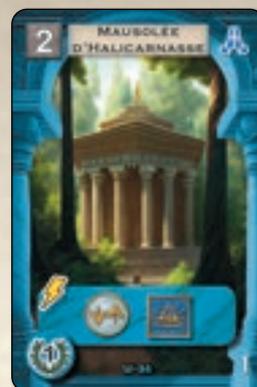


MERVEILLES



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Philosophes.

i Il s'agit d'un monument mégalithique construit entre 3000 et 1100 av. J.-C., situé dans le comté du Wiltshire en Angleterre.



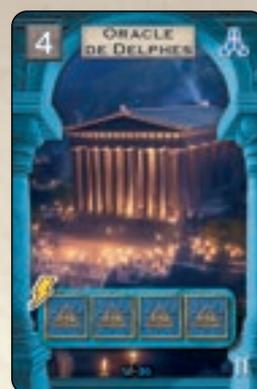
⚡ A l'achat de cette carte le joueur obtient 1 Synergie et déploie 1 Sage.

i Le tombeau de Mausole, un gouverneur perse, mort en 353 av. J.-C. Halicarnasse se trouve aujourd'hui en Turquie et est la ville de Bodrum.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Ambassadeur et gagne 1 point de Recherche de type Spirituel.

i Un temple mégalithique construit sur l'île de Gozo (Malte). Sa construction aurait plus de 5000 ans.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 4 Philosophes.

i La Pythie est l'oracle œuvrant au temple d'Apollon à Delphes, dans la religion grecque antique.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur obtient 3 Synergies.

i Le temple de Borobudur est situé sur l'île de Java en Indonésie. C'est une construction bouddhiste bâtie vers l'an 800.



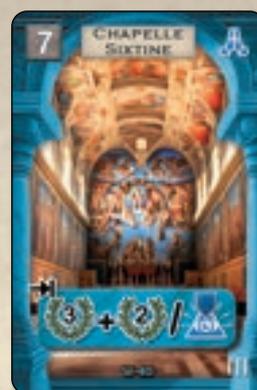
⚡ A l'achat de cette carte le joueur gagne 2 points de Recherche de type Spirituel.

i Lieu de résidence principal des dalaï-lamas, construit au XVIIe siècle à Lhassa, au Tibet en Chine.



➔ 6 PV + 1 PV par cartes de type Spirituel en possession du joueur. Toutes les cartes du joueur de type Spirituel sont comptabilisées : les technologies défaussées, celles sur le plateau Civilisation, le Leader vivant et ceux au cimetière, et enfin les Merveilles.

i C'est l'un des bâtiments les plus emblématique de Paris, il s'agit d'une cathédrale. Elle fut construite entre le XIIe et XIVe siècle.



➔ 3 PV + 2 PV par niveau atteint par le joueur sur la piste de Philosophie.

i Chapelle du XVe siècle richement décorée par les plus illustres peintres italiens de la renaissance (Michel-Ange, Botticelli...).

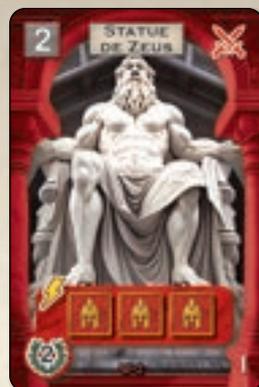


MERVEILLES



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser son Héritage Militaire de 1 niveau et déploie 1 Unité.

ⓘ Statue en bronze d'Hélios (dieu du Soleil) construit en 292 av. J.-C. de plus de trente mètres de haut, qui est aujourd'hui détruite.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 3 Unités.

ⓘ Réalisée vers 436 av. J.-C. par le sculpteur athénien Phidias. Elle est érigée à Olympie. Elle a aujourd'hui disparu.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 niveaux son Héritage Militaire.

ⓘ Le plus grand Amphithéâtre jamais construit datant du premier siècle à Rome.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 niveaux son Héritage Militaire et déploie 1 Unité.

ⓘ Situé en Egypte, les marins ont été guidés par lui durant près de dix-sept siècles.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 1 niveau son Héritage Militaire, il déploie 1 Unité et 1 Ambassadeur. Il gagne également 3 points de Recherche de type Militaire.

ⓘ Ensemble de 8000 statues en terre cuite (soldats et chevaux) servant à protéger l'empereur chinois après sa mort.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur obtient 1 Synergie, 1 point de Recherche de type Scientifique et déploie 1 Unité.

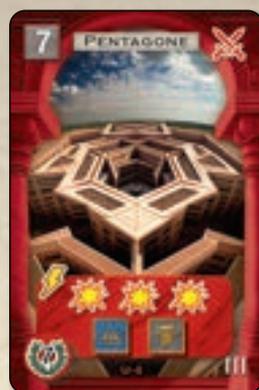
ⓘ Un immense palais impérial chinois (72 hectares) construit au 15e siècle



⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 niveaux son Héritage Militaire et déploie 2 Unités.

➔ 1 PV par niveau atteint par le joueur sur la piste d'Héritage Militaire.

ⓘ Il est situé à Moscou en Russie. C'est la résidence officielle des tsars et du pouvoir Russe. Construit au XIVe siècle

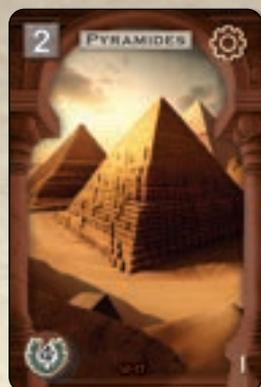


⚡ A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 3 niveaux son Héritage Militaire et déploie 1 Bâtitteur et 1 Philosophe.

ⓘ Inauguré le 15 janvier 1943 et situé aux Etats-Unis. Le quartier général du département de la Défense y est abrité.



MERVEILLES



i Construites sur le plateau de Gizeh il y a plus de 4500 ans, elles sont des tombeaux pour les pharaons.



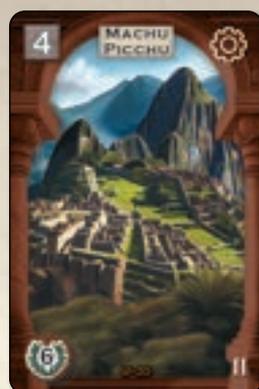
⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Bâtitteur.

i Temple dédié à la déesse Athéna située sur l'Acropole d'Athènes.

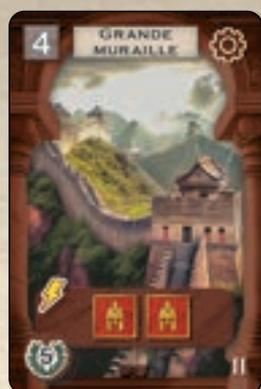


⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Sage et 1 Unité.

i Ville antique de Syrie. Palmyre est du I^{er} siècle au III^e siècle la première puissance commerciale du Proche-Orient



i Ancienne cité Inca du XV^e siècle au Pérou, elle est la plus importantes des œuvres architecturales inca.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Unités.

i Fortifications construites entre le III^e siècle av. J.-C. et le XVII^e siècle pour défendre la frontière nord de la Chine.



⚡ A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Sage et il gagne 1 point de Recherche libre qu'il place où il le souhaite.

i Ellorâ est un village de l'Inde, connue pour son architecture troglodytique datant du VII^e siècle



i Tour de fer de 330 m de hauteur, antennes comprises. Elle est située à Paris et est achevée en 1889.



→ 3 PV + 2 PV par carte Merveilles en possession du joueur. La Tour CN est considérée comme une Merveille et entre dans le calcul des points qu'elle rapporte comme n'importe quelle merveille.

i Haute de 553,33 m. Elle se trouve au Canada, dans le centre de Toronto. Elle est un des symboles de ce pays.



MODE SOLO

Dans le mode Solo, vous affrontez un joueur fictif appelé l'Automa. Votre but est d'obtenir plus de PV que l'Automa à la fin de la partie. Vous pourrez nuancer la difficulté du jeu en sélectionnant des cartes Actions de niveaux différents et en passant en mode Expert.

ZONE COMMUNE

A Déployez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs classique.

Certaines cartes Défi ne peuvent pas être jouées lors d'une partie en Solo : *Commonwealth*, *Ingénierie Génétique*, *Réchauffement Climatique*, *Epuisement des ressources*, *Croisades*, *Réforme* et *Endoctrinement religieux*.

ZONE INDIVIDUELLE DU JOUEUR

B Ne déployez le jeu que pour un seul joueur et jouez avec la Civilisation de votre choix.

ZONE INDIVIDUELLE DE L'AUTOMA

C Placez le plateau Automa sur la table

- ① Emplacement de la Civilisation
- ② Emplacement des jetons Envie
- ③ Emplacement des Cartes Actions

Placez sur l'emplacement dédié une carte Civilisation, sur sa face normale (A), différente de votre Civilisation et piochée au hasard.

Les cartes Civilisation ont 2 faces, une normale (A) et une experte (B).

Veuillez consulter les règles expertes à la fin de ce livret pour plus d'explication.



Sur une carte Civilisation vous trouverez ses priorités ④. Les priorités ne changent jamais.

A côté de la carte, placez les 5 jetons d'Envie sur leur piste ②. Respectez le même ordre que celui des priorités ④. Les envies de la Civilisation changeront en cours de partie. Le jeton le plus à gauche représente le type de carte qu'il recherche le plus à ce moment, et le jeton le plus à droite celui qu'il recherche le moins.

⑤ Choisissez ensuite le niveau de difficulté de l'Automa que vous voulez affronter. Le tableau en bas du plateau Automa vous indique le nombre et le niveau des cartes Actions que vous devez utiliser selon la difficulté sélectionnée. Les trois niveaux sont Faible (rouge), Intermédiaire (bleu) et Fort (orange).



Il y a 4 catégories de cartes Actions, celles gérant les Batailles, la Philosophie, Les Leaders et Les Merveilles.

Prenez une carte de chacune de ces catégories tout en respectant les contraintes indiquées par le niveau de difficulté de l'Automa. Placez ces cartes sur le plateau Automa.

Exemple : Si vous voulez jouer au niveau de difficulté 2 vous devez prendre 1 carte de chacune des 4 catégories mais 1 Forte (orange), 2 Intermédiaires (bleu) et 1 Faible (rouge).



DÉROULEMENT

La partie se déroule de manière classique à l'exception des 3 étapes de Phase d'évolution et d'achat (Phase C) et lors des Batailles de la Phase d'événement de fin de tour (Phase F).

Lors de ces phases il faudra tenir compte de l'Automa. Les cartes Actions indiquent à quel tour l'Automa agit.



PHASE C1. PROGRESSION DE LA PHILOSOPHIE

Lors de cette phase, la carte Actions indique à quel tour l'Automa progresse sur la piste de Philosophie.

S'il progresse avant vous sur un niveau qui n'était pas encore atteint, retournez au hasard un des deux Bienfaits et laissez l'autre face cachée. Si vous progressez jusqu'à ce niveau vous obtiendrez ce Bienfait.

Si vous progressez au même moment sur le même niveau, dévoilez les deux Bienfaits et sélectionnez l'effet que vous désirez. S'il progresse sur un niveau que vous avez déjà atteint, rien ne se passe.



PHASE C2. ACQUISITION DES MERVEILLES

Lors de cette phase, la carte Actions indique à quel tour l'Automa achète une carte Merveille. Le niveau de la Merveille achetée est indiqué par la carte.

Pour savoir avec précision quelle Merveille il va acheter, il faut se référer à sa piste d'envie. Il achète la Merveille qui correspond au type le plus à gauche.

Si aucune Merveille de ce type n'est disponible, alors il recherche une Merveille correspondant au deuxième type indiqué par la piste d'Envies, jusqu'à ce qu'il trouve quelque chose qui correspond à ce qu'il souhaite.



Si plusieurs Merveilles du même niveau et du même type sont disponibles, il prend celle qui se trouve le plus à gauche sur le Marché.

Si aucune Merveille du niveau indiqué n'est disponible, il prend une Merveille d'un niveau inférieur toujours en suivant son envie. L'Automa a automatiquement de quoi acheter ce qu'il désire. Il n'y a pas de gestion de cube pour lui.

Si vous désirez tous les deux acheter la même carte, vos pistes de priorité déterminent qui prend la carte. Si vous remportez cette priorité, l'Automa achète une autre carte en respectant la piste d'Envies.

PHASE C3. ACQUISITION DES LEADERS

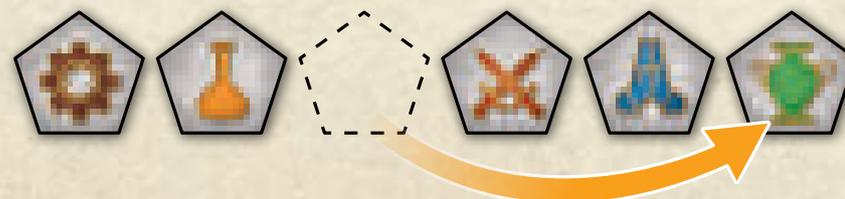
Les mêmes règles que la Phase C.2 Acquisition des Merveilles s'appliquent pour cette phase, si ce n'est que cela concerne l'achat d'un Leader.



CHANGEMENT DES ENVIES DE L'AUTOMA :

APRÈS UN DÉFI

Après chaque Défi, le jeton Envie du type du Défi recule de 2 crans vers la droite.



APRÈS UNE BATAILLE

Après chaque Défi, Immédiatement après chaque Bataille comparez la Puissance de l'Automa avec la vôtre :

- ① Si l'Automa a une Puissance inférieure, avancez le jeton Envie de type Militaire de 1 cran vers la gauche.
- ② Si vous êtes à égalité, le jeton Envie de type Militaire reste là où il se trouve.
- ③ Si l'Automa a une Puissance supérieure, reculez le jeton Envie de type Militaire de 1 cran vers la droite.



PHASE F. ÉVÉNEMENT DE FIN DE TOUR

DÉFIS

L'Automa ne participe à aucun Défi. Il ne gagne donc aucun Bonus ou PV. Les défis comparant les statistiques des joueurs ne doivent pas être intégrés dans la mise en place. (cf. Mise en place - Zone Commune)

BATAILLES



L'Automa participe systématiquement aux Batailles. Sa Puissance est calculée sur base de la Puissance de la Force Extérieure modifiée par le bonus ou le malus indiqué sur la carte Actions des Batailles.

Il ne gagne pas les bonus ni les PV. Il est juste là pour créer un classement pour le joueur humain. Le classement se fait entre 3 protagonistes : l'Automa, le joueur et la Force Extérieure.

Pour représenter la Puissance de l'Automa, utilisez un cube d'une autre couleur que la vôtre.

FIN DE PARTIE

La partie se termine normalement à la fin du tour 9. Votre calcul de PV est identique à celui d'une partie classique.

Comparez votre score à celui de la somme des PV présents au bas des 4 cartes actions de l'Automa. Si vous dépassez le score de l'Automa, vous remportez la partie.



MODE EXPERT

Si vous maîtrisez le mode Solo et que vous désirez augmenter la difficulté des parties Solo, placez la carte Civilisation sur sa face experte (B) au lieu de sa face normale (A).

Chaque Civilisation dispose d'un pouvoir qui vous gênera durant la partie.



EGYPTE

Lorsque votre progression sur la piste Population vous accorde un Ambassadeur , ne le prenez pas.



MAYA

Les multiplicateurs des Bienfaits de la piste Philosophie sont diminués de 1. Les nouveaux multiplicateurs de Bienfaits deviennent donc **x0 / x0 / x1 / x1 / x2**.



ROME

Pour chaque Bataille, en plus de son modificateur normal, la puissance de l'Automa est augmentée de 1.



CHINE

Le coût d'achat de toutes les Merveilles est augmenté de 1 Bâtitseur .



ASSYRIE

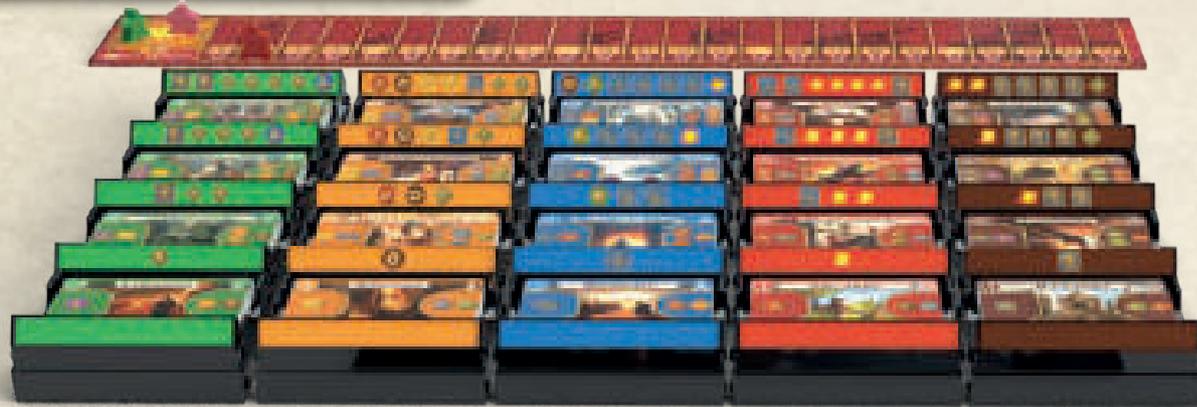
Lors du tour 6, en plus de ce que les cartes Actions indiquent, l'Automa bâtit une Merveille, recrute un Leader de niveau 2 et progresse d'un niveau sur la piste de Philosophie.



BUT DU JEU

Afin de l'emporter vous devez obtenir plus de PV que la somme des PV indiqués en bas de chacune des 4 cartes Actions sélectionnées.

MISE EN PLACE



A



B

C

