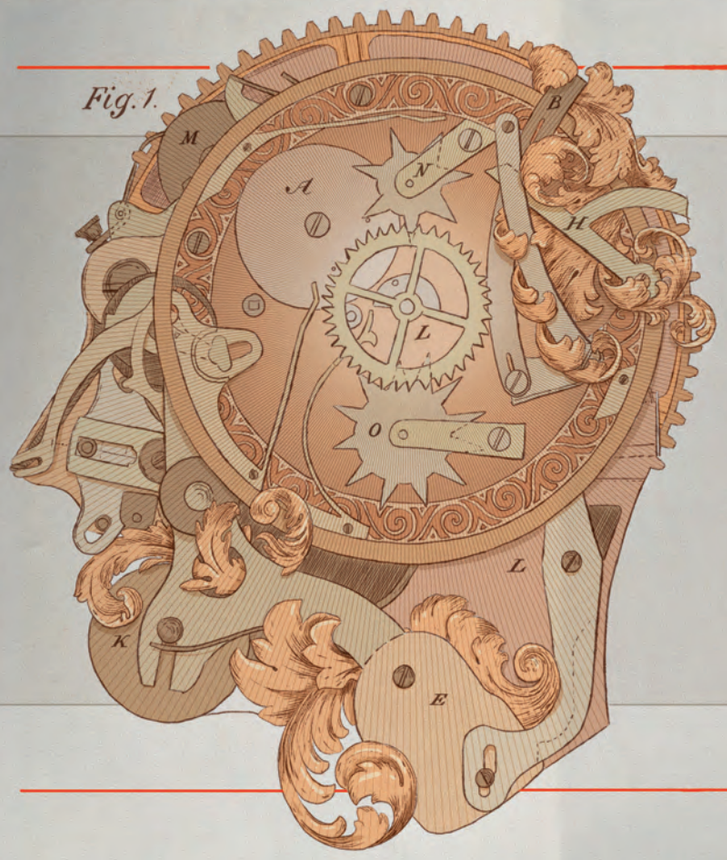


INVENTIONS

Evolution of Ideas

Livret de règles

INTRODUCTION

Depuis l'aube des temps, l'homme a cherché de nouvelles idées, les développant sans cesse pour en faire de nouveaux concepts. Son génie l'a distingué des autres animaux. Chaque invention est une véritable évolution. L'utilisation d'outils par l'homme surpasse tous les autres, faisant de l'Homo sapiens un technicien avant même que les archives historiques ne soient inventées.

Inventions retrace les innovations les plus remarquables de l'humanité et met la puissance de ces développements technologiques entre vos mains pour faire progresser vos sociétés au fil des siècles.

Dans **Inventions**, les cartes reproduisent ces nouveaux concepts. Ce sont les idées qui deviennent des inventions. Une fois inventées, elles peuvent être partagées avec le monde et toutes les personnes impliquées dans le processus diffusent ces créations passionnantes. Vous pouvez même les partager avec d'autres sociétés, ce qui renforce l'efficacité des inventions.

Inventions est un jeu tactique qui s'articule autour d'une stratégie à long terme. Les progrès de chaque société sont mesurés en points d'ingéniosité (PI). Le joueur avec le plus de points d'ingéniosité possède la société la plus forte et gagne la partie.

EAGLE-GRYPHON
GAMES

SOMMAIRE

Contenu 3
Différences suivant le nombre de joueurs 4
Mise en place 4-6
L'Âge de pierre (manche de mise en place) 7
Le cœur du jeu 7
Concepts clés 8-9
Comment une idée façonne l'histoire 10
Comment jouer 10
Jouer une manche 10
Étape 1 : préparer les jetons Action en chaîne 10
Étape 2 : réalisation des actions 11
Réaliser une Action en chaîne 11
Tuiles Étapes clé 11
Cartes Idée/Invention 11
Les actions 12
Initier une idée 12
Inventer 13
Innover 14
Partager une invention 15
Faire appel à des Spécialistes 16
Gagner en Influence 17
Voyager 18
Eurêka 19
Envoyer un diplomate 20
Rappeler un diplomate 20
Étape 3 : les ambitions deviennent des progrès 21
Étape 4 : construire les progrès 21
Prochaine manche 22
Changement d'Ère 22
Fin de la partie 23
Ère 6 : décompte final 23
Règles à 2 joueurs 23-24
Un aperçu de la chronologie 25
Les grandes Étapes clés 25
Inventions 25-27
Iconographie 28

Crédits

Un grand merci à Shelley Danielle, Jon Deale, Janusz Franas, Sidd (ooba), Miranda Robinson, et Scott Hill, qui ont testé et discuté de ce jeu pendant plus d'heures que vous ne pouvez l'imaginer. Merci à Evan Sarafian, Henrique Barbosa da Costa, John Auer, Scott Campbell, Simon Ng, et Thomas Berggren pour avoir joué aux nombreuses versions de ce jeu. Nous remercions tout particulièrement Paul Incao.

Sans leurs commentaires, leurs discussions et leurs bonnes idées, ce jeu n'aurait pas vu le jour. Merci à tous les testeurs à l'aveugle pour leur temps et leur patience, pour avoir lu et joué avec un livret de règles inachevé :

Andrew Ko, Arc Crownover, Bobby Lam, Christoph Finke, Dennis Pousette, Edwin Karat, Emanuel Wendler, Fábio Gonçalves, Gonçalo Abreu, Grzegorz Polewka, Joshua Acosta, Kostas Vouvousas, Kyle Gormley, Olivier Proulx, Pedro Arteiro, Rachel Crownover, Ron Douglas, Scott Eddie, Vittorio Vagliani.

Un grand merci à tous les testeurs : Adrian Smith, Alex Arenas, Alex von Wirth, Alexandre Abreu, Ali Mersin, Andrew Ko, André Martins, Andrew Meachem, April Bull, Arunprasath Rajendran, Ash Dasuqi, Asier Vilanueva, Áxel Cisneros, Brittany Maia, Bruno Lopes, Carlos Barbosa, Carlos Ferreira, Chuck Case, Chuck Catalano, Conor Devine, Dan Morey, Dan Zilkha, David Watt, David, Dhivya Anandakrishnan, Dimitris Xenodochiaris, Dominick Salazar, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Emanuel Diniz, Emanuel Wendler, Emil Patyna, Emily Adrulis, Felipe de Lima, Filipe Paszkiewicz, François Septier, Gonçalo Falcão, Ian O'Toole, Iga Turek, Ioanna Viktoria Kalampaka, Jake Blomquist, James Correia, James Newman, Jason Cannon, Jazzik, João Fonseca, João Quintela Martins, Joe Harrison, John Sinan Holmes, Josh Baldwin, Joze Reverente, Julián Pombo, Kaiwen Jiang, Kamila Koprowska, Karen Cooper, Ketan Deshpande, Kostas Vouvousas, Lee Stoneman, Luke Rensink, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Mark Maia, Marton Johnson, Márton Ferenci, Marty Connell, Matt Kury, Mike Gray, Morgan Deale, Nelson Torres, Nikola Stojanovski, Paul Dent, Paulo Renato, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafael Antunes, Rafaela Morris, Ran, Rickard Nilsson, Robb Rouse, Robert Hovakimyan, Ryan Schoon, Sam Luthor, Sarah Green, Simon Perkins, Steve Jones, Steve McCabe, Sofia Passinhas, Tomasz Kwiecinski, Timothy Williamson, Vasimir, Veronica Salm, William Aukes, Christophe Gaudin.

Tout mon amour à mon fils et à ma fille, Alex et Inês, et à ma muse et ma plus grande amie, ma femme Sandra, pour toutes leurs idées, leur patience, leur soutien et leurs efforts.

Auteur : Vital Lacerda

Illustration : Ian O'Toole

Graphisme et illustrations 3D : Ian O'Toole

Livret de règles et illustrations 3D : Vital Lacerda

Développeurs du jeu : Shelley Danielle et Scott Hill

Version Solo : Vital Lacerda

Développeurs du jeu Solo : Shelley Danielle et John Albertson

Rédaction et édition des règles : Nathan Morse

Vidéo des règles officielles : Gaming Rules !

Relecture : Ori Avtalion, Ken Hill, Scott Tepper, Alex Colby, et de nombreux membres du Discord de Vital

Chefs de projet : Randal Lloyd, Rick Soued

Texte d'introduction : Nathan Morse

Version Française: Stéphane Athimon - Thierry Vareillaud - Équipe Philibert

Suivez-nous sur Facebook : www.facebook.com/EagleGryphon/

Suivez-nous sur Twitter : @EagleGryphon

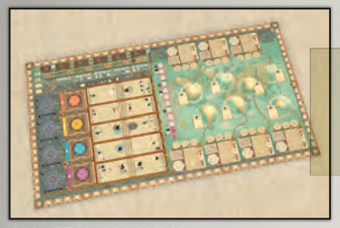
www.Eagle-Gryphon.com

Pour obtenir de l'aide, écrivez-nous à : info@eagle-gryphon.com

© 2023 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5. Leitchfield, KY 42754
Tous droits réservés.

Contenu

TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU SONT LIMITÉS EN QUANTITÉ À CE QUI EST INCLUS DANS LA BOÎTE DE JEU.



1 PLATEAU PRINCIPAL

1 PLATEAU SOCIÉTÉ × 4 COULEURS

1 LIVRET DE RÈGLES
ET 4 AIDES DE JEU

2 CARTES ACTION AIDE

1 MEEPLE CHRONOS

PILIERS DU TEMPS : 1 ÉPOQUE (GRAND) ET 2 SAISONS (PETITS) × 4 COULEURS DE JOUEURS

30 MEEPLES CITOYEN
× 4 COULEURS DE JOUEUR

3 JETONS ACTION EN CHAÎNE
× 4 COULEURS DE JOUEUR

1 MARQUEUR D'INFLUENCE
× 4 COULEURS DE JOUEUR

1 MARQUEUR DE SCORE
× 4 COULEURS DE JOUEUR

1 MARQUEUR D'ORDRE DU TOUR
× 4 COULEURS DE JOUEUR

1 MARQUEUR D'ÈRE × 4 COULEURS
DE JOUEUR

5 JETONS INFLUENCE
× 4 COULEURS DE JOUEUR

12 JETONS ÉCONOMIE

7 MEEPLES SAGE

7 TUILES CONNAISSANCES

7 TUILES SPÉCIALISTE

21 TUILES ÉTAPE CLÉ EN 6 PAQUETS

48 CARTES IDÉES EN 6 PAQUETS

21 CARTES OBJECTIFS PRIVÉS EN 3
PAQUETS

16 TUILES AMBITIONS

21 TUILES PROGRÈS TECHNOLOGIQUE
3 DE CHAQUE ALLANT DE 1 À 7

21 TUILES PROGRÈS CULTUREL
3 DE CHAQUE ALLANT DE 1 À 7

21 TUILES PROGRÈS ÉCONOMIQUE
3 DE CHAQUE ALLANT DE 1 À 7

25 TUILES RICHESSE – 4 AVEC LES
LETTRES A, B, C, D.
3 AVEC LES LETTRES E, F, G

1 LIVRET DE RÈGLES SOLO

5 CARTES SOLO + 1 CARTE DÉCOMPTE

1 PLATEAU DE JEU SOLO

DIFFÉRENCES SUIVANT LE NOMBRE DE JOUEURS

Vous ferez des ajustements mineurs à votre façon de jouer en fonction du nombre de joueurs. Vous pouvez ignorer les modifications qui ne s'appliquent pas à votre nombre de joueurs :

- **(Parties à 4 joueurs)**, c'est le nombre de joueurs par défaut pour lequel les règles sont écrites.
- **(Parties à 3 joueurs)**
- **(Parties à 2 joueurs)**

De plus, le s'appuie sur un adversaire automatisé. Vous trouverez des détails à ce sujet à la fin du livret de règles, ainsi qu'un résumé des changements pour une meilleure lisibilité.

Mise en place

PLATEAU PRINCIPAL

1. Placez le plateau principal au milieu de la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend 1 marqueur d'Ère, 1 marqueur d'influence, 1 marqueur de score et 1 marqueur d'ordre du tour de cette couleur. Placez votre marqueur de score sur la **case 0** de la piste des **points d'ingéniosité** (PI).
3. Le joueur qui a le plus récemment inventé quelque chose joue en premier. L'ordre du tour se fait alors dans le sens horaire, en commençant par ce joueur. Placez vos marqueurs d'ordre du tour sur la piste d'ordre du tour du plateau principal en conséquence ; le marqueur du premier joueur est placé sur la case supérieure.
4. Placez le **marqueur d'Ère** de **chaque joueur** sous la piste d'Ère sur les quatre premières cases (dans n'importe quel ordre).
5. Placez le **marqueur d'influence** de chaque joueur sur la case 1 de la piste d'influence.

6. Placez le **meeple Chronos** sur la case la plus à gauche de la piste d'Ère (juste en dessous I).
7. Placez **1 meeple Sage** sur la case Sage de **chaque région**.
8. Placez **1 tuile Connaissance** au hasard face visible (côté PI caché) sur la case Connaissances de **chaque région**.
9. Séparez les **tuiles Étape clé** par lettre. Mélangez la **pile A** et placez une tuile de cette pile face visible sur chaque case de la **zone d'offre des Connaissances communes.**

10. Mélangez la **pile B des Étapes clés** et placez une tuile de cette pile face visible sur chacune des 4 zones d'offre des joueurs sur le plateau, **même si ce joueur ne joue pas**. C'est ce qu'on appelle la **zone d'offre privée.**
11. Placez les **3 Étapes clés C** face visible à côté du plateau de jeu, ce qui constitue la zone d'offre Eurêka. Placez les **piles D, E et F** au-dessus de la zone d'offre Eurêka.
12. Placez **1 tuile Spécialiste au hasard**, face visible, dans chaque zone d'offre de région, à gauche de la case Idée.
13. Séparez les **cartes Idée/Invention** par Ère (1, 2, 3, 4, 5 et 6), en créant une pile pour chacune d'entre elles. Mettez de côté les Ères 1 et 2.
14. Chaque zone d'offre de région contient une tuile Spécialiste, qui représente un avantage. Parmi les cartes Idée de l'Ère 2, recherchez les 5 cartes Idée portant **la lettre A.** Placez-en une au hasard dans chaque région,

sauf dans les deux régions où se trouvent les tuiles Spécialiste représentées dans l'illustration en bas à gauche, sur la droite.

15. Mélangez séparément les paquets d'Idées des Ères 3, 4, 5 et 6, puis créez une seule pile d'Idées face visible en empilant les Idées de l'Ère 6 en bas, puis, au-dessus de ces idées, celles de l'Ère 5, puis celles de l'Ère 4, et enfin celles de l'Ère 3. Ne mélangez pas la pile d'idées. Placez cette pile à côté du plateau principal.

REMARQUE : L'ASIE ET L'AMÉRIQUE DU NORD SONT RELIÉES ENTRE ELLES EN SUIVANT LES FLÈCHES INDIQUÉES. APRÈS TOUT, LA TERRE EST RONDE.

TUILES RICHESSE ET PROGRÈS

16. Séparez les tuiles **Richesse** par lettre (3 ou 4 de chaque lettre) et placez-les au hasard, face visible, sur la case indiquée dans chaque zone d'offre de région, à gauche de la case Idée. Pour chacune des régions A à D, placez un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs. Pour chacune des lettres E à G, placez un nombre de tuiles qui dépend du nombre de joueurs :

4 : placez les 3 tuiles pour chacune des régions E à G.

3 : placez 2 tuiles pour chacune des régions E à G.

2 : placez 2 tuiles pour chacune des régions E à G.

Remarque : l'ordre des piles n'a d'importance que dans **2**.

17. Empilez séparément les tuiles Progrès **Économique**, **Culturel** et **Technologique**. Pour chaque type de tuile, créez 7 piles, une pour chaque nombre unique (1 à 7). Placez chaque pile face visible sur la case de zone d'offre correspondant à ce type de tuile.

3 : empilez seulement 2 de chaque nombre sur chaque zone d'offre.

2 : empilez seulement 2 de chaque nombre sur chaque zone d'offre.

Chaque joueur prend un plateau Société, ainsi que :

- 30 citoyens
- 3 Piliers du Temps : 1 Époque et 2 Saisons
- 3 jetons Action en chaîne
- 5 jetons Influence
- 4 tuiles Ambition
- 3 jetons Économie

IDÉE AVEC LE NOM DE VOTRE ÉTAPE CLÉ DANS LA ZONE D'OFFRE PRIVÉE

MISE EN PLACE DU PLATEAU SOCIÉTÉ

A. Placez **2 citoyens** dans votre **académie** en tant **qu'érudits** et 1 dans la case d'origine (supérieure) de chaque domaine de spécialité (**économie**, **culture** et **technologie**) **en tant que spécialistes (commerçant, artisan et intellectuel).** Les domaines de spécialité se trouvent dans la partie supérieure droite de votre plateau Société. Placez 1 de vos citoyens en tant que diplomate sur votre Étape clé privée.

B. Triez les cartes **Objectif privé** en 3 paquets par sorte. Prenez **3 cartes Objectif privé** : 1 au hasard de chaque type. Gardez ces cartes secrètes pour vos adversaires, mais vous pouvez les regarder à tout moment.

C. Mettez de côté votre **jeton Influence** **+1 Influence** pour l'instant. Placez vos **4 autres jetons Influence** (Initier une Idée, Inventer, Innover, Partager) sur les cases d'influence correspondantes dans la partie inférieure droite de votre plateau Société.

D. Placez 1 de vos jetons **économie** sur sa case dans le coin inférieur droit de votre plateau Société et les 2 autres jetons **économie** sur les hexagones de Progrès correspondants dans la moitié gauche de votre plateau Société.

E. Prenez **l'Idée** de la **pile de cartes Idée de l'Ère** 2 avec le nom de votre Étape clé (**avec un B en dessous**) dans son coin supérieur droit. Placez-la à droite de votre plateau Société.

F. Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend une **carte Idée de l'Ère 3** du haut de la pile Idée et la place à droite de son plateau. Posez maintenant les 3 premières cartes face visible à droite de la pile pour créer la zone d'offre des Idées à côté du plateau principal (voir l'illustration de la mise en place, p. 5, 16).

G. Prenez **2 inventions au hasard** dans la pile de cartes Invention préhistorique de **l'Ère 1** (elles n'ont pas d'Idée sur l'autre face). Placez-les à gauche de votre plateau.

H. Placez vos **3 jetons Action en chaîne** dans la case supérieure gauche de votre plateau Société.

I. Placez vos **3 Piliers du Temps** (l'Époque et les 2 Saisons) près de votre plateau Société.

J. Gardez les **4 tuiles Ambition** et vos citoyens restants près de votre plateau Société comme réserve de citoyens.

L'Âge de pierre (manche de mise en place)

Dans l'ordre inverse du tour (en commençant par le joueur en bas de la piste d'ordre du tour), chaque joueur fait ce qui suit à son tour :

i. Choisir une région.

> **Conseil :** si c'est votre première partie, vous pouvez choisir votre région à partir de votre carte Objectif privé ou uniquement pour le bonus de la tuile Spécialiste. Si vous ne vous sentez pas encore capable de faire un choix judicieux, choisissez au hasard.

ii. Selon la région, placez 1 ou 2* de vos spécialistes correspondant à l'idée de la tuile Spécialiste à gauche de celle-ci (économie : **commerçant**, **culture** : artisan, technologie : **intellectuel**, et/ou des **érudits** qui peuvent faire l'une ou l'autre de ces choses).
*Comme indiqué sur la tuile Spécialiste à gauche de l'idée.

iii. Gagner l'avantage représenté sur la tuile Spécialiste.

iv. Placez votre jeton Influence +1 sur la case d'influence la plus à gauche au-dessus/au-dessous de la région que vous avez choisie (mais ne gagnez pas le PI que vous couvrez).

v. Placez 1 citoyen de votre réserve dans cette **région** sur la carte.

Une fois que tout le monde a fait cela, défaussez toutes les cartes Idée non réclamées encore sur le plateau.

Le coeur du jeu

Votre objectif est de diffuser vos **idées** dans le monde afin qu'elles deviennent des **inventions** et qu'elles soient ensuite **partagées** avec l'humanité. Ce sont les trois choses les plus importantes du jeu, car elles vous permettent de gagner des PI (points d'ingéniosité), d'augmenter votre population et de faire progresser votre société.

> **Remarque :** ces étapes ne doivent pas nécessairement être réalisées par le même joueur (nous y reviendrons plus tard) !

Concepts Clé

Il est important de comprendre les concepts suivants avant de commencer à jouer :

A. CHRONOS, PISTE D'ÈRE ET ÉTAPES CLÉS :

L'avancée de Chronos sur la piste d'Ère illustre la marche constante du temps. Cependant, la piste d'Ère indique également l'accumulation des progrès technologiques de chaque société. Si le marqueur d'Ère de votre société dépasse celui de Chronos, c'est que votre société est en avance sur son temps. Si votre marqueur d'Ère est en retard sur Chronos, c'est que votre société est en retard sur son temps. Les Étapes clés technologiques que vous atteignez définissent l'ère de votre société, et donc si vous êtes en avance ou en retard.

SOCIÉTÉS EN AVANCE ET EN RETARD SUR LEUR TEMPS.

ORANGE EST RETARD SUR SON TEMPS, VIOLET EST EN AVANCE.

B. ASSEMBLÉE, FORUMS ET CASES ACTION :

L'Assemblée, située dans la moitié gauche du plateau principal, propose un menu d'actions à l'usage de tous. L'Assemblée est divisée en 5 **forums** ; chaque forum comprend 2 **cases Action** différentes. Pour réaliser une action, vous devez placer un pilier sur une case Action.

UN FORUM DE L'ASSEMBLÉE

« Règle d'or »
Chaque joueur ne peut avoir que 1 **seul pilier du temps** (qu'il s'agisse d'une Époque ou d'une Saison) **dans chaque forum**.

- Cela signifie qu'une fois que vous avez choisi une action dans un forum, vous vous bloquez **les deux** actions de ce forum jusqu'à la prochaine ère, où elles redeviendront accessibles.

Remarque : un forum accessible est un forum qui ne contient aucun de vos Piliers du Temps.

C. ACTION PRINCIPALE :

Lors de votre tour, vous devez réaliser une **action principale.** Il s'agit soit de déplacer votre pilier Époque (grand) sur une case Action d'**un autre forum accessible**, soit de jouer un de vos piliers Saison (petit) sur une case Action de **n'importe quel forum accessible**. La position de Chronos sur la piste d'Ère indiquera si vous devez jouer un pilier Saison ou déplacer votre pilier Époque lors de ce tour. Si Chronos se trouve sur une roue au-dessus de la case de l'ère en cours, vous devez jouer un pilier Saison ; si un pilier est représenté au-dessus de la case de l'ère en cours, déplacez votre pilier Époque sur un autre forum.

Exemple

C'est le 3e tour de l'Ère ; dans cette manche, tout le monde doit changer d'Époque. Orange déplace son pilier d'Époque sur l'un des 2 forums accessibles (ses options sont surlignées en bleu) et choisit de réaliser l'action Inventer. Il ne pouvait pas laisser le pilier dans le même forum (même pas en le déplaçant vers l'autre case Action) parce qu'il a déjà un pilier du temps sur ce forum (le pilier d'Époque en l'occurrence). Notez toutefois que les Piliers du Temps des autres joueurs n'affectent pas les forums accessibles.

D. ACTION EN CHAÎNE :

Les **Actions en chaîne** sont toutes les actions marquées d'une icône d'**Action en chaîne** sur fond rose.

Le nombre d'**Actions en chaîne** que vous pouvez réaliser pendant votre tour est limité par votre influence, comme indiqué sur la piste d'influence du plateau principal. Ainsi, le nombre d'**Actions en chaîne** que vous pouvez réaliser changera d'un tour à l'autre. Au début de chaque tour, vous préparez un certain nombre de jetons **Action en chaîne** (1 à 3) que vous pouvez utiliser pendant le tour.

PRÉPARER LES JETONS ACTION EN CHAÎNE

Exemple

C'est le tour de Bleue. En regardant la piste d'influence, elle voit que 2 jetons **Action en chaîne** *sont représentés à côté de son marqueur d'influence sur la piste d'influence. Elle commencera donc son tour avec 2 jetons* **Action en chaîne** *préparés.*

Certaines actions que vous réalisez peuvent vous donner la possibilité de réaliser une **Action en chaîne** ; elles seront clairement marquées par l'icône d'**Action en chaîne**. Chaque fois que vous réalisez une **Action en chaîne**, vous placez un jeton **Action en chaîne** près de l'icône, ce qui vous permet de suivre vos **Actions en chaîne** au fur et à mesure que vous les réalisez.
Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les jetons **Action en chaîne** qui vous sont attribués, mais une fois que vous avez épuisé votre quota pour le tour, vous ne pouvez plus réaliser d'**Action en chaîne**.
Vous récupérerez les jetons utilisés après avoir terminé l'étape Réaliser des actions (voir p.10, Jouer une manche), alors autant les utiliser si vous le pouvez !

ACTION EN CHAÎNE

Concepts clés

E. INFLUENCE :

Comme indiqué précédemment, votre influence détermine le nombre d'**Actions en chaîne** que vous pouvez réaliser pendant votre tour.

F. CITOYENS ÉPUISÉS VS. CITOYENS DISPONIBLES

Vous allez déployer vos citoyens pour faire évoluer votre société. Notez que vos piliers d'Époque et Saison ne sont pas des citoyens. Parfois, une icône représente un citoyen couché, ce qui signifie qu'il est épuisé. Dans ce cas, vous déplacez vos citoyens dans la case Épuisé (inférieure) de leur domaine de Spécialité, en position couchée. Lorsqu'une icône représente un citoyen debout, cela signifie qu'il est disponible pour travailler et que vous devez le déplacer dans la case Maison (supérieure) de son domaine de spécialité. Vous ne pouvez déployer que les citoyens qui sont chez eux !

Exemple

Les citoyens qui sont chez eux (partie supérieure de l'image) sont disponibles pour travailler ; ceux qui sont en bas sont épuisés et ne pourront être utilisés qu'à l'ère suivante.

G. SPÉCIALISTES :

Les citoyens peuvent se spécialiser dans certaines compétences, devenant ainsi des **commerçants, des artisans ou des intellectuels**. Les spécialités des citoyens sont liées aux trois types de cartes Idée et de tuiles Progrès : économie, **culture** et **technologie**. Une fois qu'un citoyen s'est vu attribuer une spécialité, il est appelé spécialiste.

La relation entre les spécialistes, les idées et les progrès est très forte :

Les **commerçants** sont le moteur de l'économie.

Les **artisans** stimulent la **culture**.

Les **intellectuels** sont à l'origine de la **technologie**.

ARTISAN, INVENTION CULTURELLE, INVENTION ET TUILE PROGRÈS CULTUREL

« Un mot de l'auteur »

*Relier chaque type d'invention à une spécialité de manière logique était un défi amusant. Par exemple, la roue est une carte **Technologie**, les pièces de monnaie sont une carte **Économie** et l'écriture est une carte **Culture**. Chaque invention est donc placée dans une spécialité appropriée pour indiquer le type de spécialiste dont elle a besoin et la façon dont elle fera progresser votre société. Chaque invention se situe également à la bonne Ère : Vous n'inventerez pas le feu au XVII^e^ siècle et vous ne concevrez pas de piles électriques à l'âge de pierre.*

H. L'ACADÉMIE/LES ÉRUDITS :

Votre **académie** accueille des érudits qui sont des citoyens polyvalents pouvant travailler dans n'importe quelle spécialité. Le numéro d'Ère de votre Étape clé correspond au nombre maximum d'érudits que vous pouvez avoir dans votre **académie**.

Un érudit peut agir comme n'importe quel spécialiste ; cependant, lorsque vous devez épuiser l'érudit, celui-ci s'engage de façon permanente dans une spécialité : déplacez l'érudit sur la case épuisée (inférieure) du domaine de la spécialité choisie. Si vous n'avez pas besoin de l'épuiser, l'érudit reste à l'**académie**, toujours résilient et prêt à assumer n'importe quelle mission.

I. TUILES PROGRÈS ET TUILES RICHESSE :

Il existe trois types de tuiles de progrès - économie, **culture** et **technologie** - ainsi que des tuiles **Richesse**. Une fois que vous les avez construites sur la carte Progrès de votre plateau Société, vous pouvez les utiliser.

Chaque tuile Économie vous offre un avantage que vous pouvez activer une fois par ère en plaçant un jeton Économie dessus. À la fin de l'ère, vous récupérez vos jetons Économie pour les utiliser à l'ère suivante. Vous commencez la partie avec 1 jeton Économie, mais vous pouvez en gagner davantage en construisant des tuiles Progrès ou **Richesse** sur les cases de votre carte Progrès sur lesquelles se trouvent des jetons Économie. Vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile Économie de chaque nombre.

Chaque tuile **Culture** vous offre une amélioration permanente de l'action décrite en haut de la tuile. Chaque fois que vous réalisez cette action, vous bénéficiez de l'avantage indiqué au milieu. Vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile **Culture** de chaque nombre.

Chaque tuile **Technologie** vous permet deux **Actions en chaîne** - appelons-les A et B. Si vous réalisez l'action A, vous pouvez enchaîner avec l'action B. Si vous réalisez l'action B, vous pouvez enchaîner avec l'action A. Vous disposez donc d'une certaine flexibilité. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule tuile **Technologie** par tour, elle vous coûte 1 influence, et lorsque vous l'utilisez, vous devez la retourner face cachée, pour ne plus jamais l'utiliser. Vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile **Technologie** de chaque numéro.

Chaque tuile **Richesse** vous donne un objectif de points de fin de partie concernant les tuiles de votre carte Progrès. Vous ne pouvez avoir qu'une tuile **Richesse** de chaque lettre.

(Consultez l'aide de jeu pour une explication détaillée de chaque tuile Progrès).

Comment une idée façonne l'histoire

Voici un exemple détaillé de l'évolution d'une idée dans Inventions. Il ne s'agit pas d'entrer dans les détails de chaque action, mais plutôt d'aider à donner un sens au flux d'actions avant d'entrer dans les instructions étape par étape pour les actions.

Les Étapes clés déterminent le degré d'avancement de votre société, elles sont les éléments constitutifs des connaissances de votre société. Certaines inventions requièrent des connaissances technologiques préalables (Étapes clés). *Par exemple, vous ne pouvez pas faire du pain si vous ne savez pas encore comment faire du feu.*

Tout d'abord, une société conçoit et initie une idée. Par la suite, quelqu'un réalisera cette simple idée en l'inventant, en supposant qu'il ait déjà la connaissance de l'Étape clé appropriée. Parfois, une autre société innove sur la base d'une invention, l'améliorant pour toujours. En fin de compte, quelqu'un impliqué dans ce processus partage l'invention avec le monde, et cette société progresse dans la course à la richesse.

ÉVOLUTION DES IDÉES

Exemple

Jaune initie une idée de roue en Asie. Lors d'un tour ultérieur, Bleu invente la roue dans cette région. Bien que cela ne soit pas nécessaire, Orange innove ensuite sur la roue (l'innovation est la seule étape facultative du « cycle de vie de l'idée »). Enfin, Bleu partage l'invention avec le monde, développant ainsi la richesse de sa société. Comme Bleu a inventé l'idée, il se retrouve en possession de l'invention elle-même. En tant qu'initiateur de l'idée, Jaune reçoit les points d'ingéniosité (PI). La population d'Orange en Asie augmente grâce à l'effort d'innovation. Il y a des avantages à être impliqué dans toutes les étapes du processus ! Tout cela sera expliqué en détail plus tard.

Comment jouer

Une partie se déroule sur 6 ères :

1. **Âge de pierre** (il y a 3,2 millions d'années)	1 manche
2. **Neolithique** (il y a 12 000 ans)	3 manches
3. **Âge des métaux** (-3300)	3 manches
4. **Période classique/moyen âge (- 500)**	3 manches
5. **Âge moderne** (XVII[e] siècle)	3 manches
6. **Âge de l'informatique (XXI[e] siècle)**	décompte

Chaque ère est composée de trois manches : vous jouez vos 2 piliers de Saison, puis vous déplacez votre pilier d'Époque. Les exceptions sont l'Âge de pierre (Ère 1), qui ne comporte qu'une seule manche, au cours de laquelle vous ne déplacez que votre pilier d'Époque, et l'Âge de l'informatique (Ère 6), qui ne comporte que les décomptes de points de fin de partie. À la fin de chaque ère (sauf l'Ère 5), il y a un processus de changement d'Ère pour marquer la rotation de la roue du temps. Tout cela est représenté par une iconographie le long de la piste d'Ères pour vous aider à vous en souvenir (voir p.22, Changement d'Ère).

ÈRES

JOUER UNE MANCHE

Au début de chaque manche (sauf à l'Ère 1), Chronos avance d'une étape sur la piste d'Ère. Ensuite, chaque joueur joue un tour qui consiste en une action principale et, éventuellement, une ou plusieurs **Actions en chaîne**.

Jouer votre tour

Votre tour est divisé en plusieurs étapes (elles sont représentées sur le plateau de la votre Société, pour rappel) :

1. Préparer les jetons Action en chaîne
2. Réaliser des actions
3. Les Ambitions se transforment en Progrès
4. Construire le Progrès

Remarque : à la fin de l'étape 2, replacez tous vos jetons **Action en chaîne** sur la case située dans le coin supérieur gauche de votre plateau de Société.

Étape 1 : préparer les jetons Action en chaîne

Déplacez le nombre de jetons **Action en chaîne** (sur votre plateau de Société) indiqué par votre case sur la piste d'Influence de la case de gauche vers la case de droite dans le coin supérieur gauche de votre plateau de Société. Vous placerez ces jetons lorsque vous réaliserez des **Actions en chaîne**, et vous ne pouvez pas réaliser plus d'**Actions en chaîne** que le nombre de jetons **Action en chaîne** que vous avez préparés ce tour-ci. Une fois que vous avez terminé l'**Étape 2 : péaliser des actions,** replacez-les dans la case de gauche (voir la page suivante, Réaliser des actions).

Exemple

*Violet commence son tour ; son jeton est sur la case 5 de la piste d'Influence. Cette section de la piste d'Influence indique 2 jetons **Action en chaîne** vers la droite. Il déplace donc 2 de ses jetons **Action en chaîne** vers la case de droite de son plateau de Société. Il peut réaliser 2 **Actions en chaîne** durant ce tour.*

Étape 2 : Réaliser des actions

Chaque fois que vous placez ou déplacez un de vos Piliers du Temps, vous marquez l'histoire de votre empreinte, en créant une Étape clé dans l'histoire des inventions. Alors, choisissez judicieusement.

Dans cette étape, vous allez soit jouer un pilier Saison de votre plateau de Société sur une case Action accessible, soit déplacer votre pilier d'Époque sur une case Action d'un autre forum accessible. Dans les deux cas, la case Action ne doit pas se trouver dans un forum où se trouve un de vos Piliers du Temps, ce qui la rend accessible. Que vous jouiez un pilier Saison ou que vous déplaciez votre pilier d'Époque est indiqué par la case de la piste d'Ère sur laquelle se trouve Chronos :

JOUEZ UN PILIER SAISON OU DÉPLACER VOTRE PILIER D'ÉPOQUE

Si la case de Chronos indique le pilier d'Époque, vous devez le déplacer. Sinon, Chronos se trouvera sur une case roue et vous devrez jouer un pilier Saison.

> **Remarque :** dans l'Ère 1, il n'y a qu'une seule manche, au cours de laquelle vous placez votre pilier d'Époque sur le plateau principal. À l'Ère 6, vous ne réalisez aucune action principale. Autrement, chaque ère comprend 3 manches. Lors des manches 1 et 2, vous jouez les piliers Saison ; lors de la manche 3, vous déplacez votre pilier d'Époque sur un autre forum. Tout cela est indiqué sur la piste d'Ère.

Une fois que vous avez joué votre pilier Saison ou déplacé votre pilier d'Époque, vous influencez les piliers d'Époque des autres joueurs qui se trouvent sur la case Action choisie (voir ci-dessous), puis vous réalisez l'action.

A. Influencer les piliers d'Époque (👥 : ou piliers Saison)

Chaque joueur ayant un pilier d'Époque (👥 : ou piliers de Saison) sur la case Action que vous avez choisie gagne 1 influence (avancez d'une case sur la piste d'Influence). L'influence maximale que vous pouvez avoir est de 10.

INFLUENCER LES PILIERS D'ÉPOQUE

B. Réaliser l'action

Ensuite, réalisez l'action choisie (pour savoir ce à quoi sert chaque action et comment elle fonctionne, consultez la section Les actions, p.12). Vous pouvez également réaliser n'importe quel nombre d'**Actions en chaîne** préparées pour le tour.

TUILES AMBITION

Certaines actions vous permettent d'obtenir une tuile Ambition pour économie, culture ou technologie, ou même une tuile de votre choix. Les tuiles Ambition sont des emplacements que vous remplacerez par des tuiles Progrès lors de l'Étape 3 de votre tour (voir p. 21). Lorsque vous gagnez une tuile Ambition, tournez-la de façon à ce que le symbole correspondant au type attribué soit en haut, puis placez-la sur la case vide la plus à gauche de la zone d'offre en bas de votre plateau de Société. Si vous gagnez plus de tuiles Ambition qu'il n'y a de cases vides sur votre zone d'offre, vous devez choisir à la fin de votre tour laquelle des nouvelles tuiles vous souhaitez acquérir ; les tuiles Ambition en trop retournent dans votre réserve.

Exemple

La zone d'offre des tuiles de Bleue contient déjà 3 tuiles. À son tour, elle gagne une tuile Ambition associée à la technologie et une tuile Ambition associée à la culture. Elle n'a de place que pour 1 tuile. Elle choisit de garder la tuile culture et remet l'autre dans sa réserve.

« Réaliser une Action en chaîne »

La réalisation d'une **Action en chaîne** est presque identique à la réalisation de votre action principale ; mais au lieu d'utiliser un pilier, vous placez un jeton **Action en chaîne** près de l'icône d'**Action en chaîne** que vous souhaitez utiliser.

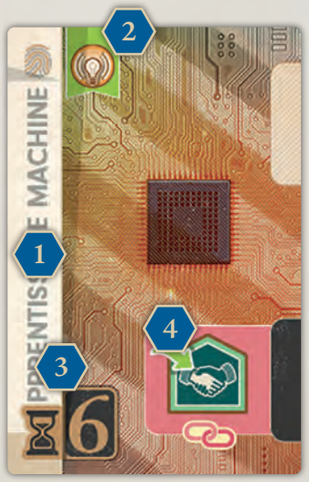
TUILES ÉTAPE CLÉ

1. LES CASES DIPLOMATE
2. NOM
3. ÉTAPE CLÉ DE L'ÈRE
4. ACTION DU DIPLOMATE
5. NOUVELLE ÈRE DE LA SOCIÉTÉ

CARTES IDÉE/INVENTION

CÔTÉ IDÉES

1. NOM DE L'IDÉE
2. TYPE DE SPÉCIALITÉ
3. SPÉCIALISTES À ÉPUISER
4. ÉTAPE CLÉ NÉCESSAIRE À L'INVENTION
5. ACTION EN CHAÎNE POUR INNOVER SUR LE CÔTÉ DE L'INVENTION
6. PI POUR AVOIR INVENTÉ (UNIQUEMENT LES CARTES DE L'ÈRE 6)



CÔTÉ INVENTION

1. NOM DE L'INVENTION
2. ACTION DE PARTAGE DISPONIBLE
3. ÈRE DE L'INVENTION ET PI LORS DU PARTAGE
4. ACTION EN CHAÎNE

Les Actions

Chaque action peut être réalisée en tant qu'action principale ou en tant qu'**Action en chaîne**.
L'action comporte les mêmes étapes, que vous la réalisiez en tant qu'action principale ou en tant qu'**Action en chaîne**.

‹‹‹ **Important** ›››
Si (et seulement si) vous ne pouvez réaliser aucune des actions principales, jouez simplement votre pilier Saison ou déplacez votre pilier d'Époque et gagnez 1 influence. Évitez cela à tout prix.

INITIER UNE IDÉE

Initiez les idées qui deviendront peut-être des inventions. **Vous serez connu comme l'initiateur. C'est une des actions principales du jeu.**

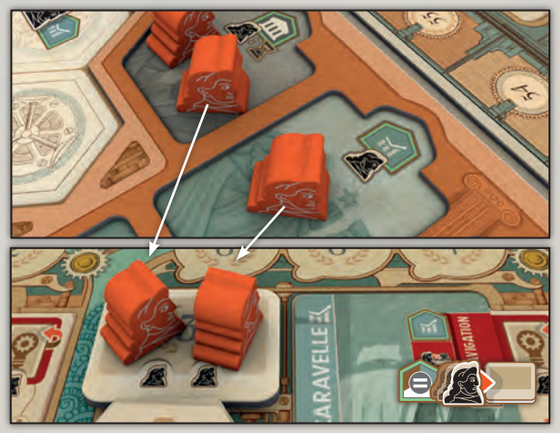
1. Placez l'une de vos cartes Idée de la droite de votre plateau de Société dans une zone d'offre de région sans carte.

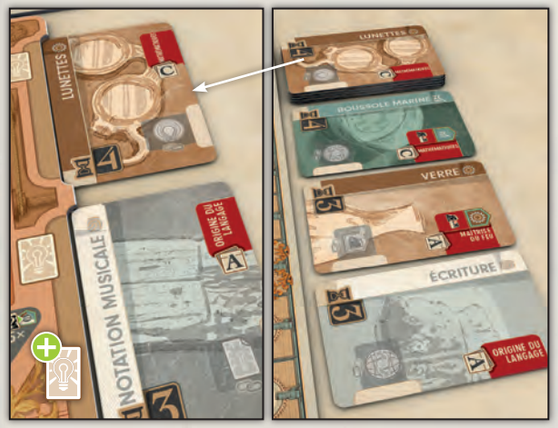
1. La tuile Spécialiste (à gauche de la carte que vous venez de jouer) indique le nombre de spécialistes et/ou d'érudits nécessaires pour initier votre idée dans cette région. Déplacez les 1 ou 2 spécialistes disponibles du même type que la carte que vous avez jouée (et/ou les érudits) de votre plateau de Société pour les placer sur la tuile Spécialiste. Obtenez l'avantage représenté sur la tuile Spécialiste.

2. À la fin de l'**Étape 2 : réaliser des actions** (voir p. 11), pour chaque idée que vous avez initiée, réalisez les étapes suivantes (vous pouvez être en mesure d'initier plusieurs idées au cours de votre tour ; ne faites pas tout ce qui suit tant que vous ne les avez pas toutes faites) :

a. Choisissez une carte Idée dans la zone d'offre des idées (les 3 cartes plus la première carte du paquet à côté du plateau principal) et placez-la à droite du plateau de la Société pour combler le vide laissé par l'idée que vous venez de placer.

b. Faites glisser les cartes de la zone d'offre des idées vers la droite (en les éloignant de la pile) pour combler les espaces vides, et placez la carte suivante de la pile sur l'espace nouvellement libéré.





Exemple

Orange joue la carte Idée Caravelle de l'Ère 4 en Afrique. La tuile Spécialiste en Afrique indique que 2 spécialistes doivent coopérer pour initier cette idée. Comme la Caravelle est une carte Économie, Orange place un commerçant et choisit un érudit à gauche de la carte idée. Il gagne le bénéfice de la tuile Spécialiste (3 PI). A la fin de l'étape 2, il prend une nouvelle carte de la zone d'offre des idées, en choisissant la carte sur le dessus du paquet des idées. S'il avait pris une autre carte, il ferait glisser les cartes restantes pour combler l'espace ainsi libéré, et remplirait la zone d'offre avec une nouvelle carte.

INVENTER

Inventer fait progresser la technologie de votre société et permet à la nouvelle invention d'être partagée avec le monde. **C'est une des actions principales du jeu.**

1. Choisissez n'importe quelle idée sur le plateau de jeu dont vous avez accès à l'Étape clé requise (voir **Accès aux Étapes clés** ci-dessous). L'Étape clé requise est représentée dans le coin supérieur droit de la carte.

2. Placez une tuile Ambition sur la case vide la plus à gauche de la zone d'offre des tuiles en bas de votre plateau de Société. Elle doit être tournée de façon à ce que la **technologie** soit en haut (voir p. 11).

3. Déplacez un spécialiste disponible de la même spécialité que l'idée (ou déplacez un érudit) de votre plateau de Société sur la case Inventer à droite de l'idée (même icône que cette action). Une idée peut également nécessiter l'épuisement de spécialistes (et/ou d'érudits) supplémentaires pour que vous puissiez l'inventer. Cette exigence sera représentée à gauche de la case Inventer (sur la carte), à côté de l'Étape clé requise. Si c'est le cas, épuisez les spécialistes du type indiqué (et/ou les érudits).

4. Retournez la carte Idée sur sa face Invention.

« Accès aux Étapes clés »

Avoir accès aux Étapes clés requises pour inventer une idée signifie que l'une des choses suivantes est vraie :

Zone d'offre privée : l'Étape clé se trouve dans la zone d'offre privée d'un joueur sur le plateau de jeu, et l'une des conditions suivantes est également remplie :

- Il se trouve dans votre propre zone d'offre.
- Il se trouve dans la présentation d'un adversaire, et l'un de vos citoyens s'y trouve.
- Elle se trouve dans la présentation d'un adversaire et elle date d'une Ère antérieure à l'Ère actuelle de Chronos.

Connaissances communes : l'Étape clé est sur le plateau de jeu dans la zone d'offre des connaissances communes, ou a été poussée hors du plateau de jeu et se trouve dans la défausse.

« Épuiser des spécialistes »

Rappelez-vous : pour épuiser un spécialiste, il suffit de déplacer le citoyen de la case d'origine (supérieure) du domaine de spécialité vers la case épuisée (inférieure), et de le poser. Ce spécialiste n'est plus disponible jusqu'à ce qu'il retourne chez lui.

Conseil : vous pouvez savoir qu'une carte sur le plateau est encore une idée si aucun citoyen ne se trouve à sa droite.

Exemple

Jaune veut inventer le bateau à vapeur, une idée radicale de l'Ère 5 qui existerait en Asie. Pour inventer le bateau à vapeur, elle doit déjà connaître le fer. Le fer est devenu une connaissance commune, elle pourra donc suivre l'idée et inventer le bateau à vapeur. Elle envoie 1 commerçant en Asie pour l'inventer, mais comme l'indique le bateau à vapeur, un second commerçant doit également être épuisé. Les deux commerçants sont nécessaires au processus d'invention. Inventer donne à la société de Jaune un coup de pouce en matière de technologie, elle prend donc une tuile Ambition placée sur la technologie. Enfin, Jaune retourne la carte. Le bateau à vapeur a été inventé !

INNOVER

Innover sur l'invention de quelqu'un d'autre apporte de nouveaux spécialistes à votre société. **Cette action vous permet de réaliser une Action en chaîne.**

Remarque : vous ne pouvez innover que sur des inventions ; vous ne pouvez pas innover sur de simples idées. S'il ne s'agit pas encore d'une invention (pas de citoyen dans la case supérieure à droite de la carte), ou si vous êtes l'inventeur, vous ne pouvez pas réaliser cette action. Vous verrez un rappel à ce sujet sur le tableau au-dessus de la case Innover.

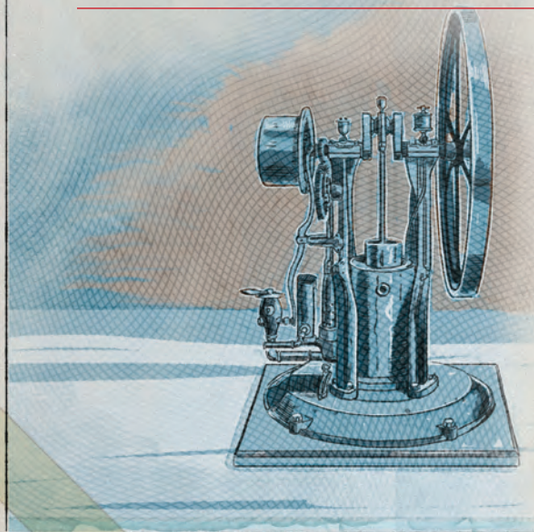
1. Déplacez un spécialiste disponible de la même spécialité que l'invention sur laquelle vous voulez innover (ou un érudit) de votre plateau de Société vers la case Innover à droite de l'invention (même icône que cette action).

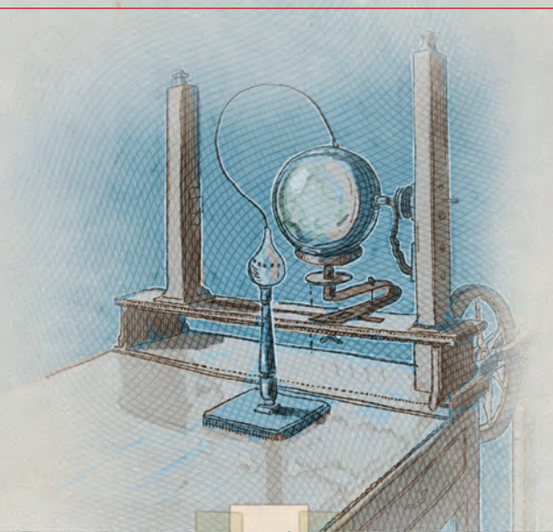
2. Gagnez 1 spécialiste du même type que le type de l'invention (prenez un citoyen dans votre réserve). Placez le nouveau spécialiste dans la case d'origine (supérieure) de ce domaine de spécialité sur votre plateau de Société.

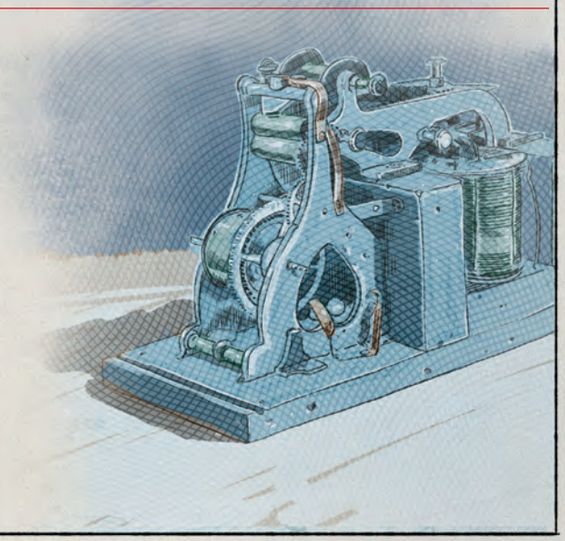
3. Si vous avez encore un jeton **Action en chaîne**, vous pouvez réaliser l'**Action en chaîne** décrite à gauche de la case Innover (sur la carte). Si vous le faites, placez un jeton **Action en chaîne** sur la carte.

Exemple

***Violet** veut innover sur la digue qui a été inventée au Moyen-Orient, mais il ne peut pas le faire, car c'est lui qui l'a inventée. Mais la soie africaine est disponible et il peut innover sur cette invention. La soie est une invention économique, **Violet** envoie donc un commerçant pour innover sur cette invention. Parce que la soie est maintenant améliorée par l'innovation, **Violet** attire 1 nouveau spécialiste commerçant. Comme il lui reste un jeton **Action en chaîne** à dépenser, il réalise l'**Action en chaîne** « Partager une invention » dans le coin inférieur droit de la soie (à côté du marchand qu'il vient de placer), la partageant immédiatement avec le monde. Avec cette **Action en chaîne**, **Violet** aurait pu partager n'importe quelle invention sur le plateau dont il fait partie ; il n'était pas nécessaire qu'il s'agisse de soie (voir p. 15).*







PARTAGER UNE INVENTION

Partager une invention fait progresser la richesse de votre société, augmente la population de celui qui a innové, donne la carte Invention à l'inventeur et confère une propriété intellectuelle à celui qui a initié l'idée à l'origine. Partager une simple idée n'impressionne personne ; vous devez partager une invention. **C'est l'une des actions principales du jeu.**

Remarque : si vous n'avez pas de citoyens à côté d'une invention, vous ne pouvez pas réaliser cette action. N'oubliez pas qu'une invention doit avoir son **Action en chaîne** au bas de la carte et au moins un citoyen à droite (si ce n'est pas le cas, il s'agit d'une simple idée et vous ne pouvez pas réaliser cette action). Vous devez avoir un citoyen à côté de l'invention pour pouvoir la partager.

Choisissez une idée inventée sur n'importe quelle zone d'offre de région où vous avez un citoyen à côté de la carte en tant qu'initiateur, inventeur ou innovateur.

1. **L'initiateur** (le joueur dont les citoyens sont à gauche de l'invention) marque un nombre de PI égal à l'ère de l'invention, comme indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte, pour chacun de ses citoyens à gauche de la carte.
2. **L'inventeur** déplace l'invention à gauche de son plateau de Société.
3. **L'innovateur** (s'il y en a un) place un citoyen de sa réserve dans la même région sur la carte.
4. **Vous** (le joueur qui partage l'invention) prenez soit une tuile 1 **Richesse** de cette région, soit une tuile Ambition placée sur joker (voir à droite), et la placez dans la case vide la plus à gauche de votre zone d'offre de tuiles. S'il n'y a pas de case vide pour cette tuile, remplacez n'importe quelle tuile Ambition de votre zone d'offre de tuiles, ou ne prenez pas la tuile du tout.

Tous les citoyens qui se trouvaient à côté de l'invention sont déplacés dans la région correspondante sur la carte.

Remarque : vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile **Richesse** de chaque lettre, donc si vous avez déjà une tuile **Richesse** de la même lettre que celle que vous souhaitez prendre, ou s'il n'y a plus de tuiles **Richesse** dans la région, ou si vous n'en voulez tout simplement pas, vous pouvez prendre à la place une tuile Ambition placée sur joker : placez une tuile Ambition sur la case vide la plus à gauche de la zone d'offre des tuiles en bas de votre plateau de Société, mais tournez-la de façon à ce que le point d'interrogation soit à la verticale (c'est-à-dire qu'il n'y ait pas de couleur unique en haut). Ceci vous rappelle que vous pouvez choisir le type de tuile Progrès qui la remplacera (voir p. 11).

Exemple

Bleu décide de partager sa propre idée de boussole marine de l'Ère 4 venant d'Australie, qui est devenue une invention. Il a 2 citoyens qui ont initié l'idée, Jaune a 1 citoyen qui l'a inventée, et Orange a 1 citoyen qui a innové. Bleu gagne 8 PI (4 par citoyen). Orange, en tant qu'innovateur, ajoute également un citoyen de sa réserve à la région de la carte. Comme Jaune est l'inventeur, elle déplace l'invention à gauche de son plateau de Société. Bleu choisit ensuite une tuile Richesse à côté de l'invention et l'ajoute à sa zone d'offre de tuiles. Enfin, les 4 citoyens se déplacent vers la région correspondante sur la carte.

Exemple

Bleu décide de partager sa propre idée de boussole marine de l'Ère 4 venant d'Australie, qui est devenue une invention. Il a 2 citoyens qui ont intitié l'idée, Jaune a 1 citoyen qui l'a inventée, et Orange a 1 citoyen qui a innové. Bleu gagne 8 PI (4 par citoyen). Orange, en tant qu'innovateur, ajoute également un citoyen de sa réserve à la région de la carte. Comme Jaune est l'inventeur, elle déplace l'invention à gauche de son plateau de Société. Bleu choisit ensuite une tuile Richesse à côté de l'invention et l'ajoute à sa zone d'offre de tuiles. Enfin, les 4 citoyens se déplacent vers la région correspondante sur la carte.

FAIRE APPEL À DES SPÉCIALISTES

Toutes les sociétés ont besoin de spécialistes pour avancer et progresser. Indépendamment de leur Époque, les sociétés recherchent toujours des génies pour favoriser leur croissance et développer leur économie. **Cette action vous permet de réaliser une Action en chaîne.**

Cette action permet de faire revenir les citoyens d'une région chez eux, et qu'ils soient disponibles pour travailler. Cela fait également progresser l'économie de votre société.

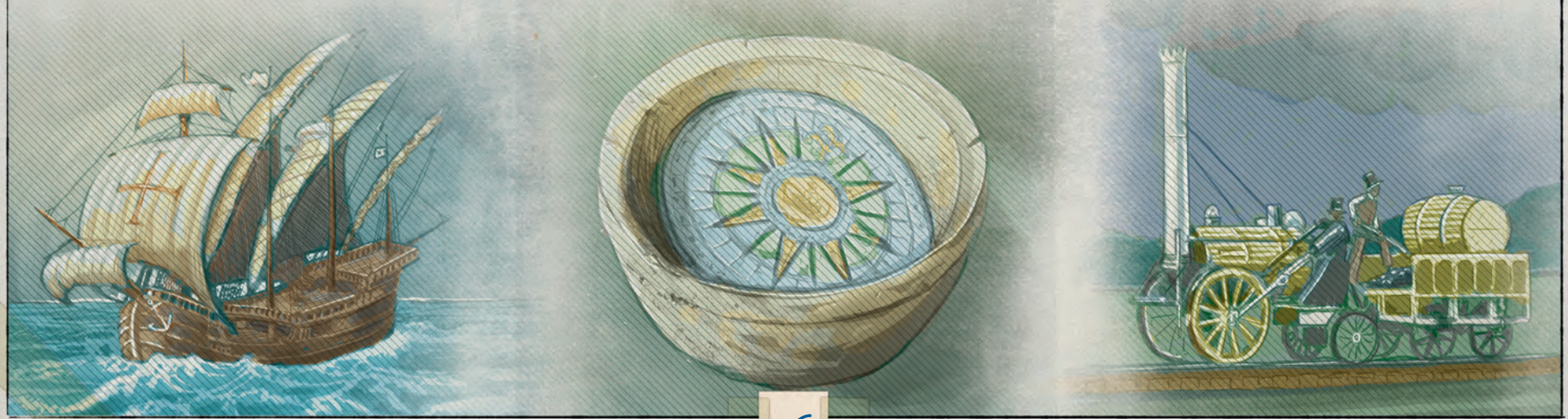
1. Placez une tuile Ambition sur la case vide la plus à gauche de la zone d'offre des tuiles en bas de votre plateau de Société, tourné de façon à ce que l'économie soit en haut.
2. Choisissez 1 région et renvoyez chez eux 1 ou plusieurs de vos citoyens de cette région de la carte (pas de la zone d'offre de région) dans le domaine de spécialité correspondant à l'idée/invention dans la région d'où ils sont revenus. S'il n'y a pas de carte dans la région, leur spécialité est déterminée par la carte la plus à droite de la zone d'offre des idées. Dans le cas rare où il n'y a pas non plus de cartes Idée dans la zone d'offre, vous choisissez leur spécialité ; cependant, ils doivent tous aller dans la même spécialité. Dans tous les cas, ils sont placés dans la partie maison (supérieure) de la zone de spécialité, et sont donc disponibles.
3. S'il vous reste des jetons **Action en chaîne**, vous pouvez réaliser une **Action en chaîne** à partir de n'importe quelle invention située à gauche de votre plateau de Société. Si vous le faites, placez un jeton **Action en chaîne** sur la carte.

Remarque : si vous réalisez plus d'une action Faire appel à des spécialistes au cours d'un même tour, vous ne pouvez pas enchaîner deux fois l'action de la même invention.

Exemple

*Orange vient d'innover sur le microscope. L'**Action en chaîne** de cette carte est Faire appel à des spécialistes. Il place 1 de ses 2 jetons **Action en chaîne** pour le tour sur l'icône **Action en chaîne** et réalise l'action Faire appel à des spécialistes.*

*Tout d'abord, il ajoute une tuile Ambition dans sa zone d'offre, placée sur économie. Il choisit ensuite une région et décide de faire revenir à la maison tous ses citoyens qui s'y trouvent. Comme l'invention dans cette région est une carte **Culture**, tous ces citoyens rentrent chez eux en tant qu'artisans. Ensuite, pour l'étape finale de Faire appel à des spécialistes, il utilise son deuxième et dernier jeton **Action en chaîne** pour choisir une des inventions situées à gauche de son plateau et réalise l'**Action en chaîne** indiquée au bas de cette carte. Un bon tour, sans gaspillage !*



GAGNER DE L'INFLUENCE

Tout au long de l'histoire, les sociétés ont accru leur pouvoir et leur influence par de nombreux moyens. De la guerre à la diplomatie, des petites communautés aux conférences mondiales modernes. Cette action représente ces événements. **Cette action vous permet de réaliser une Action en chaîne.**

Cette action vous permet de gagner de l'influence et des PI en utilisant le travail de vos spécialistes dans une région.

1. Choisissez une région où vous n'avez pas de jeton Influence (aucun joueur ne peut avoir 2 jetons Influence sur la même région), et où vous avez plus de citoyens sur cette région que n'importe quel autre joueur, et où vous avez au moins autant de citoyens que le nombre représenté sur votre plateau de Société au-dessus du jeton Influence que vous souhaitez placer dans la région (ce peut être n'importe quel jeton Influence sur votre plateau de Société).

2. Le nombre de citoyens représentés au-dessus du jeton Influence choisi retournent chez eux depuis la carte (pas depuis la zone d'offre de région) dans le domaine de spécialité correspondant à l'idée/invention dans la région d'où ils sont revenus. S'il n'y a pas de carte dans la région, leur spécialité est déterminée par la carte la plus à droite de la zone d'offre des idées. Dans le cas rare où il n'y a pas non plus de cartes Idée dans la zone d'offre, vous choisissez leur spécialité ; cependant, ils doivent tous aller dans la même spécialité. Dans tous les cas, ils sont placés dans la partie maison (supérieure) du domaine de spécialité, et sont donc disponibles.

3. Placez le jeton Influence choisi sur la case d'influence vide la plus à gauche de la région (au-dessus/en dessous de la case de la carte) et gagnez les PI que vous couvrez. Gagnez une influence égale au nombre de jetons Influence face visible que vous avez sur le plateau.

4. S'il vous reste des jetons **Action en chaîne**, vous pouvez réaliser l'**Action en chaîne** sur l'un de vos jetons Influence face visible de n'importe quelle région. Si vous le faites, retournez définitivement le jeton Influence utilisé face cachée, et placez un jeton **Action en chaîne** dessus.

Exemple

*En Afrique, **Bleu** veut placer le jeton Influence qui lui permet d'initier une idée comme **Action en chaîne**. Elle n'a pas encore de jeton Influence à cet endroit, donc c'est autorisé. Au-dessus du jeton sur son plateau de Société, il est indiqué qu'elle a besoin d'au moins 2 citoyens dans la région. Elle a 3 citoyens en Afrique, et elle a la majorité absolue : elle a plus de citoyens que n'importe qui d'autre dans cette région. Elle peut donc réaliser cette action.*

Exemple suite

***Bleue** doit ramener 2 de ses citoyens d'Afrique sur la carte. L'Afrique n'a pas d'idée en gestation, pas d'invention en cours de développement, donc elle regarde la carte la plus à droite de la présentation des idées : **culture**. Ces deux citoyens rentrent donc chez eux en tant qu'artisans, désireux de travailler. **Bleu** place le jeton Influence sur la case la plus à gauche de la région et obtient 6 PI. Comme elle a maintenant 2 jetons Influence face visible sur des régions de la carte, elle gagne 2 points d'influence sur la piste d'influence. Elle décide ensuite d'utiliser son jeton **Action en chaîne** disponible pour retourner le jeton Influence qu'elle vient de placer et effectuer une action initier une Idée. Elle aurait pu retourner son autre jeton Influence disponible comme **Action en chaîne**.*

VOYAGER

Pendant des millénaires, il n'y a pas eu de meilleur moyen de partager les découvertes, les inventions, la culture et les connaissances entre les sociétés que de voyager parmi les civilisations du monde. **Cette action vous permet de réaliser une Action en chaîne.**

Voyager améliore la **culture** de votre société et vous permet d'apprendre des sages que vous rencontrez.

1. Placez une tuile Ambition sur la case vide la plus à gauche de la zone d'offre des tuiles en bas de votre plateau de Société, tourné de façon à ce que la **culture** soit en haut.
2. Déplacez 1 de vos citoyens sur la carte (pas sur une zone d'offre de région) vers une région adjacente, en suivant une ligne bleue.

Remarque : vous pouvez vous déplacer de l'Amérique du Nord vers l'Asie, et vice versa (c'est-à-dire entre les régions 4 et 6).

3. **Si un sage se trouve dans la nouvelle région et que vous avez encore un jeton Action en chaîne, vous pouvez le placer près de la tuile Connaissances et réaliser une des actions suivantes en tant qu'Action en chaîne :**
   - Si la tuile Connaissances indique une **Action en chaîne**, réalisez l'action puis retournez la tuile Connaissances du côté des points.

OU

   - si la tuile est sur sa face 2 PI, gagnez les PI de chaque tuile Connaissances sur la face 2 PI de la carte, puis retournez les toutes.

Ensuite, dans les deux cas, déplacez le sage de cette région vers l'**académie** de votre plateau de Société.

« Remarque de l'auteur »

Les régions de la carte sont numérotées en fonction d'une conception répandue des migrations humaines préhistoriques. Bien que de nouvelles découvertes modifient constamment notre vision de l'expansion de l'Homo sapiens autour du globe, la conception d'un jeu nécessite de faire de nombreux choix et abstractions.

Ce choix particulier fonctionne très bien car, dans une partie à 2 joueurs, ces numéros de région servent également de chemin à votre adversaire virtuel autour de la Terre.

Exemple

Violet peut se déplacer de l'Amérique du Sud vers l'Amérique du Nord ou l'Afrique. Jaune peut se déplacer de l'Amérique du Nord vers l'Asie, l'Europe ou l'Amérique du Sud, en suivant les lignes. Violet ne peut pas se déplacer de l'Amérique du Sud vers l'Europe, car il n'y a pas de connexion.

Exemple

*Violet se rend d'Europe en Afrique, où un sage l'attend. Après avoir ajouté une tuile Ambition, avec la face **culture** vers le haut, à sa zone d'offre de tuiles, il utilise son jeton **Action en chaîne** disponible pour retourner la tuile Connaissances et en tirer les avantages. Si, lors d'un tour ultérieur, Bleue se déplace dans la même région alors que le sage n'y est pas, elle ne pourra pas réaliser l'**Action en chaîne** de la tuile Connaissances, mais obtiendra tout de même la tuile Ambition (face **culture** visible).*

*Lors d'une Ère ultérieure, le sage retourne en Afrique. Bleue le remarque et s'y rend, reçoit la tuile Ambition et utilise un de ses jetons **Action en chaîne** pour bénéficier de la tuile Connaissances. Comme la tuile Connaissances montre le côté PI, elle retourne les 4 tuiles (c'est-à-dire dans chaque région) avec le côté PI visible et obtient 8 PI.*

EURÊKA

Les moments Eureka sont rares, mais ils peuvent propulser une société dans une nouvelle ère et servir de tremplin à de nombreuses autres inventions. En criant « Eurêka ! », une société prend de l'avance sur son temps.

Vous ne pouvez réaliser cette action que si les Étapes clés de la zone d'offre Eurêka datent d'une Ère postérieure à votre Étape clé privée.

1. Retirez la carte la plus en bas de la zone d'offre des connaissances communes et placez-la sur la pile de défausse. Ensuite, déplacez votre Étape clé privée sur la zone d'offre de connaissances communes avec tous les diplomates qui s'y trouvent, en la plaçant au-dessus de toutes les tuiles Étape clé qui ont la même lettre ou une lettre antérieure du paquet (déplacez les tuiles antérieures vers le bas pour faire de la place).

   Lorsqu'une Étape clé quitte la zone d'offre des connaissances communes, tous les citoyens qui s'y trouvaient sont rendus à leur propriétaire en tant qu'érudits.

Limite : le nombre de l'ère de votre Étape clé correspond au nombre maximum d'érudits que vous pouvez avoir dans votre académie. Tous les érudits excédentaires sont remis dans votre réserve. Cependant avec Eurêka, vous utilisez l'ère de la nouvelle Étape clé comme maximum pour votre **académie**.

Si la lettre de votre ancienne Étape clé est antérieure à l'étape la plus basse de la zone d'offre des connaissances communes, placez-la sur la pile de défausse. Gardez les noms de toutes les Étapes clés défaussées visibles.

2. Choisissez une Étape clé sur la zone d'offre Eurêka et déplacez-la sur votre propre zone d'offre d'Étape clé sur le plateau de jeu. Placez un citoyen de votre réserve sur le côté gauche de la nouvelle Étape clé, mais **ne réalisez pas d'action sur celle-ci.**

3. Avancez votre marqueur d'Ère à l'ère de la nouvelle Étape clé, comme indiqué en bas de la tuile Étape clé, sur l'une des cases inoccupées de la tuile. Réalisez l'action sur la case choisie (voir p. 28), sauf s'il s'agit de l'action d'ordre du tour, qui se produit lors des changements d'Ère (voir p. 22).

Exemple

Orange déplace son Étape clé coton vers la zone d'offre des Connaissances communes avec le diplomate toujours dessus. Le coton date de l'Ère B, et la zone d'offre des connaissances communes contient déjà la voile, une Étape clé de l'Ère C. Il fait donc glisser toutes les Étapes clés des ères précédentes pour les classer par ordre alphabétique. Il prend ensuite l'Étape clé de la grue et la place sur sa zone d'offre personnelle, avec un nouveau citoyen dessus.

Cette nouvelle Étape clé fait entrer sa société dans une nouvelle ère. Il déplace son marqueur d'Ère vers l'Ère indiquée par la nouvelle Étape clé et choisit l'avantage d'initier une idée, qu'il prend immédiatement

ENVOYER UN DIPLOMATE

Envoyez un diplomate dans une autre société pour découvrir leur nouvelle technologie.

Cette action vous permet d'envoyer n'importe quel citoyen disponible en tant que diplomate. Le citoyen peut être utilisé pour acquérir des connaissances sur l'Étape clé d'une autre société ou sur une Étape clé de connaissances communes. Quelle que soit la méthode utilisée, vous bénéficiez de l'Étape clé où votre diplomate est placé.

1. Déplacez **n'importe quel** spécialiste ou érudit de votre plateau de Société sur une tuile Étape clé du plateau (dans une zone d'offre privée ou dans la zone d'offre des connaissances communes) avec au moins une case libre sur son côté gauche, et sur laquelle vous n'avez pas encore de citoyen. Si l'Étape clé appartient à un autre joueur et qu'il est **d'une ère plus avancée que la vôtre**, ce joueur gagne 1 influence.
2. Prenez l'avantage représenté au-dessus de la poignée de main sur la tuile Étape clé.

Exemple

*Orange envoie un de ses citoyens en tant que diplomate à l'Étape clé **vaccination** dans dans la zone d'offre privée de Violet. Comme il s'agit d'une Étape clé privée d'une société plus avancée, Violet gagne 1 Influence. La vaccination permet à Orange de réaliser immédiatement l'action Voyager.*

RAPPELER UN DIPLOMATE

Rappelez un diplomate au pays. Après avoir terminé sa mission, le diplomate revient en tant qu'universitaire, désireux de montrer ce qu'il a appris sur la nouvelle technologie pendant son absence.

Cela vous permet d'utiliser une dernière fois l'action de l'Étape clé étudiée par votre diplomate.

1. Rappelez 1 de vos citoyens d'une Étape clé en tant qu'érudit. Le numéro d'ère de votre Étape clé représente le nombre maximum d'érudits que vous pouvez avoir dans votre **académie** ; tous ceux au-delà retournent dans votre réserve.
2. Prenez l'avantage représenté au-dessus de la poignée de main sur la tuile Étape clé que votre diplomate vient de quitter.

Remarque : vous ne perdez jamais l'accès à votre Étape clé privée, mais si l'Étape clé provient d'un autre joueur, vous ne pouvez plus l'utiliser pour inventer.

Exemple

*Bleue rappelle son diplomate de l'Étape clé ordinateur à son **académie**. Cela permet à Bleue de réaliser immédiatement l'action Inventer.*

Jouer votre tour

(suite de la page 11)

« Conseil de l'auteur »

Une fois que tout le monde s'est familiarisé avec cette procédure, vous pouvez réaliser les étapes 3 et 4 (ci-dessous) pendant que le joueur suivant commence son tour ; cela accélère le jeu !

Étape 3 : Transformer les ambitions en progrès

Lors de votre tour, vous avez peut-être accumulé plusieurs tuiles Ambition, qui servent d'emplacement pour certains types de tuiles Progrès. Il est maintenant temps de les remplacer par de véritables tuiles Progrès. (Voir l'aide de jeu pour une description détaillée de chaque tuile Progrès).

Remplacez chaque tuile Ambition de la zone d'offre des tuiles en bas de votre plateau de Société par une tuile Progrès du même type de la zone d'offre. Vous pouvez remplacer les tuiles Ambition jokers par n'importe quelle tuile Progrès. Remettez les tuiles Ambition remplacées dans votre réserve personnelle.

Rappelez-vous que vous ne pouvez avoir qu'une tuile de chaque chiffre/lettre.

Remarque : cette approche minimise les interruptions de votre tour et de votre réflexion, car vous n'avez pas besoin de vous arrêter à chaque fois dans ce que vous faites pour choisir parmi les 7 types de tuiles Progrès.

Étape 4 : Construire un progrès

Au cours de cette étape, vous pouvez utiliser vos spécialistes disponibles pour construire n'importe quelle tuile de votre zone d'offre de tuiles sur votre carte Progrès pour développer votre société.

1. Si vous souhaitez construire des tuiles pendant ce tour, vous devez d'abord payer un coût unique d'influence en fonction du nombre de tuiles présentes sur votre zone d'offre de tuiles. Ce coût n'est pas lié au nombre de tuiles que vous avez l'intention de construire.
   a. **4 tuiles** ➔ vous n'avez pas à payer d'Influence.
   b. **3 tuiles** ➔ vous devez payer 1 Influence.
   c. **2 tuiles** ➔ vous devez payer 2 Influence.
   d. **1 tuile** ➔ vous devez payer 3 Influence.

Pour rappel, le coût de l'Influence est indiqué sur la case vide la plus à gauche de votre zone d'offre de tuiles.

2. Vous ne pouvez construire qu'un nombre de tuiles égal à l'ère de votre Étape clé moins 1.

Exemple

Au début de la partie, le marqueur d'Ère et les Étapes clé de chacun sont à l'Ère 2, donc au début, chacun peut construire 1 tuile (ère 2 - 1 = 1).

3. Pour chaque tuile que vous souhaitez construire, réalisez les étapes suivantes :
   a. Placez la tuile sur n'importe quelle case de votre carte Progrès qui n'a pas de tuile, et gagnez immédiatement l'avantage de cette case.

Remarque : comme vous gagnez l'avantage immédiatement, vous pouvez l'utiliser pour payer l'étape suivante.

   b. Payer le coût de placement en spécialistes/érudits :
      i. S'il s'agit d'une tuile Économie, Culture ou Technologie, vous devez épuiser les spécialistes du même type (ou les érudits). S'il s'agit d'une tuile Richesse, vous pouvez épuiser les spécialistes de n'importe quelle combinaison de types (ou les érudits).
      ii. Comme coût de base, vous devez épuiser 1 spécialiste. Si vous placez une tuile Richesse, vous devez épuiser 2 spécialistes.
      iii. De plus, vous devez épuiser 1 spécialiste supplémentaire pour chaque tuile déjà placée directement adjacente à la nouvelle tuile.
      iv. Réduisez le coût total de cette tuile de 1 pour chaque carte Invention que vous avez à gauche de votre plateau Société et qui est du même type que la tuile.

Remarque : les tuiles Richesse ne bénéficient pas de cette réduction, car elles n'ont pas d'invention associée !

Consultez votre plateau de Société pour un rappel de ces étapes.

Exemple

Violet décide de construire ses tuiles. Comme il a 3 tuiles sur sa zone d'offre, la construction lui coûtera 1 Influence. Sa position est sur l'Ère 3, il peut donc construire jusqu'à 2 tuiles (3 - 1 = 2).

Exemple

Jaune décide de construire 1 tuile Technologie. Elle la place à côté de 2 autres tuiles. Pour ce faire, elle devrait normalement épuiser 3 intellectuels. 1 intellectuel pour la tuile Technologie qu'elle construit plus 2 autres pour les 2 tuiles auxquelles elle est adjacente (quel que soit leur type). Cependant, à gauche de son plateau de Société, elle a 1 invention Technologie. Parce que l'invention est du même type que la tuile qu'elle place, elle réduit le nombre d'intellectuels dont elle a besoin de 1. Jaune épuise 1 intellectuel et 1 érudit pour construire les progrès de sa société ce tour-ci.

Exemple

Bleu construit une tuile sur une case avec un jeton Économie. Elle la déplace sur sa case sur son plateau de Société. Elle peut maintenant utiliser un deuxième jeton Économie dans cette ère et dans chaque ère future.

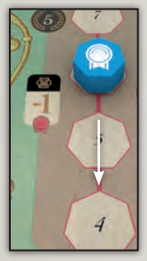
MANCHE SUIVANTE

Lorsque tous les joueurs ont joué 1 tour, faites avancer Chronos sur la case suivante de la piste d'Ère. Si Chronos est toujours dans la même ère, continuez avec un autre tour comme expliqué ci-dessus. Si Chronos vient d'entrer dans une nouvelle ère, appliquez la procédure de changement d'Ère (voir ci-dessous) pour passer à la nouvelle ère.

: Changement d'Ère

À la fin du dernier tour des Ères **2, 3 et 4** (c'est-à-dire après que vous avez tous déplacé vos piliers d'Époque), réalisez les étapes suivantes :

1. **Ajuster l'ordre du tour :** si le marqueur d'Ère d'au moins un joueur se trouve sur une case Changement de position dans l'ordre du tour sur la piste d'Ère, le joueur dont le marqueur se trouve sur la case d'ordre du tour la plus à droite déplace son marqueur d'ordre du tour sur la case de son choix, et décale les autres marqueurs d'ordre du tour pour combler l'écart tout en conservant leur ordre relatif. Si aucun joueur ne se trouve sur une case d'ordre du tour, passez cette étape.

2. 

Ajuster l'Influence : perdez ou gagnez de l'Influence comme indiqué à gauche de votre case sur la piste d'Influence :

- À 0 influence, vous en gagnez 1.
- À 1-3 influence, rien ne se passe.
- À 4-7, vous perdez 1.
- À 8-10, vous en perdez 2.

Ère 1 → 2 : si vous passez de l'Ère 1 à l'Ère 2, ignorez le reste des étapes (cette exception est indiquée sur la piste d'Ère à titre de rappel).

3.

Tous les spécialistes épuisés redeviennent disponibles : déplacez tous les spécialistes épuisés vers leurs maisons correspondantes.

4. **Récupérer les piliers de Saison.** Votre pilier d'Époque reste sur le plateau.

Les sages stimulent l'étude : pour chaque sage sur votre plateau de Société, placez un citoyen de votre réserve sur votre **académie** en tant qu'érudit. N'oubliez pas que le numéro d'ère de votre Étape clé correspond au nombre maximum d'érudits que vous pouvez avoir. Replacez chaque sage sur une case sage vide du plateau principal.

Récupérez les jetons Économie : remettez les jetons Économie que vous avez placés sur les tuiles Progrès économique sur leurs emplacements dans le coin inférieur droit de votre plateau de Société.

5. **Les Étapes clés de l'ère précédente deviennent publiques :** déplacez toutes les tuiles Étape clé restantes dans la **zone d'offre Eurêka** (s'il y en a) dans la **zone d'offre Connaissances communes**. Pour chaque Étape clé poussée vers le bas, placez-la sur la pile de défausse de façon à ce que les noms des Étapes clés défaussées soient toujours visibles. Tous les citoyens qui s'y trouvent retournent sur le plateau de Société de leur propriétaire en tant qu'érudits. Le numéro d'ère de votre Étape clé correspond au nombre maximum d'érudits que vous pouvez avoir dans votre académie ; tous les érudits en excès sont remis dans votre réserve. Révélez la prochaine série d'Étape clé de la pile de l'Ère suivante.

3+ : s'il reste des tuiles Étape clé sur la **zone d'offre Eurêka**, déplacez d'abord l'**Étape clé privée non-joueur** sur la zone d'offre des connaissances communes, puis remplacez-la par l'Étape clé la plus à droite sur la zone d'offre Eurêka.

Exemple

Lors du passage de l'Ère 2 à l'Ère 3, il reste une Étape clé de l'Ère 3 dans la zone d'offre Eurêka. Toutes les Étapes clés de la zone d'offre Connaissances communes sont donc déplacées d'une case vers le bas pour faire de la place à cette Étape clé. L'ancienne tuile du bas de la zone d'offre des connaissances communes quitte le plateau et se retrouve placée sur la défausse de façon à ce que tous les noms d'Étapes clés soient encore visibles. Les 3 Étapes clés de l'Ère 4 (pile D) sont placées face visible pour remplir la zone d'offre Eurêka.

6. *Des idées inattendues sont inventées par des sociétés « moins connues » :* défaussez toutes les cartes Idée de l'ère précédente qui se trouvent dans la zone d'offre des Idées. Dans l'ordre du tour, vérifiez les cartes Idée à droite de votre plateau de Société et défaussez les idées de l'ère précédente. Pour chaque carte défaussée, prenez-en une nouvelle dans la zone d'offre. Les cartes Idée défaussées peuvent être retirées du jeu, elles ne seront plus utilisées.

Fin de la partie

ÈRE 6 : DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

1. Marquez des PI en fonction du niveau que vous avez atteint sur la piste d'Influence : 1, 5 ou 10 PI.
2. Marquez chaque tuile **Richesse** sur votre plateau de Société (voir l'aide de jeu).
3. Marquez 2 de vos cartes Objectif privé (voir l'aide de jeu).

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PI.

- En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de tuiles sur sa carte Progrès l'emporte.
- En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus d'inventions à gauche de son plateau de Société l'emporte.
- Si l'égalité persiste, le joueur dont la population de la société est la plus élevée (le moins de citoyens restants dans sa réserve) remporte l'égalité.

Exemple

__Bleue__ marque 10 PI pour être sur la 8e case de la piste d'Influence, 39 PI pour les progrès de son plateau de Société (A - 6 PI en __économie__ - tuiles 1 et 4 ; B - 9 PI en __culture__ - tuiles 3, 5 et 6 ; C - 6 PI en technologie - tuiles 5 et 7 ; D - 9 PI en __Richesse__ - tuiles A, B et D ; F - 9 PI en paires __économie__ et __culture__), 16 PI pour ses 2 meilleures cartes Objectif privé, et 45 PI marqués pendant la partie. Elle gagne la partie avec un total de 110 PI.

Règles à 2 joueurs

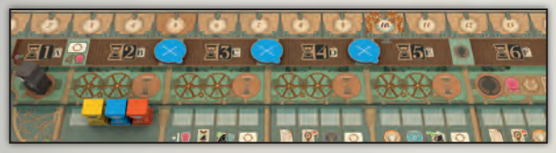
MISE EN PLACE

Vous jouez 👥 contre Chronos. Préparez en conséquence avec les changements suivants pour Chronos :

1. Choisissez une couleur pour Chronos et créez une réserve de ses citoyens, de jetons Influence, un marqueur d'Ère, un marqueur d'ordre du tour et un pilier de Saison. Attribuez l'ordre du tour de départ des joueurs et de Chronos au hasard.
   - Il n'utilise pas le pilier Époques (il réalise toujours 1 des 4 actions principales par tour), et il ne réalise pas d'**Actions en chaîne**.
   - Il n'utilise pas de plateau de société, de tuiles Ambition, de marqueur d'Influence ou de marqueur de score.
   - Chronos prend toujours ses idées directement sur la zone d'offre des idées plutôt que d'en avoir 2 qui lui appartiennent.
2. Placez le pilier Saison de Chronos en Afrique, sauf si l'Afrique est déjà occupée par un autre joueur ou s'il n'y a pas de carte Idée de l'Ère 2 à cet endroit. Dans ce cas, placez le pilier Saison de Chronos dans la région disponible suivante après l'Afrique, en suivant les numéros des voies de migration indiquées sur chaque région.
3. Comme d'habitude, placez les 1 ou 2 spécialistes requis à gauche de son idée de départ, placez 1 citoyen dans cette région sur la carte, et placez n'importe lequel de ses jetons Influence face cachée sur la case la plus à gauche (de plus grande valeur) au-dessus/en dessous de la carte.

Règles à 2 joueurs

4. Placez 3 jetons Influence de Chronos face cachée sur la piste d'Ères entre les Ères 2-3, 3-4 et 4-5.



5. Répartissez les tuiles **Richesse** par lettre. Pour chacune des lettres A à D, placez 3 tuiles. Pour chacune des lettres E à G, placez 2 tuiles.
6. Pour les tuiles **Économie**, **Culture** et **Technologie**, n'empilez que 2 tuiles de chaque chiffre sur chaque zone d'offre.

COMMENT JOUER

Vous jouez avec les mêmes règles que pour une partie à 3 ou 4 joueurs, sauf que vous recevez également de l'Influence lorsqu'un adversaire réalise une action principale sur la même case Action que vos piliers Saison (voir **A. Influencer les piliers Époques**, p. 11).

Tous les citoyens de Chronos sont des érudits (sans limite de leur nombre dans l'**académie**), et il n'a jamais besoin d'utiliser qu'un seul érudit lorsqu'il invente, sans tenir compte du nombre d'érudits imprimé sur la carte. Il a également accès à toutes les Étapes clé privées du plateau de jeu, aux Étapes clé de connaissances communes et aux Étapes clé de la défausse, et pas seulement aux siennes.

Au tour de Chronos, déplacez son pilier Saison dans la région suivante sur la voie de migration (par exemple, s'il est dans la région 4, déplacez-le dans la région 5, de la région 7 déplacez-le dans la région 1) et essayez de réaliser l'une de ces quatre actions, en préférant :

Initier une idée > Inventer > Partager > Innover :

INITIER UNE IDÉE

- Si cette région a déjà une idée, passez cette action (Chronos tente d'inventer l'idée).

Prenez l'idée la plus à droite de la zone d'offre des idées et placez-la dans la région. Placez 1 ou 2 de ses citoyens sur la tuile Spécialiste à gauche de l'idée. Chronos ne reçoit pas le bonus de la tuile Spécialiste.

Rappelez-vous : Chronos a toujours le type de spécialiste correspondant, car tous ses citoyens sont des érudits.

INVENTER

- Si cette région possède déjà une invention, ignorez cette action (Chronos essaiera de partager l'invention).

Les citoyens de Chronos sont tous des érudits, et il n'en a besoin que d'un seul pour inventer (il ignore tout épuisement supplémentaire nécessaire). Il prend une tuile Progrès de la zone d'offre **correspondant au type d'idée qu'il a inventé et au numéro de la région.** Cette procédure est différente de la procédure habituelle.

Cependant, il ne peut pas inventer l'idée si l'Étape clé requise n'est pas encore apparue sur le plateau de jeu. Dans ce cas, il déplace son pilier vers la région suivante et reprend la liste des actions depuis le début.

S'il ne reste plus de tuiles Progrès portant le même numéro de région, ou s'il a déjà une tuile portant le même numéro, il cherche une tuile correspondant au numéro de région suivant, puis au suivant jusqu'à ce qu'il puisse en prendre une. Défaussez la tuile Progrès.

PARTAGER UNE INVENTION

- Si Chronos ne peut pas partager une invention dans cette région, passez cette action (Chronos tente d'innover).

Comme d'habitude, Chronos ne peut partager que les inventions qu'il a initiées, inventées ou sur lesquelles il a innové. Il ne marque pas de PI. Comme d'habitude, il déplace tous les citoyens de l'invention vers la région reliée en suivant les règles normales. Il défausse ensuite la tuile **Richesse** la plus haute de la pile. S'il n'y en a plus, il prend une tuile Progrès correspondant au type d'invention qu'il a partagée et au numéro de la région. S'il ne reste plus de tuiles Progrès avec ce numéro de région, il cherche une tuile correspondant au numéro de région suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il puisse en prendre une.

- S'il était **l'inventeur**, il défausse simplement la carte.
- S'il était **l'innovateur**, il place un nouveau citoyen dans la région de la carte.

INNOVER

- Si Chronos ne peut pas innover, ignorez cette action ; déplacez son pilier vers la région suivante sur la voie de migration, et parcourez à nouveau la liste des actions jusqu'à ce que vous en trouviez une qu'il puisse réaliser.

Comme d'habitude, placez un citoyen de la réserve de Chronos sur la case Innover. Chronos ne réalise jamais l'**Action en chaîne** à partir d'une action Innover.

Une fois que Chronos a réalisé l'une des actions ci-dessus, son tour se termine.

MODIFICATIONS DU CHANGEMENT D'ÈRE

Avant de réaliser les étapes de changement d'Ère, réalisez d'abord ce qui suit :

1. Chronos place un de ses jetons Influence sur le plateau principal
   Pour déterminer où le placer, vérifiez où se trouve son pilier Saison sur la carte. Sans déplacer son pilier Saison, si Chronos n'a pas de jeton Influence dans la région suivante sur la voie de migration, placez un de ses jetons Influence dans la case la plus à gauche de cette région. Si Chronos a déjà un jeton Influence dans cette région ou si aucune case n'est vide, vérifiez la région suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que Chronos puisse placer un jeton Influence. Déplacez le pilier Saison dans cette région.

2. À chaque changement d'Ère, sauf après l'Ère 1 et avant l'Ère 6, Chronos prend une nouvelle Étape clé et avance son marqueur sur la piste d'Ère. Prenez l'Étape clé actuelle de Chronos et placez-la dans l'offre des Connaissances communes, en faisant glisser les autres vers le bas. Prenez l'Étape la plus à droite de la zone d'offre Eurêka et placez-la dans la case privée de l'Étape clé de Chronos. Déplacez le marqueur de Chronos sur la piste d'Ère vers l'ère correspondant à son Étape clé, en la plaçant dans la case disponible la plus à droite. (Si le marqueur de Chronos se retrouve sur la case d'ordre du tour la plus à droite avec un marqueur d'Ère dessus, il ajustera l'ordre du tour pour se placer en premier si possible pendant les étapes de changement d'Ère). Respectez les étapes habituelles de changement d'Ère (voir p. 22) ; lorsque vous déplacez des Étapes clés à l'étape 5, utilisez les règles pour une partie à .

APERÇU DE L'HISTOIRE DES INVENTIONS

ÉTAPES CLÉS

Les Étapes clés technologiques déterminent le degré d'avancement de votre société. Elles constituent les éléments de base de la compréhension de votre société, mais les Étapes clés servent également de tremplin. Certaines inventions nécessitent des connaissances préalables (Étapes clés). Par exemple, vous ne pouvez pas faire du pain si vous ne savez pas encore comment faire du feu. Vous en apprendrez un peu plus sur les étapes que nous avons choisies d'inclure dans ce jeu.

A : L'âge de pierre (débute il y a 3,2 millions d'années)

L'australopithèque, la première espèce humaine, a appris à fabriquer des outils en pierre et en os, tandis que l'homo erectus a découvert comment maîtriser le feu et que l'homo habilis s'est servi de son dos pour le transport. L'Homo sapiens, notre espèce, a inventé le langage en créant des sons reconnaissables. Ces étapes représentent l'évolution de l'ingéniosité et de la créativité humaine au fil du temps.

B : Néolithique (débute il y a 12 000 ans)

Les joueurs commencent le jeu avec les Étapes clés suivantes. Les Sumériens ont commencé à pratiquer l'agriculture il y a 12 à 11 000 ans. L'Indus a planté du coton à Mehrgarh, dans l'actuel Pakistan, vers 5 000 ans avant notre ère, et les Anatoliens fabriquaient du cuivre à la même période dans l'actuelle Serbie. Les Égyptiens ont commencé à extraire activement des minerais et des pierres avant 3500 avant notre ère. Ce sont ces découvertes que nous avons choisies pour faire passer le jeu des Temps anciens à l'âge des métaux.

C : L'âge des métaux (à partir de 3300 avant notre ère)

Les Hittites utilisaient le fer, tandis que les Babyloniens et les Égyptiens mettaient en pratique l'arithmétique, la géométrie et l'algèbre à des fins fiscales et financières. En 5500 avant notre ère, les Égyptiens naviguaient déjà, jetant les bases des nombreuses inventions des âges du bronze et du fer qui ont suivi.

D : L'âge classique/Moyen-âge (500 avant J.-C.)

Au cours de l'âge classique, des progrès significatifs sont réalisés dans divers domaines, notamment la science, la philosophie et les mathématiques. Le Moyen-âge a connu une baisse des progrès, mais cela a repris à la Renaissance, avec des percées notables dans les domaines des arts et des sciences. Les Chinois ont créé le papier vers 200 avant notre ère et les Byzantins ont utilisé des explosifs connus sous le nom de « feu grégeois » au VII[e] siècle. Les Grecs ont été les premiers à utiliser des grues, et les Romains se sont inspirés de cette innovation.

E : L'ère moderne (à partir du XVII[e] siècle)

L'ère moderne a donné naissance à une multitude d'inventions et de technologies avancées, dont l'électricité, découverte par Benjamin Franklin en 1752 et développée par des scientifiques tels que Michael Faraday, Alexandro Volta, Thomas Edison et Nikola Tesla. Parmi les percées en matière de communication, citons le télégraphe inventé par Claude Chappe en 1792 et remplacé par le télégraphe électrique de Samuel Morse en 1837. La vaccination contre la variole d'Edward Jenner en 1798 est considérée comme une étape importante de la médecine. Enfin, le moteur à combustion interne de Nikolaus Otto, créé en 1876, a été la première alternative à la machine à vapeur.

F : L'ère de l'informatique (XXI[e] siècle)

Avec l'avènement de technologies de pointe telles que l'internet, les panneaux solaires, l'intelligence artificielle, les fusées à usages multiples et les ordinateurs quantiques, le rythme du progrès technologique s'est considérablement accéléré. Si certains trouvent cela décourageant, d'autres sont enthousiasmés par les possibilités que tout cela offre. Les inventions et les progrès technologiques ont toujours joué un rôle essentiel dans la construction de nos sociétés, en déterminant le cours de notre présent et en préparant le terrain pour notre avenir proche.

INVENTIONS

Les inventions donnent le rythme du jeu. Dans la liste ci-dessous, vous trouverez des informations sur les inventions que vous créerez au cours de vos parties.

ÈRE 1 : ÂGE DE PIERRE (DÉBUTE IL Y A 3,2 MILLIONS D'ANNÉES)

Bateaux

Les bateaux sont utilisés depuis la préhistoire. Des preuves de leur utilisation ont été trouvées en Australie il y a plus de 40 000 ans et à Flores il y a 900 000 ans.

Tissu

Des preuves archéologiques suggèrent que les humains portent des vêtements depuis des centaines de milliers d'années, certaines estimations remontent jusqu'à 500 000 ans

Projectile

Les plus anciens projectiles à pointe de pierre (javelots) connus ont été découverts en Éthiopie, il y a environ 280 000 ans.

Carte du ciel

La plus ancienne carte stellaire connue, dessinée par les premiers habitants de l'Asie, est un artefact vieux de 32 5000 ans, dont la gravure ressemble à la constellation d'Orion.

Flûte

Découverte dans la grotte de Hohle Fels, en Allemagne, la flûte à cinq becs dont l'embouchure est en forme de V, fabriquée à partir d'un os d'aile de vautour, est considérée comme le plus ancien instrument de musique connu, datant d'il y a 40 000 ans.

Pain

La plus ancienne preuve de fabrication de pain au monde a été trouvée dans un site du Natoufien dans le désert du nord-est de la Jordanie, et qui date d'il y a 14 500 ans.

Commerce

Le commerce et le transport de ressources sur de longues distances ont eu lieu dès l'Ère paléolithique, il y a environ 320 000 ans.

Domestication : le chien

Le premier animal domestique a été le chien, domestiqué à partir d'un ancêtre du loup, il y a au moins 20 000 ans.

Céramique et poterie

Les premières céramiques connues ont été fabriquées à partir d'argile et de silice, chauffées intensément pour fusionner et former des matériaux céramiques. Elles datent d'au moins 26 000 ans.

2 : NÉOLITHIQUE (DÉBUTE IL Y A 12 000 ANS)

Domestication : le cheval - A : Transport

La question de savoir quand et comment les chevaux ont été domestiqués est controversée. Des éléments commencent à étayer l'hypothèse selon laquelle les chevaux ont été domestiqués dans les steppes eurasiennes vers 3500 avant notre ère.

Digue - A : Outils en pierre & en os

La plus ancienne défense côtière connue serait une rangée de rochers de 100 mètres dans la mer Méditerranée, au large des côtes d'Israël, destinée à protéger un village côtier de la montée de la mer, vers 5000 avant notre ère.

Roue - A : Transport

La roue à disque en bois massif a été inventée à la fin du Néolithique, vers 4000 avant notre ère. Cette invention a constitué une avancée technologique importante qui a contribué à l'essor du début de l'âge du bronze. Cependant, le lieu et la période exacts de l'invention de la roue ne sont toujours pas clairs.

Fermentation - A : Maîtrise du feu

Découvert à Jiahu dans la vallée du fleuve Jaune en Chine entre 7000 et 6600 avant notre ère. Il s'agissait d'une boisson extrêmement fermentée à base de raisins sauvages, d'aubépine, de riz et de miel.

Cuir tanné - A : Outils en pierre & en os

Le tannage est le processus de traitement des peaux d'animaux pour produire du cuir. Les habitants de Mehrgarh, dans l'actuel Pakistan, pratiquaient le tannage entre 7000 et 3300 avant notre ère.

Irrigation - B : Agriculture

C'est au Khuzestan, dans le sud-ouest de l'Iran actuel, que cette technologie a été utilisée le plus tôt. Le site de Choga Mami, en Irak, est considéré comme le plus ancien à montrer un canal d'irrigation en fonctionnement, vers 6000 avant notre ère.

Soie - B : Coton

La sériciculture, ou élevage de la soie, est la méthode de culture des vers à soie pour produire de la soie. La soie aurait été produite pour la première fois en Chine vers 3600 avant notre ère.

Proto-ville - B : Exploitation minière

Une proto-ville est un grand site néolithique dense construit dès le neuvième millénaire avant notre ère, dont la population est estimée entre quelques centaines et quelques milliers d'habitants.

Plomberie - B : Fusion du cuivre

La plomberie a vu le jour dans les civilisations anciennes, qui développèrent des bains publics afin de fournir de l'eau potable à un plus grand nombre de personnes. Les Mésopotamiens ont introduit les tuyaux d'égout en argile vers 4000 avant notre ère.

3 : ÂGE DES MÉTAUX (À PARTIR DE 3300 AV. J.-C.)

Pièces de monnaie - B : Fusion du cuivre

Les pièces de monnaie sont une évolution des systèmes monétaires de la fin de l'âge du bronze, dans lesquels des lingots normalisés étaient utilisés pour stocker et transférer des valeurs. La plus ancienne pièce de monnaie inscrite est la pièce d'Electrum de Phanès à Éphèse, 625-600 avant notre ère.

Écriture - A : Origine du langage

La tablette de Kish, trouvée sur le site de l'ancienne ville sumérienne de Kish, dans l'Irak actuel, pourrait être la première écriture connue. Elle n'a pas encore été déchiffrée et a été datée de la période d'Uruk, 3500-3200 avant notre ère.

Verre - A : Maîtrise du feu

Des preuves archéologiques suggèrent que le premier verre synthétique a été fabriqué au Liban, mais les perles de verre rouge-orange découvertes dans la vallée de l'Indus sont antérieures à la production de verre : 1600 avant notre ère en Mésopotamie ; 1500 avant notre ère en Égypte.

Phare - C : Navigation

Selon la légende homérique, Palamède de Nauplie aurait inventé le premier phare. Cependant, Thémistocle avait déjà établi un phare dans le port du Pirée, relié à Athènes, vers 500 avant notre ère. Il s'agissait essentiellement d'une petite colonne de pierre munie d'une torche de feu.

Notation musicale - A : Origine du langage

La forme la plus ancienne de notation musicale se trouve dans une tablette cunéiforme créée à Nippur, en Babylone (l'Irak d'aujourd'hui), qui date d'environ 1400 avant notre ère.

Acier - C : Fer

La première production d'acier connue est attestée par des pièces de ferronnerie provenant d'un site archéologique d'Anatolie datant de 1800 avant notre ère. L'acier était produit dans des fournaises et des creusets.

4 : ÂGE CLASSIQUE/MOYEN- GE (À PARTIR DE 500 AV. J.-C.)

La boussole marine - C : Mathématiques

La première mention de l'utilisation d'une boussole à des fins de navigation se trouve dans des textes nautiques tamouls, sous le nom de « machine à poisson ». Elle remonte au sud de l'Inde, au IVe siècle.

Catapulte - D : Grue

Les premières utilisations ont été attribuées à Ajatashatru de Magadha au Ve siècle avant notre ère, lors d'une guerre contre les Licchavis. Les catapultes grecques ont été inventées au 4e siècle avant notre ère, et Diodorus Siculus atteste qu'elles faisaient partie de l'armée grecque.

Lunettes - C : Mathématiques

La mise au point des premières lunettes a eu lieu dans le nord de l'Italie en 1286. Selon certaines sources, des loupes à lentille unique auraient été utilisées en Chine sous la dynastie des Song du Nord (960-1127).

Caravelle - C : Navigation

Les premières caravelles sont apparues au 13e siècle sur les côtes de Galice et du Portugal. Elles sont peut-être dérivées d'embarcations musulmanes similaires utilisées ailleurs dans la péninsule ibérique.

Presse à imprimer - D : Papier

La presse à imprimer a été inventée à Mayence, en Allemagne, par Johannes Gutenberg avant 1440. Inspirée des presses à vis existantes, une seule presse à caractères mobiles de la Renaissance pouvait produire jusqu'à 3 600 pages par jour.

Moulin à vent - D : Grue

L'un des plus anciens modèles de moulin à vent fonctionnel a été inventé vers 650 de notre ère en Perse. Il a d'abord été construit pour pomper de l'eau, puis modifié pour moudre du grain.

5 : Époque moderne (débute au XVIIe siècle)

Bateau à vapeur - C : Fer

Le Pyroscaphe, construit en France en 1783 par le marquis Claude de Jouffroy, est le premier navire à vapeur. Il s'agissait d'un bateau à aubes qui utilisait une machine à vapeur de Thomas Newcomen. Cela a marqué une avancée significative dans le domaine du transport maritime.

Dynamite - D : Feu grégeois

Le chimiste suédois Alfred Nobel a inventé la dynamite dans les années 1860, premier explosif contrôlable plus puissant que la poudre noire. Il a mis au point le détonateur pour faire exploser la nitroglycérine en toute sécurité et la rendre plus maniable.

Calculatrice - C : Mathématiques

Blaise Pascal a conçu une calculatrice à engrenages avec un système de portage en 1642. Il a démontré la capacité de la machine à effectuer des calculs que l'on croyait jusqu'alors réservés à l'homme.

Automobile - E : Combustion interne

Le 29 janvier 1886, Carl Benz dépose une demande de brevet pour son « véhicule mû par un moteur à gaz », considéré comme l'acte de naissance de l'automobile. En juillet de la même année, la première sortie publique de la Benz Patent Motor Car à trois roues, modèle no. 1, a fait l'objet d'un article dans les journaux.

Téléphone - E : Télégraphe

Le brevet de Bell pour le téléphone électrique, délivré par le United States Patent and Trademark Office en mars 1876, est considéré comme le premier du genre. Cependant, plusieurs pionniers ont travaillé au développement du téléphone avant Bell.

Ampoule - E : Électricité

Edison a fait la démonstration d'ampoules électriques avec un filament de carbone en octobre 1879 et elles sont devenues disponibles dans le commerce la même année. Il a déposé son premier brevet pour « l'amélioration des lampes électriques » le 14 octobre 1878.

Avion - E : Combustion interne

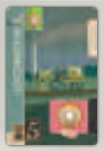
En 1903, Orville et Wilbur Wright ont réussi le premier vol motorisé à bord d'un avion plus lourd que l'air. Le vol a eu lieu à Kitty Hawk, en Caroline du Nord, et a été reconnu par la Fédération aéronautique internationale comme le premier vol durable et contrôlé de ce type.

Télévision - E : Télégraphe

Georges Rignoux et A. Fournier réalisent la première émission de télévision en 1909, transmettant des images instantanément. La démonstration utilisait une résolution de 8x8 pixels qui permettait de transmettre clairement des lettres individuelles de l'alphabet.

Microscope - E : Vaccination

Vers 1620, les premiers microscopes composés apparaissent en Europe, dont un exposé par Cornelis Drebbel à Londres (vers 1621) et un autre présenté à Rome en 1624. Malgré les nombreuses affirmations au fil des ans, le véritable inventeur du microscope composé reste inconnu.



Locomotive - E : Combustion interne

Richard Trevithick a inauguré la première locomotive à vapeur opérationnelle à Merthyr Tydfil, au Pays de Galles, le 21 février 1804. Près d'un siècle plus tard, la Maudslay Motor Company a construit la première locomotive à combustion interne rentable, une conception essence-mécanique, pour le marché aux bestiaux de Deptford, à Londres, en 1902. Ces locomotives ont joué un rôle crucial dans le développement des transports modernes.

Pénicilline - E : Vaccination

Alexander Fleming, médecin écossais, a découvert les propriétés antibactériennes du Penicillium rubens alors qu'il travaillait au St. Mary's Hospital de Londres. En septembre 1928, il a démontré que le champignon pouvait tuer les bactéries dans une culture contaminée. Un an plus tard, en 1929, il a publié ses résultats et nommé la substance antibactérienne « pénicilline », qui a révolutionné la médecine et sauvé d'innombrables vies.

Batterie haute densité - E : Électricité

Alessandro Volta a inventé la première batterie électrique en 1800, qui stocke et libère des charges par une réaction chimique connue sous le nom de pile voltaïque. Ce courant stable était basé sur des recherches antérieures de Luigi Galvani, mais il était capable de produire un flux continu d'électricité. Bien que les premières versions ne puissent pas générer une tension suffisamment forte pour produire des étincelles, la pile voltaïque perd peu de charge au fil du temps lorsqu'elle n'est pas utilisée.

6 : Ère de l'informatique (début du XXIe siècle)

Satellite - F : Cellule photovoltaïque

Le 4 octobre 1957, l'Union soviétique a lancé le premier satellite artificiel, Spoutnik 1, dans le cadre de son programme Spoutnik. Ce succès a déclenché la course à l'espace dans le cadre de la guerre froide. Le premier satellite artificiel des États-Unis, Explorer 1, a suivi le 31 janvier 1958. Depuis, le développement des satellites artificiels a révolutionné les communications, les prévisions météorologiques et la télédétection, entre autres applications.

Apprentissage machine - F : Ordinateur

L'apprentissage machine consiste à apprendre aux ordinateurs à réaliser des tâches sans programmation explicite. Pour ce faire, l'ordinateur est alimenté en données afin qu'il puisse apprendre à réaliser des tâches spécifiques. En affinant et en améliorant continuellement ses algorithmes, l'apprentissage automatique peut aider les organisations à automatiser des processus complexes et à prendre des décisions plus éclairées.

Informatique quantique - F : IA

L'informatique quantique exploite la mécanique quantique pour des calculs avancés. L'IBM Q System One, lancé en 2019, commercialise cette technologie. L'intégration avec l'IA et l'apprentissage automatique pourrait transformer la finance, les soins de santé et d'autres secteurs. À mesure que l'informatique quantique progresse, elle promet d'ouvrir de nouvelles possibilités d'innovation et de découverte.

Voile solaire - F : Cellule photovoltaïque

Les voiles solaires constituent une méthode unique de propulsion des engins spatiaux, qui implique l'utilisation de grands miroirs pour exploiter la pression de radiation de la lumière du soleil. La première démonstration réussie de cette technologie dans l'espace interplanétaire a été réalisée par la mission IKAROS de l'Agence japonaise d'exploration aérospatiale. Le 8 décembre 2010, IKAROS a survolé Vénus à une distance de 80 800 km, atteignant ainsi les objectifs de sa mission.

Internet - F : Ordinateur

Internet est un réseau mondial de systèmes informatiques reliés par des télécommunications et des réseaux optiques. Dans les années 1960, l'ARPA du ministère américain de la défense a soutenu la recherche sur le partage du temps de travail entre ordinateurs. J. C. R . Licklider a proposé un réseau universel et la recherche sur la commutation de paquets a commencé au début des années 1960 - une technologie de base de l'internet.

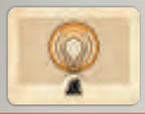
Fusée réutilisable - F : IA

Trois entreprises sont actuellement en train de développer des véhicules de lancement entièrement réutilisables. SpaceX, avec son vaisseau SpaceX Starship, vise à réaliser un premier vol d'essai en 2023. Relativity Space, avec son Terran R, prévoit de réaliser un premier essai de lancement orbital d'ici 2024. Blue Origin a commencé à développer le projet Jarvis au début de l'année 2021, mais n'a pas encore annoncé de date d'essai.

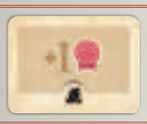
TUILES SPÉCIALISTE

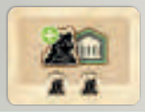
Initiez une idée.

Inventez une idée.


Partagez une invention.

Gagnez 3 PI.


Augmentez votre influence de 1.


Gagnez un érudit, mais ne dépassez pas votre limite d'**académie**.

Placez un nouveau citoyen dans n'importe quelle région de la carte du monde.

CHANGEMENT D'ÈRE

1 : Ajustez l'ordre du tour.

2 : Ajustez l'Influence en fonction de votre position sur la piste d'Influence.

3 : Les citoyens épuisés deviennent disponibles.

4 : Remettez les piliers de Saison, les sages et les jetons Économie.

5 : Faites tourner les Étapes clés. Déplacez d'abord les Étapes clés privés non joueurs, puis les Étapes clés restantes dans la zone d'offre.

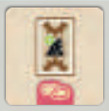
6 : Défaussez les idées non inventées des ères précédentes à côté de votre plateau de Société et de la zone d'offre.

TUILES CONNAISSANCES

Initier une idée. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.

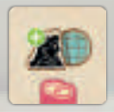
Inventer une idée. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.

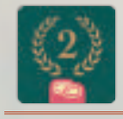
Partager une invention. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.


Innover. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.

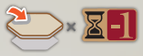
Faire appel à des spécialistes. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.

Gagner de l'Influence. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.


Placer un nouveau citoyen dans n'importe quelle région de la carte du monde. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.


Gagnez 2 PI pour chaque tuile retournée. Nécessite un jeton **Action en chaîne** disponible.

AUTRES ICÔNES


Construisez un nombre de tuiles Progrès égal à votre Ère - 1.

Construisez un nombre de tuiles Progrès = à votre Ère - 1 avec un coût de 2 Influence.

Construisez cette tuile Progrès avec une réduction de 2 citoyens.

Gagnez un jeton Économie.

Augmentez votre influence de 1 (max 10).

Ramenez des citoyens d'une région en tant que spécialistes (commerçants/artisans/intellectuels).

Gagnez un nouveau spécialiste du type indiqué.

Placez un nouveau citoyen dans n'importe quelle région de la carte du monde.

Gagnez un érudit

Action en chaîne.

DÉCOMPTE FINAL (PI)

Au début de l'Ère 6, réalisez le décompte final des points. Aux ? de la piste de score, ajoutez :

1 : (?) de la position sur la piste d'Influence

2 : (?) de vos tuiles **Richesse**

3 : (?) de 2 de vos cartes Objectif privé

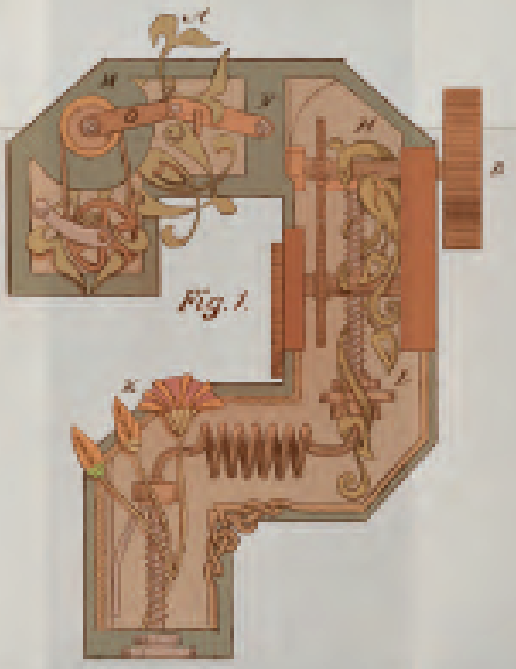
RÉSOLUTION DES ÉGALITÉS :

1 : Le plus grand nombre de tuiles sur la carte Progrès

2 : Le plus grand nombre d'inventions à gauche de votre plateau de jeu

3 : Le plus grand nombre de citoyens

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE (?) REMPORTE LA PARTIE.



INVENTIONS

Evolution of Ideas

Jeu Solo

Créé par Vital Lacerda

Développé par Shelley Danielle and John Albertson

Dans le monde ancien, deux puissants dieux, Chronos et Héphaïstos, sont revenus sur Terre avec un nouveau défi en tête. Désireux de prouver leur supériorité intellectuelle et leurs prouesses stratégiques, les deux dieux ont créé leur société, déterminée à surpasser les humains et à rivaliser avec eux en matière de progrès technologique.

Chronos, le dieu du temps, est connu pour sa sagesse, sa prévoyance et sa capacité à mesurer et à marquer le passage du temps. Héphaïstos, le dieu des forgerons et des artisans, utilise ses compétences en métallurgie et en ingénierie pour créer des outils, des armes et des machines de pointe qui donnent à sa société un avantage dans l'acquisition des ressources et dans l'art de la guerre.

Alors que leurs sociétés progressent à travers les âges, Chronos et Héphaïstos continuent de repousser les limites de l'innovation, cherchant toujours de nouveaux moyens pour prendre l'avantage sur leur adversaire. Leur influence se fait sentir tout au long de l'histoire de l'humanité, car leurs conseils et leur inspiration divine rendent possibles de nouvelles technologies et de nouveaux progrès.

Le décor est planté pour une bataille épique de cerveaux et de muscles, où les humains et les dieux se disputent la suprématie en matière de technologie et d'innovation.

APERÇU DU JEU

Dans ce mode solo, vous affronterez deux robots, Chronos et Hephaestus. Chronos joue le même rôle que dans une partie à deux joueurs, tandis qu'Héphaïstos a ses propres règles qui impliquent l'utilisation de cartes Action : votre objectif en tant que joueur est de battre les deux robots à la fois. Vous pouvez également tenter d'obtenir des distinctions, qui vous permettront d'accumuler des points et d'obtenir un titre. Chronos et Héphaïstos n'utilisent pas de plateaux de joueurs, ni ne placent de tuiles. Ils ne tiennent pas compte de l'influence et considèrent tous les citoyens comme des érudits. Les deux robots additionnent leurs scores pour désigner le vainqueur.

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme pour une une partie à 3 joueurs avec les changements suivants :

- Choisissez une couleur pour Chronos et créez une réserve de ses citoyens, des jetons Influence et un pilier Saison.
- Chronos n'utilise pas de piliers pour réaliser des actions (il réalise toujours 1 des 4 actions principales par tour), et il ne réalise pas d'**Actions en chaîne**.
- Il n'utilise pas de plateau de joueur, de tuiles Ambition, de marqueurs d'influence ou de score.
- Chronos ne commence pas avec des cartes et n'en détient pas non plus, il les prend au besoin sur le plateau de jeu (voir actions).
- Placez un citoyen sur l'Étape clé privée correspondant à la couleur choisie pour Chronos.
- Placez les jetons Influence de Chronos face cachée au-dessus de la piste d'Ères, un entre chaque paire d'Ères sauf 5 et 6. Les symboles sur les jetons Influence n'ont pas d'importance. Chronos doit avoir 1 jeton Influence restant.

- Chronos prend son idée de départ (B) pour la faire correspondre à son Étape clé et remplace la carte Idée de la région ayant le numéro le plus bas par une carte Idée correspondant au même domaine de spécialité (économie, culture, ou technologie).Remettez l'idée remplacée dans la boîte de jeu. Chronos ne reçoit jamais les avantages d'Initier une idée.
- Après avoir présenté son idée, placez les 1 ou 2 citoyens requis de la couleur de Chronos à gauche de l'idée, puis placez son pilier Saison et un citoyen de cette région sur la carte. Chronos ne bénéficie pas de la tuile Spécialiste.
- Placez le jeton Influence restant face cachée dans la case la plus à gauche (valeur la plus élevée) au-dessus/en dessous de la carte.
- Chronos ne réalise pas d'actions sur ses jetons Influence.
- **Immédiatement, vous, le joueur, effectuez la manche de mise en place Âge de pierre.**

Pour Héphaïstos :

- Choisissez une couleur pour Héphaïstos. Donnez-lui le plateau de joueur solo, tous les citoyens, le marqueur d'ordre du tour, les piliers d'Époque/Saisons d'Héphaïstos, le marqueur d'Ère, les jetons Influence et les jetons Action en chaîne. Utilisez la zone à gauche du plateau pour les inventions de Chronos et d'Héphaïstos pendant la partie.
- Utilisez les cases prévues à cet effet sur le plateau pour conserver les tuiles Progrès/ Richesse de Chronos et d'Héphaïstos.
- Conservez un des jetons **Action en chaîne** sur son plateau et placez les deux autres entre les Ères 2 - 3 et 4 - 5.
- Placez un citoyen sur l'Étape clé privée correspondant à la couleur que vous avez choisie pour Héphaïstos.
- Héphaïstos prend son idée de départ (B), correspondant à son Étape clé, et remplace l'idée de la prochaine région disponible **après l'idée de Chronos.** Remettez l'idée défaussée dans la boîte de jeu. Il ne reçoit pas les avantages de la tuile Spécialiste.
- Après avoir initié son idée, placez les 1 ou 2 citoyens requis à gauche de l'idée, placez un pilier supplémentaire inutilisé (pour indiquer la région d'Héphaïstos) et un citoyen dans cette région sur la carte, et enfin, placez un de ses jetons Influence dans la case la plus à gauche (de plus grande valeur) au-dessus/en dessous de la carte. Héphaïstos ne réalise jamais les actions de ses jetons Influence, ils peuvent donc tous être joués face cachée lorsqu'ils sont utilisés.
- Placez au hasard 2 inventions de l'Ère 1 à côté du plateau de joueur d'Héphaïstos.
- Mélangez la pile d'actions d'Héphaïstos et placez-la sur la case la plus à gauche de son plateau de joueur.

Fixez l'ordre du tour de départ comme suit : Chronos, Vous, Héphaïstos.

PRINCIPES DE JEU

Vous jouez vos tours normalement. Chaque fois que Chronos ou Héphaïstos gagne des PI, ils déplacent tous les deux le marqueur de score d'Héphaïstos.

Les tours de Chronos se déroulent comme suit :

1. Chronos ignore les prérequis pour inventer, tous ses citoyens sont des érudits (sans limite de nombre dans l'académie), et il n'a besoin que d'un seul érudit lorsqu'il invente.
2. Au tour de Chronos, déplacez son pilier Saison dans la région suivante sur la voie de migration (par exemple, s'il est dans la région 4, déplacez-le dans la région 5, de la région 7, déplacez-le dans la région 1) et essayez de réaliser une de ces actions, en préférant : Initier une idée > Inventer > Partager > Innover.
3. Chronos ne bénéficie jamais de la tuile spécialiste dans la région où il présente.

Les tours d'Héphaïstos se déroulent comme suit :

1. Prenez la première carte de la pioche d'actions d'Héphaïstos et placez-la sur la case vide la plus à gauche de son plateau de joueur. La position de sa carte détermine l'action sur sa carte avec laquelle il commencera son tour - 1re, 2e ou 3e.

Remarque : à l'Ère 1, Héphaïstos prend simplement la carte du dessus et la place sur la case la plus à gauche du plateau, et résout l'action en commençant par le haut. Il remet ensuite la carte en dessous de la pioche avant le début de l'Ère 2.

2. Placez un des piliers de Saison d'Héphaïstos ou déplacez son pilier d'Époque (normalement) sur la case action du forum correspondant à la 1re/2e/3e action de sa carte. Selon les règles standard, il ne peut pas avoir plus d'un pilier sur le même forum.
3. Déplacez Héphaïstos dans la région où il va réaliser l'action.

   Résolvez l'action du forum plus les **Actions en chaîne** jusqu'au nombre de jetons **Action en chaîne** qu'il possède. Héphaïstos priorise la résolution de l'action initiale. Si c'est possible, il passe à l'action suivante qu'il peut résoudre, revant au début de la cart si besoin. Puis, si une **Action en chaîne** est en cours mais que l'action suivante n'est pas possible, il termine son tour, même s'il lui reste des jetons **Action en chaîne** à dépenser (voir les actions ci-dessous).
4. Lorsqu'ils gagnent une tuile Progrès, les deux personnages prennent celle qui porte le même numéro que la Région où l'action a été réalisée. Si Chronos ou Héphaïstos a déjà la tuile ou s'il n'en reste plus, ils en prennent une de la région de numéro suivant jusqu'à ce qu'ils puissent prendre une tuile de progrès. Chaque fois qu'ils gagnent des tuiles Progrès, ils en prennent une correspondant à l'idée de la région (différent des règles standard) ou à la tuile Richesse s'ils ont partagé une invention. Si la région est vide, prenez une tuile Progrès correspondant à la carte la plus à droite de la zone d'offre des idées.
5. Chronos et Héphaïstos conservent les tuiles Progrès et Richesse à des endroits différents sur le plateau d'Héphaïstos. Cela signifie que Chronos et Héphaïstos peuvent garder les mêmes tuiles Progrès et Richesse comme deux joueurs différents.

Exemple

1er tour d'Héphaïstos : Action Initier
*2e tour : Action Gagner de l'influence. Avec un jeton **Action en chaîne** et une icône **Action en chaîne**, il réalise l'action Inventer.*
*3e tour : Action Innover. Il dépense un jeton **Action en chaîne** pour Faire appel à des spécialistes. S'il avait un autre jeton, il prendrait également l'action Voyager.*

FIN D'UNE ÈRE

Avant de réaliser les étapes classiques de la fin de l'Ère, Héphaïstos et Chronos vont faire ce qui suit :

1. Pendant la Fin des Ères , Héphaïstos mélange ses cartes Action utilisées et les place en dessous de la pile des cartes restantes.
2. À la fin de l'Ère 2, Héphaïstos prend le 2e jeton **Action en chaîne** en haut de la piste d'Ère et le place sur son plateau de jeu. Il peut maintenant réaliser jusqu'à 2 **Actions en chaîne**. À la fin de l'Ère 4, le 3e jeton **Action en chaîne** devient disponible pour lui.
3. À la fin des Ères 1 à 4, Chronos place un de ses jetons Influence dans une région. Il regarde où se trouve son pilier de Saison et le déplace dans la région suivante où il n'a pas encore de jeton Influence, et place un de ses jetons sur la case vide la plus à gauche. Il marque ensuite les PI indiqués sur la case la plus intéressante de la région, même si elle est occupée.
4. À la fin des Ères 2 à 4, Chronos prend une nouvelle Étape clé et progresse dans les Ères. Tout d'abord, il déplace son Étape clé actuelle sur la zone d'offre des connaissances communes, puis prend l'Étape clé la plus à droite de la zone d'offre Eurêka, la place sur sa zone d'offre d'Étape clé et y place un de ses citoyens. Ensuite, il avance son jeton d'Ère jusqu'à la case vide la plus à droite de la nouvelle Ère. Enfin, si lui (ou Héphaïstos) place son jeton au-dessus de l'avantage de changement d'ordre du tour, il jouera en premier dans l'ordre du tour lorsqu'il réalisera les étapes de fin d'Ère. Puis, s'il reste une ou plusieurs Étapes clés dans la zone d'offre, puis le non-joueur, déplacent leurs étapes vers la zone d'offre des connaissances communes, et placent les Étapes clés restantes dans leur zone d'offre privée. Si la 3e ou 4e Étapes clés sont encore diposbilbles, elles sont placées dans l'offre commune. La zone d'offre Eurêka est ensuite remplie normalement.
5. Pendant l'étape de retour des sages sur le plateau, Héphaïstos reçoit 2 PI pour chaque sage qu'il remet sur le plateau.

INFLUENCE :

- Héphaïstos ne gagne ni ne perd d'Influence.
- Si vous placez un de vos piliers sur une case Action de forum avec des piliers d'Héphaïstos ou si vous visitez son Étape clé lorsqu'il est dans une ère plus avancée, il gagne 2 PI.
- Si Héphaïstos place un de ses piliers sur une case Action de forum avec un de vos piliers ou visite votre Étape clé lorsque vous êtes dans une ère plus avancée, vous gagnez de l'Influence selon les règles normales.

ACTIONS DE CHRONOS

Initier une idée : si cette région a déjà une idée, ignorez cette action (Chronos essaie d'inventer l'idée). Prenez l'idée la plus à droite de la zone d'offre des idées et placez-la dans la région. Ensuite, placez 1 ou 2 de ses citoyens sur la tuile Spécialiste. Chronos ne reçoit pas l'avantage de la tuile spécialiste où il intie.

Inventer : si cette région possède déjà une invention, ignorez cette action (Chronos essaiera de partager l'invention).

Les citoyens de Chronos sont tous des érudits, et il n'en a besoin que d'un seul pour inventer (il ignore tout épuisement supplémentaire requis). Ensuite, il prend une tuile Progrès sur le plateau de jeu correspondant au type d'idée qu'il a inventé et au numéro de la région. Cette procédure est différente de la procédure habituelle.

Cependant, il ne peut inventer l'idée que si l'Étape clé requise est apparue sur le plateau de jeu. S'il ne peut pas, il déplace son pilier dans la région suivante et reprend la liste des actions depuis le début.

S'il ne reste plus de tuiles Progrès de ce numéro de région, ou s'il a déjà une tuile du même numéro, il cherche une tuile correspondant au numéro de région suivant, puis à la suivante, jusqu'à ce qu'il puisse en prendre une. Ensuite, placez la tuile Progrès dans la case de Chronos sur le plateau d'Héphaïstos.

Partager une invention : si Chronos ne peut pas partager une invention dans cette région, ignorez cette action (Chronos tente d'innover). Suivez les règles de partage d'une invention comme d'habitude. Si Chronos ou Héphaïstos l'a inventée, placez la carte à côté de son plateau dans une pile commune. Chronos réclame la tuile Richesse à côté de la carte, sauf s'il la possède déjà. S'il la possède déjà, il revendique une tuile Progrès correspondant au domaine de spécialité de la carte partagée. Il marque ensuite des PI pour le partage.

Innover : si Chronos ne peut pas innover, ignorez cette action ; déplacez son pilier vers la région suivante sur la voie de migration, et parcourez à nouveau la liste des actions jusqu'à ce que vous en trouviez une qu'il puisse réaliser. Comme d'habitude, placez un citoyen de la réserve de Chronos dans la case Innover. Chronos ne réalise jamais d'**Action en chaîne** à partir d'une action Innover.

Une fois que Chronos a réalisé l'une des actions ci-dessus, son tour se termine.

ACTIONS D'HÉPHAÏSTOS

Initier une idée : déplacez Héphaïstos vers la région suivante dans l'ordre croissant des numéros qui n'a pas de carte Idée. Prenez l'idée la plus à droite de la de la zone d'offre des idées et placez-la dans la région. Ensuite, placez 1 ou 2 de ses citoyens sur la tuile Spécialiste. Héphaïstos ne reçoit pas l'avantage de la tuile spécialiste.

Partager une invention : déplacez Héphaïstos vers la prochaine région où il peut partager une invention. Suivez les règles de partage d'une invention comme d'habitude. Si Chronos ou Héphaïstos l'a inventée, placez la carte à côté de son plateau dans une pile commune. Héphaïstos réclame la tuile **Richesse** à côté de la carte, sauf s'il la possède déjà. S'il la possède déjà, il revendique une tuile Progrès correspondant à la spécialité de la carte partagée. L'initiateur marque les PI normalement.

Inventer : déplacez Héphaïstos dans la région suivante où une carte Idée n'a pas été inventée. Cependant, tout comme Chronos, si l'Étape clé requise n'est pas encore arrivée sur le plateau, il ne peut pas inventer l'idée et cherche alors dans la région suivante.

Les citoyens d'Héphaïstos sont tous des érudits, et il ne lui en faut qu'un seul pour inventer (il ignore tout épuisement supplémentaire requis). Ensuite, il prend une tuile **Progrès dans la zone d'offre correspondant au type d'idée qu'il a inventé et au numéro de la région**. Cette procédure est différente de la procédure habituelle.

S'il ne reste plus de tuiles Progrès portant ce numéro de région, ou s'il a déjà une tuile portant le même numéro, il cherche une tuile correspondant au numéro de région suivant, puis au suivant, jusqu'à ce qu'il puisse en prendre une. Ensuite, placez la tuile Progrès dans la case d'Héphaïstos sur son plateau.

Remarque : Les 4 actions suivantes donnent toutes une **Action en chaîne**. Hephaïstos ignore l'**Action en chaîne** indiquée sur la carte, la tuile ou le jeton ; à la place, il tente d'accomplir l'action suivante sur la carte Action en tant qu'**Action en chaîne** s'il a des jetons Action en chaîne disponibles. S'il n'ya pas d'action suivante, il revient au début. Si l'action suivante sur la carte n'est pas possible, il termine son tour même s'il a encore des jetons **Action en chaîne** disponibles. Il ne regarde pas l'action suivante sur la carte.

Innover : déplacez Héphaïstos dans la prochaine région où il peut placer un citoyen pour réaliser une action Innover.
Ensuite, s'il a encore un jeton **Action en chaîne**, il tente de réaliser l'action suivante sur la carte d'action qu'il a piochée.

Voyager : déplacez Héphaïstos dans la prochaine région avec un sage, placez un citoyen de sa réserve, retournez la tuile Connaissances et déplacez le sage sur son plateau.

S'il a encore un jeton **Action en chaîne**, il tente l'action suivante de la carte qu'il a piochée. Cependant, si la tuile Connaissances de cette région indique 2 PI, Héphaïstos gagne 2 PI pour chaque tuile Connaissances affichant des PI. Il les retourne du côté de l'action et passe à l'action suivante de la carte, ce qui met fin à son tour de jeu.

Il gagne une tuile Progrès correspondant à l'idée/invention dans cette région ou la carte la plus à droite de la zone d'offre si aucune carte n'est dans la région.

Faire appel à un spécialiste : déplacez Héphaïstos dans la région suivante avec au moins 1 de ses citoyens. Il fait revenir 1 citoyen dans sa réserve, gagne une tuile Progrès correspondant à l'idée/invention de cette région ou de la carte la plus à droite de la zone d'offre s'il n'y a pas de carte dans la région. Ensuite, s'il a encore un jeton **Action en chaîne**, il tente de réaliser l'action suivante sur la carte Action qu'il a piochée.

Gagner de l'influence : déplacez Héphaïstos dans la première région où il peut placer un jeton Gagner de l'influence (en ignorant les régions où il a déjà un jeton Influence).

Il n'a pas besoin d'avoir des citoyens dans la région. S'il y en a dans la région, faites revenir 1 citoyen dans sa réserve.

Placez un de ses jetons Influence face cachée dans la case vide la plus à gauche et marquez les PI indiqués sur la case la plus intéressante de la région, même si elle est occupée.

Ensuite, s'il a encore un jeton **Action en chaîne**, il tente de réaliser l'action suivante sur la carte Action qu'il a piochée.

Eurêka : envoyez son Étape clé sur la zone d'offre des connaissances communes, prenez l'Étape clé la plus à droite de la zone Eurêka, et choisissez la case disponible la plus à droite de l'Ère indiquée par l'Étape clé. Ignorez l'avantage. Héphaïstos gagne un nombre de PI égal à l'Ère de l'Étape clé et ajoute un citouen dessus.

Envoyer un diplomate : placez son diplomate sur la première Étape clé sans aucun de ses diplomates dans le sens anti-horaire à partir de son Étape clé privée. Ignorez l'action sur la carte. Héphaïstos gagne un nombre de PI égal à l'Ère de l'Étape clé. Si c'est l'Étape clé du joueur, et qu'il est dans une Ère ultérieure, le joueur gagne 1 Influence.

Rappeler un diplomate : retirez son diplomate de la première Étape clé avec un de ses diplomates dans le sens anti-horaire à partir de l'Étape clé privée. Ignorez l'action sur la carte. Héphaïstos gagne un nombre de PI égal à l'Ère de l'Étape clé.

Exemple

Héphaïstos a pioché la carte 1. La carte est en 2ème position sur son plateau. La 2ème action, Initier une idée, est bloquée par son pilier sur le forum. Il recherche la 3e action, Innover, et y place son pilier. Ensuite, il se déplace vers la première région où une action Innover est disponible et la réalise. Avec un jeton ***Action en chaîne*** *restant, il vérifie l'action suivante (Faire appel à des spécialistes) pour rappeler un citoyen sur le plateau. Comme il n'y en a pas actuellement, Héphaïstos termine son tour.*

DÉCOMPTE DES POINTS SOLO :

Rassemblez toutes les tuiles Progrès et **Richesse** de Chronos et d'Héphaïstos pour calculer le score final. Dans le mode de difficulté normal, chaque carte Invention qu'ils possèdent leur rapporte 3 PI, chaque tuile Progrès leur rapporte 3 PI et chaque tuile Richesse leur rapporte 4 PI.

Il y a deux façons de calculer le score du jeu en solo :

1. Il suffit de battre le score combiné des deux robots.
2. Essayez d'obtenir au moins 8 Distinctions. Les Distinctions obtenues sont totalisées pour déterminer le classement de votre Société.

Les **Distinctions** (DI) sont les suivantes:

1. Battre le score des Bots : **2 DI**
2. Battre les Bots après avoir partagé toutes les inventions qu'ils ont présentées sur le plateau. **1 DI**
3. Battre le score des Bots de 20 PI ou plus : **2 DI**
4. Avoir 10 inventions ou plus : **2 DI**
5. Avoir 2 inventions ou plus de l'Ère 5 : **1 DI**
6. Obtenir 6 tuiles Richesse ou plus : **1 DI**
7. Avoir les 7 tuiles Progrès d'un seul type : **1 DI**
8. Avoir les 7 cases du plateau principal remplies d'idées : **1 DI**
9. Toutes les cartes présentées sur le plateau principal doivent être des inventions : **1 DI**
10. Tous vos citoyens doivent être en jeu : **1 DI**
11. Remplir toutes les cases de votre plateau de Société : **2 DI**
12. Avoir 8 d'influence ou plus à la fin de la partie : **1 DI**

Les catégories de votre société :

1-2 DI. - Néandertal

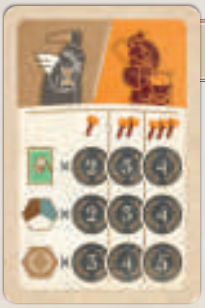
3-5 DI. - Médiéval

6-8 DI. - Technologie avancée

9-11 DI. - IA

12-14 DI. - Génie

15-16 DI. - Extraterrestre



MODES DE JEU

- Mode **facile** : les inventions rapportent 2 PI, les tuiles Progrès 2 PI et les tuiles Richesse 3 PI chacune.
- Mode **normal** : les inventions rapportent 3 PI, les tuiles Progrès 3 PI et les tuiles Richesse 4 PI chacune.
- Mode **difficile** : les inventions rapportent 4 PI, les tuiles Progrès 4 PI et les tuiles Richesse 5 PI chacune.