

TAPESTRY

La grande fresque des civilisations

1-5 joueurs ; 90-120 minutes ; 14 ans et + ; compétitif

Créé par Jamey Stegmaier

Illustrations par Andrew Bosley • Sculptures par Rom Brown

Créez la civilisation avec l'histoire la plus riche, en commençant au début de l'humanité et en allant vers l'avenir. Explorez des chemins différents de ceux de l'histoire du monde : votre civilisation est unique !

Dans Tapestry, vous progressez sur diverses pistes de développement pour obtenir progressivement des avantages. Cela vous permettra d'améliorer vos revenus, de construire votre capitale, de tirer parti de vos compétences uniques, de marquer des points et de gagner des cartes de fresque qui raconteront l'histoire de votre civilisation.

FICTIONS & FUTURS

Une extension de Mike Young et Chris Scaffidi

Ce livret de règles contient l'intégralité des règles du jeu de base et des extensions déjà parues y compris Fictions & Futurs, qui introduit le concept d'enchantements.

Enchanté : qui vient ou qui est influencé par un univers parallèle.












Les univers parallèles impactent le vôtre de diverses façons. Les contes et légendes parlent d'esprits féériques dotés de pouvoirs magiques et visitant notre monde. Les récits de science-fiction décrivent une force métaphysique en dormance dans notre univers qui permettrait, entre autres, de traverser le temps et l'espace ou de visiter d'autres dimensions. Les enchantements sont au cœur des Fictions humains, et peut-être même de notre futur.

Une petite anecdote ? Chaque partie de Tapestry raconte l'Histoire telle qu'elle aurait pu être dans un univers parallèle. Alors, dans quelle dimension souhaitez-vous vous rendre aujourd'hui ?

TABLE DES MATIÈRES

Matériel.....	2	Variantes	16
Mise en Place.....	4	Guide des Icônes.....	16
Déroulement du Jeu.....	6	Guide des Pistes.....	18
Tours de Revenus	6	Guide des Cartes Technologie	23
Tours de Développement	8	Guide des Cartes Chef-d'œuvre	27
Bâtiments et Capitales.....	14	F.À.Q.	28
Règles Générales	15	Rééquilibrage des Civilisations.....	32
Fin de la partie	15		

MATÉRIEL

	JEU DE BASE	MANŒUVRES & MANIGANCES	ARTS & ARCHITECTURE	FICTIONS & FUTURS
Plateau de jeu 	1			
Piste Arts 			1	
Miniatures de Monuments 	18	7	8	
Miniatures de Bâtiments de Revenus  MARCHÉ FERME MAISON ARSENAL	100 (25 par type)			
Miniatures d'Avant-postes 	50 (10 par couleur)			
Pions Joueur 	65 (13 par couleur)		25 (5 par couleur)	
Marqueurs de Ressource  PIÈCE NOURRITURE OUVRIER CULTURE	20 (5 par type)			
Dés  SCIENCE CONQUÊTE	3		1 science*	
Plateaux Civilisation 	16	10	5	10
Plateaux Capitale de base 	6			
Plateaux Capitale de niveau avancé 			6	6
Plateaux Revenus 	5			
Cartes de modification des plateaux Revenus 				5

	JEU DE BASE	MANŒUVRES & MANIGANCES	ARTS & ARCHITECTURE	FICTIONS & FUTURS
Cartes Fresque 	50	15	20	38(+1*)
Cartes Technologie 	33		11	12(+1*)
Cartes Monument 		5	5	3*
Cartes Chef-d'œuvre 			20	
Tuiles Inspiration 			20 (4 par joueur)	
Plateau des Monuments 	1			
Jetons Monument 		12	3	
Tuiles Espace 	15	4(+1*)		
Tuiles Territoire 	48			
Sac Exploration pour tuiles Territoire		1		
Livrets de règles	1	1	1	1*
Guides de Référence	2		1	

* Remplace un ou plusieurs élément(s) du jeu de base ou d'extensions précédentes.

PREMIÈRE MISE EN PLACE

Combinez les plateaux et les cartes du jeu de base et des extensions avec lesquelles vous souhaitez jouer. Ne mélangez pas les plateaux Capitale de base avec ceux de niveau avancé.

Si vous ne possédez pas l'extension Arts & Architecture ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser, vous n'avez pas besoin de mettre de côté le matériel correspondant. À la place, si vous piochez une carte Fresque ou Technologie avec l'icône Arts **se**, défaussez-la immédiatement et piochez-en une autre.

Les icônes suivantes apparaissent dans ce livret de règles à côté des points de règles qui ne s'appliquent que lorsque vous jouez avec l'extension correspondante :

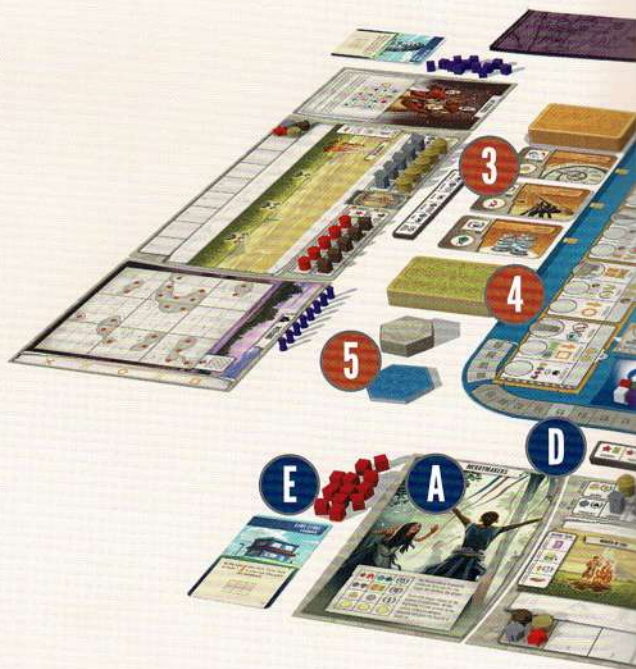
MM Manœuvres & Manigances

AA Arts & Architecture

FF Fictions & Futurs

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1. PLATEAU :** Placez le plateau au centre de la table (grande carte pour 4-5 joueurs ; petite carte au verso pour 1-3 joueurs).
- 2. PISTE ARTS ET CHEFS-D'ŒUVRE **AA** :** Placez la piste Arts à côté du plateau. Mélangez les cartes Chef-d'œuvre, placez la pioche ainsi formée face cachée à côté de la piste Arts, puis révélez 3 cartes.
- 3. CARTES TECHNOLOGIE :** Mélangez les cartes Technologie. Formez une pile face cachée près du plateau et révélez 3 cartes.
- 4. CARTES FRESQUE :** Mélangez les cartes Fresque et formez une pile face cachée près du plateau.
- 5. TUILES TERRITOIRE ET ESPACE :** Mélangez les tuiles Espace et formez une pile face cachée près du plateau. Mélangez les tuiles Territoire et placez-les face cachée près du plateau (ou placez-les dans le sac Exploration si vous possédez **MM**).
- 6. MONUMENTS :** Placez les figurines des monuments à portée de tous les joueurs. Vous pouvez les poser sur les cases correspondantes du plateau des monuments.
- 7. JETONS MONUMENT **MM** **AA** :** Placez les jetons Monument sur les cases correspondantes des pistes de développement.
- 8. DÉS :** Placez les dés de conquête près de la piste Militaire et le dé de science près de la piste Science (**AA** utilisez le dé 20 au lieu du dé 12).



MISE EN PLACE DES JOUEURS

A. PLATEAUX CIVILISATION ET CAPITALE : Piochez 2 Civilisations. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, prenez 1 plateau Capitale de base au hasard ; dans une partie à 1-3 joueurs, formez des paires de capitales correspondant aux numéros figurant sur le plateau et prenez une paire au hasard. **AA** **FF** Prenez également 1 plateau Capitale de niveau avancé au hasard.

Placez 2 jetons Avant-poste sur le territoire de la carte portant le(s) numéro(s) figurant sur votre plateau Capitale de base.

Gardez 1 plateau Capitale et 1 plateau Civilisation, puis défaussez les autres. (**AA** **FF** Nous conseillons aux nouveaux joueurs de garder un plateau Capitale de base.) Mélangez tous les plateaux Civilisation non utilisés, y compris ceux que vous venez de défausser.

- B. PLATEAU REVENUS :** Placez un plateau Revenus entre vos plateaux Civilisation et Capitale. Remplissez chaque piste de revenus de votre plateau Revenus avec les bâtiments correspondants (5 fermes marron, 5 maisons grises, 5 marchés jaunes et 5 arsenaux rouges). Laissez la case la plus à gauche de chaque piste vide. Placez 1 marqueur pour chaque ressource sur la case 0 de la piste de ressources en bas de votre plateau Revenus.
- C. MODIFICATION DU PLATEAU REVENUS **FF** :** Placez une carte de modification du plateau Revenus sur le bord droit de votre plateau Revenus, et glissez le bord droit de cette carte sous votre plateau Capitale.



- D. TUILES INSPIRATION** **AA**: Gardez vos ensembles de 4 tuiles Inspiration à côté de vos plateaux Revenus (pas dessus).
- E. PIONS JOUEUR**: Placez 1 pion Joueur sur la case de départ de chaque piste de développement (cercles tout à gauche du plateau et **AA** de la piste Arts). Placez 1 pion sur 0 Point de victoire (PV).
Gardez les pions restants à côté de vos plateaux.
- F. MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE AUX CIVILISATIONS**: Certaines civilisations requièrent d'effectuer des étapes de mise en place supplémentaires avant le début de la partie. Référez-vous à votre plateau Civilisation pour en savoir plus.
- G. RÉÉQUILIBRAGE DES CIVILISATIONS**: Afin de rééquilibrer les parties, certaines civilisations ont été modifiées (par exemple gain de ressources avant le début de la partie ou perte de ressources à la fin du premier tour de revenus). Vous trouverez ces modifications sur la dernière page de ce livret de règles (pour un accès facilité).

PREMIER JOUEUR

Choisissez un premier joueur au hasard.

CARTES MONUMENT **MM** **AA**

Le joueur assis à droite du premier joueur pioche autant de cartes Monument que de joueurs (ou le nombre de joueurs +1 si vous jouez à la fois avec **MM** et **AA**).

Il choisit une carte, puis donne les autres au joueur suivant **dans l'ordre inverse du tour** pour que ce dernier en choisisse une, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient une carte Monument.

Tous les joueurs placent la carte Monument à gauche de leur plateau Civilisation et la figurine de monument correspondante sur la carte ou à côté.

S'il reste des cartes Monument, mélangez-les et formez une pioche de monuments face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous pouvez soit effectuer un **TOUR DE REVENUS** et commencer une nouvelle ère, soit effectuer un **TOUR DE DÉVELOPPEMENT** et avancer votre pion Joueur d'une case sur une piste de développement en payant le coût et en gagnant le bénéfice correspondant. **Votre premier tour est obligatoirement un tour de revenus.**

MM AA À la fin de votre tour, si vous remplissez l'objectif de votre carte Monument, vous gagnez ce monument.

Les joueurs jouent dans le sens horaire.

TOURS DE REVENUS

Lorsque vous collectez vos revenus, vous commencez une nouvelle ère pour votre civilisation. Vous effectuerez 5 tours de revenus au cours de la partie. Hormis le premier tour de revenus en début de partie, les joueurs effectueront leurs tours de revenus à des moments différents.

Lors de votre tour de revenus, effectuez ces 4 étapes dans l'ordre. Comme indiqué sur le tableau à droite (qui se trouve également sur votre plateau Revenus) certaines étapes ne s'appliquent que lors de certains de vos tours de revenus. Par exemple, vous ne pouvez activer la capacité de votre civilisation que lors des tours 2 à 5, mais pas lors de votre tour de revenus 1.

TOUR DE REVENUS	
2 3 4 5	?
2 3 4 5	
2 3 4 5	?
1 2 3 4 5	

1. Activer vos Chef-d'œuvre(s), puis vos Civilisation(s)
2. Jouer 1 carte Fresque
3. Améliorer 1 carte Technologie & gagner des PV
4. Gagner le Revenu

1 ACTIVER VOS CHEF(S)-D'ŒUVRE, PUIS VOS CIVILISATION(S)

? **AA** Si vous possédez des cartes Chef-d'œuvre, gagnez les bénéfices indiqués dessus dans l'ordre de votre choix. (Voir Arts.)

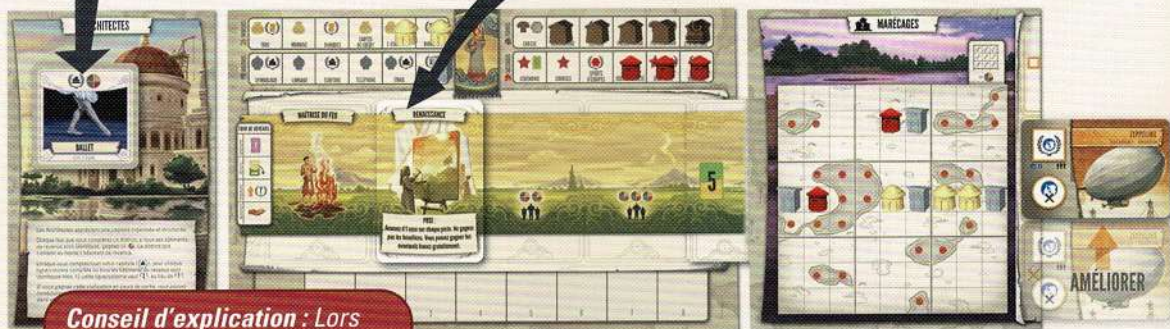
Après avoir gagné les bénéfices de vos Chefs-d'œuvre, activez les capacités de votre civilisation. (Si vous avez plusieurs civilisations, activez-les dans l'ordre de votre choix.)

2 JOUER 1 CARTE FRESQUE

Jouez une seule carte Fresque sur la case libre la plus à gauche de votre plateau Revenus. Vous devez jouer 1 carte Fresque de votre main, si possible. (Si vous n'avez pas de carte Fresque en main, placez la 1^{re} carte de la pioche de Fresques sur votre plateau Revenus.)

Si vous êtes le 1^{er} de vos voisins (le joueur à votre droite et celui à votre gauche) à entrer dans une nouvelle ère, gagnez les ressources indiquées sur la case que vous venez de couvrir.

Comme indiqué à droite, gagnez les bonus d'enchantement **(FF)** et/ou utilisez la capacité de votre carte Fresque.



Conseil d'explication : Lors du premier tour de revenus, vous avez uniquement besoin d'expliquer aux nouveaux joueurs comment gagner leurs revenus (étape 4).

Exemple : Si vous êtes le 1^{er} parmi vos voisins à effectuer un 2^e tour de revenus, gagnez 1 ressource au choix avant de jouer une carte Fresque sur cette icône.

FF BONUS D'ENCHANTEMENT

Certaines fresques reflètent l'influence des univers parallèles et possèdent des encarts, les « enchantements », qui octroient des bonus en fonction des autres cartes Fresques. Les enchantements peuvent se trouver à gauche et/ou à droite d'une carte. Vous pouvez prendre le(s) bonus d'enchantement et activer la capacité POSE de la fresque (voir ci-dessous) dans l'ordre de votre choix.

Gagnez le bonus de gauche lorsque vous jouez cette carte Fresque à droite d'une autre carte Fresque.

La carte de gauche peut être face cachée ou se trouver sur Maîtrise du Feu, elle peut (ou non) posséder un enchantement. La carte peut également (ou non) être posée au-dessus d'une autre fresque.

Remarque : Seule la capacité d'une fresque peut être copiée par une autre carte (ex : Espionnage) et par d'autres civilisations (ex : Hérauts). Les bonus d'enchantement ne peuvent pas être copiés.

CAPACITÉS DES CARTES FRESQUE

- Si votre carte Fresque possède une capacité **POSE**, activez-la (avant ou après les bonus d'enchantement).
- Si votre carte Fresque possède une capacité **CETTE ÈRE**, celle-ci s'applique maintenant et jusqu'au début de votre prochain tour de revenus.
- **AA FF** Si votre carte Fresque possède une capacité **PERMANENTE**, celle-ci s'applique immédiatement et jusqu'à la fin de la partie. Les capacités permanentes ne peuvent pas être copiées (ex : Espionnage).

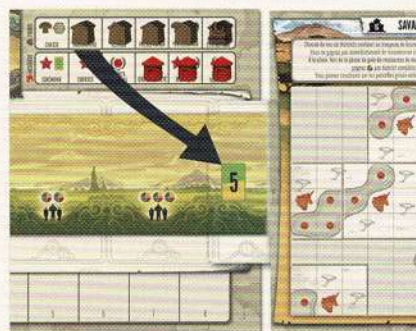
Certaines circonstances vous permettent de jouer une carte Fresque de manière à recouvrir entièrement une carte Fresque déjà jouée (ex : avec le développement Arme Nucléaire). Dans ce cas, seule la carte visible est active (désactivez les cartes recouvertes).

FF TOUR DE REVENUS 5 : UTILISER DES ÉLÉMENTS EN RÉSERVE AVANT DE PASSER À L'ÉTAPE AMÉLIORATION

5 Certaines cartes Fresque possèdent une capacité **POSE** vous indiquant de placer des éléments sur le bord droit de votre plateau Revenus. Ces éléments sont « en réserve ». Utilisez les éléments réservés lors du tour de revenus 5, au moment où vous jouez d'habitude une carte Fresque (ex : juste avant l'amélioration d'une carte Technologie).



Exemple : Déplacez votre prochaine ferme sur la carte modifiant votre plateau Revenus. Cette ferme augmente vos bénéfices lors de vos tours de revenus. Ne la placez pas dans votre capitale avant le tour 5.



Les éléments dans le bord droit de votre plateau de revenus sont en réserve. Vous ne pouvez pas les utiliser avant le tour de revenus 5 (ex : vous ne pouvez pas gagner la ferme en réserve de l'illustration ci-dessus en utilisant le développement Tunnels). Vous pourrez utiliser les éléments en réserve lors du tour de revenus 5, même si la carte Fresque qui vous a permis de les placer en réserve a été recouverte. Les cartes Fresque Enchantées sont les seules qui peuvent encore avoir un effet après avoir été recouvertes.

Lorsque vous placez une carte (ex : Technologie) ou une tuile (ex : Espace) en réserve, placez-la face visible.

Il est possible de copier la compétence **POSE** d'une carte Fresque non recouverte telle que celle ci-dessus. Vous pouvez donc par exemple utiliser Espionnage pour copier Magie Microbienne, et ainsi mettre en réserve en ferme que vous placerez lors du tour de revenus 5.

3 AMÉLIORER 1 CARTE TECHNO & GAGNER DES PV

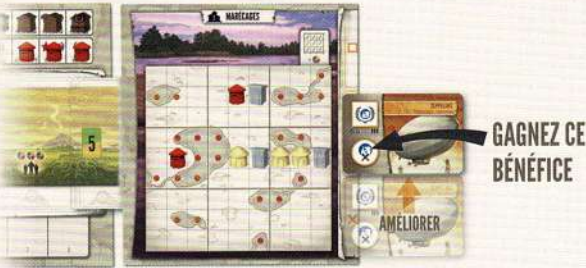
Vous pouvez améliorer 1 carte Technologie (voir *Technologie*). Gagnez ensuite les points de toutes les icônes PV visibles sur vos pistes de revenus. Si vous avez plusieurs icônes identiques, gagnez des points pour toutes ces icônes.

Gagnez 1 PV pour chaque carte Technologie à côté de votre plateau Capitale.

Gagnez 1 PV pour chaque ligne et colonne complétée dans votre capitale (voir *Bâtiments et Capitales*).

Gagnez les PV indiqués.

Gagnez 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez sur le plateau.



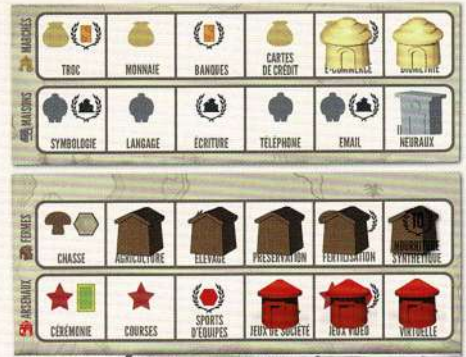
GAGNEZ CE BÉNÉFICE

Exemple : Améliorez la carte Technologie Zeppelins sur la ligne du milieu, puis gagnez le bénéfice dans le cercle.

Conformément à l'exemple de piste de revenus illustré à droite, gagnez ensuite 1 PV pour chacune de vos cartes Technologie (x2), 1 PV pour chaque ligne et colonne remplie dans votre capitale (x3), et 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez (x1).

4 GAGNER DES REVENUS

Gagnez le revenu de toutes les icônes visibles. Les pions en bas de votre plateau Revenus vous permettent de savoir combien de pièces, ouvriers, nourriture et culture vous possédez (8 maximum par ressource). Prenez les tuiles Territoire et les cartes Fresque gagnées dans la réserve générale.



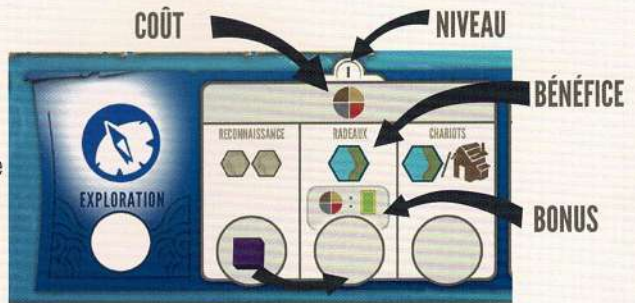
Exemple : Gagnez 3 pièces, 4 ouvriers, 1 nourriture, 1 tuile Territoire, 2 cultures, et 1 carte Fresque.

TOURS DE DÉVELOPPEMENT

La plupart des tours dans Tapestry seront consacrés à avancer sur une piste de développement. Bien que tous les joueurs jouent autant de tours de revenus (5), le nombre de tours de développement est propre à chacun.

1. Payez le coût (les ressources indiquées sous le niveau de la piste sur laquelle vous avancez).
2. Avancez votre pion Joueur d'1 case sur la piste puis gagnez le bénéfice.
3. Si disponible, vous pouvez payer pour gagner le bonus 1 seule fois. (Exemple : : signifie « payez 1 ressource au choix pour gagner 1 carte Fresque »).

Chaque piste de développement est divisée en niveaux. Si vous êtes le 1er joueur à avancer dans un nouveau niveau (II-IV) quelle qu'en soit la raison, gagnez le Monument correspondant et placez-le dans votre capitale (voir *Bâtiments & Capitales*).



Payez 1 ressource au choix et avancez votre pion Joueur. Gagnez un bénéfice d'exploration, puis vous pouvez payer 1 ressource au choix pour gagner 1 carte Fresque.

Attention : Vous ne pouvez pas activer la même case d'une piste de développement plus d'une fois lors de votre tour.

Les termes « Avancer » et « Tour de développement » sont utilisés pour indiquer le même type de tour dans Tapestry.

EXPLORATION



EXPLORATION

Tout d'abord, choisissez 1 tuile Territoire de votre réserve et placez-la sur un hexagone non exploré, adjacent à un territoire que vous contrôlez. Orientez la tuile choisie comme vous le souhaitez.



Gagnez ensuite 1 PV pour chaque côté de la tuile Territoire explorée ayant au moins 1 terrain aligné avec les territoires voisins (mer, montagne, désert, etc.; max. 6 PV). Ignorez les « rivières » entre les terrains et le bord des tuiles, ce sont juste des détails esthétiques.

Dans cet exemple, 2 côtés du territoire exploré ont au moins 1 terrain aligné (les montagnes déjà placées sont alignées avec les nouvelles montagnes, mais pas le désert, et les plans d'eau sont alignés, mais pas les montagnes, ni la prairie). Vous gagnez donc 2 PV.

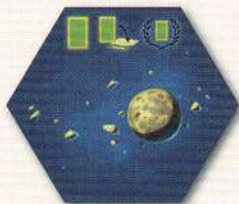


Enfin, gagnez le bénéfice sur la tuile Territoire (ex : 1 culture).



EXPLORATION DE L'ESPACE

Lorsque vous atteignez le niveau IV de la piste d'exploration, vous vous aventurez dans l'espace. Les tuiles Espace offrent de meilleurs bénéfices que les tuiles Territoire. Lorsque vous explorez une tuile Espace, placez-la simplement près de votre plateau Revenus et gagnez les bénéfices de la tuile. (Elle ne s'aligne pas avec d'autres tuiles Espace.) Les tuiles Espace sont en nombre limité, il est donc possible d'en manquer.



MM Une des tuiles Espace est associée à un monument particulier, le Monolithe. D'autres, comme celle dans l'exemple ci-dessous, indiquent « Gagnez 5 PV chaque fois que vous avancez sur la piste de _____ ».



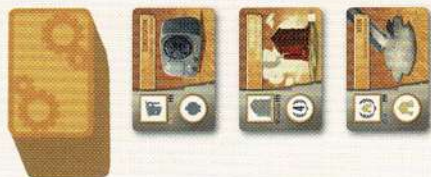
Conseil d'explication : Avant de commencer la partie, n'expliquez aux joueurs que les fonctions principales associées avec chaque piste, comme indiqué sur les pages 9-13. Les joueurs peuvent consulter les rubriques de référence des pages 16-31 pour obtenir davantage d'informations au cours de la partie.

TECHNOLOGIE



INVENTION

Gagnez tout d'abord une carte Technologie, choisie parmi les cartes face visible, ou bien celle au sommet du paquet. Remplacez immédiatement toute carte face visible prise. Si la pile est vide, mélangez les cartes défaussées et formez une nouvelle pile.



Placez ensuite la carte à droite de votre plateau Capitale sur la ligne du bas. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans chaque ligne, et la carte Technologie n'a pas d'effet immédiat.



Conseil d'explication : Encouragez les nouveaux joueurs à obtenir une carte Technologie lors de la première Ère afin de pouvoir leur expliquer le processus d'amélioration lors du tour de revenus 2.



AMÉLIORATION

Les cartes Technologie procurent un bénéfice quand elles sont améliorées. Les tours de revenus 2 à 5 permettent d'effectuer une amélioration et d'obtenir le bénéfice correspondant, tout comme certains développements de la piste Technologie. Pour l'améliorer, choisissez une carte Technologie dans la ligne du bas ou du milieu et montez-la à la ligne supérieure. Les cartes sur la ligne du haut ne peuvent pas être améliorées.



Le bénéfice gagné lorsqu'une carte est améliorée vers la ligne du milieu apparaît dans le **cercle** (ex : *Avancer sur la piste Exploration sans gagner le bénéfice ni le bonus*).




Le bénéfice gagné lorsqu'une carte est améliorée vers la ligne du haut apparaît dans le **carré**. Pour améliorer la plupart des cartes vers la ligne du haut, vous ou un de vos voisins (☺☺☺) doit remplir la condition indiquée sur la carte (ex : *Doit être au moins au niveau II sur la piste Exploration*).



Pour certaines cartes Technologie (ex : Grange), une innovation spécifique de votre plateau Revenus ou du plateau d'un de vos voisins doit être visible (il ne doit plus y avoir de bâtiment dessus).

AA CONDITION D'AMÉLIORATION : MONUMENT

Une carte Technologie avec la condition  indique qu'un monument doit être posé sur la carte Technologie.




Si il n'y a pas de monument sur ce type de carte Technologie et que vous gagnez un monument, vous pouvez le poser sur la carte Technologie (quelle que soit la taille du monument) au lieu de le placer dans votre capitale. Placer le monument sur la carte vous permet d'améliorer immédiatement la carte d'un niveau.

Le monument reste sur la carte jusqu'à la fin de la partie (si vous défaussez la carte Technologie, défaussez également le monument).

Si vous avez deux cartes Technologie avec la même condition, placer un monument sur une seule des cartes ne vous permet pas d'améliorer les deux.

FF CONDITION D'AMÉLIORATION : ENCHANTEMENT/TOUR DE REVENUS 5

Le bénéfice futuriste du carré des technologies avec la condition  peut être obtenu rapidement pendant la partie à condition d'avoir préalablement placé une carte Fresque enchantée et donc d'être entré en contact avec un monde parallèle.



Ces cartes Technologie ne peuvent être améliorées à la ligne du haut que si vous avez déjà joué une carte Fresque enchantée sur votre plateau Revenus ou si vous vous trouvez pendant ou après le tour de revenus 5.

Une seule carte Fresque enchantée permet de remplir la condition de plusieurs cartes Technologie. De plus, une carte Fresque enchantée recouverte par une autre carte Fresque permet toujours de remplir la condition d'une carte Technologie. Le niveau de progression de vos voisins ne vous permet pas de remplir cette condition.

Certaines technologies, comme celle ci-dessus, possèdent un bénéfice carré qui ne peut être obtenu qu'une seule fois. Lorsque vous obtenez un de ces bénéfices, retournez la carte afin de ne plus pouvoir l'utiliser. Les cartes retournées vous font tout de même gagner des points.

Les autres joueurs ne peuvent pas améliorer vos cartes Technologie à usage unique vers la ligne du haut, ni utiliser une de vos cartes Technologie retournées (ex : avec les capacités des civilisations ou des cartes Fresque).

SCIENCE





RECHERCHE

Lancez le dé de science, qui va afficher l'icône d'une des pistes de développement :



Puis vous pouvez avancer gratuitement votre pion Joueur sur la piste correspondante. (Vous pouvez décider de ne pas avancer après avoir vu le résultat du dé.) Si vous êtes le 1er joueur à avancer dans un nouveau niveau (II-IV), gagnez le monument correspondant.

Enfin, si l'icône Recherche indique un X () , ne gagnez pas le bénéfice ni le bonus (si disponible).

Si l'icône Recherche n'indique pas de X () , gagnez le bénéfice et vous pouvez payer pour gagner le bonus (si disponible).



AVANCER SUR UNE PISTE

De la même manière, certains bénéfices vous permettent d'avancer sur des pistes spécifiques.

Lorsque vous gagnez un de ces bénéfices, avancez gratuitement sur la piste correspondante, puis, s'il n'y a pas de X sur l'icône de la piste, gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour gagner le bonus (si disponible).



Par exemple, l'icône de gauche vous permet d'avancer sur la piste de technologie gratuitement sans gagner de bénéfice ni de bonus.

Si la recherche devait faire sortir votre pion Joueur de la piste (au-delà de la 12e case), rien ne se passe. Vous n'avancez pas, et vous ne gagnez ni bénéfice, ni bonus.

MILITAIRE



CONQUÊTE

Placez tout d'abord un avant-poste de votre réserve sur un territoire qui ne contient pas plus d'un jeton et qui est adjacent à un territoire que vous contrôlez.

Le **contrôle** désigne un territoire sur lequel votre avant-poste est le seul qui soit debout. Vous ne pouvez pas conquérir des territoires que vous contrôlez déjà.



Ensuite, lancez les 2 dés de conquête et gagnez le bénéfice indiqué par 1 des dés. Le dé rouge inclut une icône (●) signifiant « 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez ». Le dé noir inclut une icône (?) signifiant « le bénéfice de la tuile Territoire (si disponible) ».



Si vous conquérez un territoire adverse, « **renversez** » son avant-poste. (Couchez-le sur le côté.) Puisque le territoire contient maintenant 2 pions, il ne peut plus être conquis.

Vous ne pouvez pas conquérir un territoire qui possède 2 éléments de jeu ou plus (ex : avant-postes, pion joueurs ou bâtiments). Vous ne pouvez pas conquérir de territoire s'il ne vous reste plus d'avant-postes dans votre réserve personnelle.

CARTES RIPOSTE

Les cartes Riposte sont des cartes Fresque qui peuvent être défaussées pour contrer l'action d'un autre joueur.

La majorité des cartes Riposte sont des **cartes Embuscade** qu'un adversaire peut défausser de sa main, lorsque vous tentez de conquérir son territoire. Dans ce cas, cet adversaire contre votre conquête. Laissez votre avant-poste sur le territoire, mais renversez-le, l'adversaire garde le contrôle du territoire, mais vous gagnez toujours le bénéfice d'un des dés de conquête.



MM Certaines cartes Riposte (ex : Entourloupe) vous permettent d'annuler la carte Embuscade de votre adversaire. Si vous jouez une de ces cartes après la leur, renversez leur avant-poste, et laissez le vôtre debout. Ces cartes Riposte d'Embuscade ne peuvent être jouées qu'en réponse à une carte Embuscade, et non en réponse à une autre carte Riposte d'Embuscade. Une Embuscade ne peut pas non plus être jouée en réponse à une de ces cartes. Plus simplement, si un joueur joue une carte Embuscade, à laquelle un autre joueur répond par une carte Riposte d'Embuscade, aucune autre carte ne peut être jouée pour cette action de conquête.

Si un adversaire joue une carte Embuscade alors que vous essayez de conquérir l'île centrale et que vous ne parvenez pas à déjouer son Embuscade, vous ne remplissez pas l'objectif « Conquérir l'île centrale » (voir *Objectifs*, page 12)

MM FF Cette règle s'applique également à toute carte Riposte (ex : Fête surprise ou Gremlins) défaussée par votre adversaire pour renverser votre avant-poste.

Vous ne pouvez plus jouer de carte Riposte après votre tour de revenus 5, à moins que votre plateau Civilisation ne vous y autorise explicitement.

Toutes les cartes Riposte peuvent également être jouées comme des cartes Fresques classiques (ex : lors d'un tour de revenus).



CRÉATION



Gagnez une carte Chef-d'œuvre (1 des 3 cartes face visible ou la première de la pioche ; si vous choisissez une carte face visible, remplacez-la immédiatement) et placez-la sur l'espace Maîtrise du feu de votre plateau Revenus.




Vous pouvez y placer plusieurs cartes Chef-d'œuvre, les unes sur les autres et légèrement décalées, de manière à ce que les bénéfices de toutes les cartes soient visibles.

Conseil d'explication : Les joueurs peuvent placer des cartes Chef-d'œuvre autre part s'ils le souhaitent, mais ces positions sont généralement les meilleures pour ne pas oublier de gagner les bénéfices des chefs-d'œuvre avant d'utiliser les compétences des civilisations lors des tours de revenus.

Certaines cartes Chef-d'œuvre comportent les icônes suivantes :

 et  : Gagnez 1 PV par colonne ou ligne complète de votre plateau Capitale. Ce bénéfice ne revient pas à marquer des points pour votre Capitale (par exemple, les cartes Marais et Urbanistes ne déclenchent pas leurs bénéfices).

 : Faites la conquête d'un territoire vide adjacent.

 : Améliorez une carte Technologie. Vous ne pouvez améliorer cette carte qu'une fois par tour (ainsi, si vous l'améliorez grâce à ce bénéfice, vous ne pouvez pas l'améliorer de nouveau lors de l'étape « Améliorez 1 carte Technologie » de votre tour de Revenus ou grâce au bénéfice de votre Civilisation).



INSPIRATION

Chaque joueur commence en ayant un ensemble de 4 tuiles Inspiration uniques dans sa réserve personnelle (1 tuile par piste de Revenu). Chaque fois que vous gagnez le bénéfice Inspiration, choisissez 1 de vos tuiles Inspiration inutilisées et placez-la sur la piste correspondante de votre plateau Revenus (les bâtiments de Revenus conservent la même place sur la tuile).

Chacune des 4 tuiles Inspiration uniques correspond à l'une des pistes de Revenu de votre plateau Revenus et améliore les revenus qui s'y trouvent déjà. Vous ne pouvez pas placer de tuile Inspiration sur une piste qui ne lui correspond pas.



AUTRES BÉNÉFICES DE LA PISTE ARTS



Vous pouvez défausser toutes les cartes face visible qui se trouvent à côté de la pioche Chef-d'œuvre, puis replacez-en 3 face visible en les prenant de la pioche. Puis, gagnez une carte Chef-d'œuvre.



Gagnez le bénéfice de l'une de vos cartes Chef-d'œuvre.



Gagnez le bénéfice de maximum 3 cartes Chef-d'œuvre différentes (les vôtres ou celles de vos voisins).



Gagnez un bâtiment de revenus au choix.



Gagnez 1 PV pour chacun de vos bâtiments de revenus.

BÂTIMENTS & CAPITALES

Les bâtiments sont placés définitivement dans votre capitale pour vous aider à (1) compléter des districts afin de gagner des ressources immédiates et (2) compléter des lignes et des colonnes pour marquer des points de victoire. Vous pouvez placer des bâtiments sur les parcelles de terrain vides de votre capitale. Certaines parcelles sont infranchissables (●). Vous ne pouvez pas y construire, mais elles contribuent à terminer les districts, les lignes et les colonnes.

IL Y A 2 CATÉGORIES DE BÂTIMENTS :

BÂTIMENTS DE REVENUS (🏠 🏡 🏭 🏢) : Lorsque vous gagnez 1 ferme, maison, marché ou arsenal, prenez le bâtiment correspondant le plus à gauche sur votre plateau Revenus (révélant ainsi une amélioration de votre revenu) et placez-le dans votre capitale.

MONUMENTS : Ils montrent quelle civilisation accède en premier à un nouveau niveau sur une piste de développement, ou fait une découverte (certaines cartes Technologie). Chaque Monument est une figurine unique avec sa propre forme que vous placez dans votre capitale, aligné sur la grille. Chacun existe en un seul exemplaire. Il est donc impossible de construire le même Monument plusieurs fois.



Vous gagnez et placez le monument d'une piste de développement avant de prendre les bénéfices et les bonus de votre progression sur la piste, mais si le placement du monument n'affecte pas votre tour, vous pouvez le placer à la fin de votre tour, pour accélérer la partie.

Vous pouvez gagner et placer des bâtiments même s'ils dépassent à l'extérieur de la grille de votre capitale, car il sera de plus en plus difficile de les faire rentrer dans une ville de plus en plus peuplée (AA) sauf pour certains plateaux Capitale de niveau avancé qui ne vous autorisent pas à dépasser des limites de la grille). S'il n'y a plus de place pour placer un bâtiment, placez-le à l'extérieur de votre capitale, il compte toujours comme un de vos bâtiments.

AA FF REMARQUES CONCERNANT LES DISTRICTS DES PLATEAUX CAPITALE DE NIVEAU AVANCÉ

Archipel : Les îles comptent pour des districts.

Bourbier : Les feux follets et les zones d'eau sont infranchissables. Essayez de ne pas placer de monuments adjacents orthogonalement aux feux follets, comme indiqué par les roseaux sur le plateau.

Cercle Polaire : Vous avez 6 districts, chacun formé d'une ligne de cases que vous devez recouvrir pour gagner 1 ou 2 ressource(s). Les bâtiments en dehors de ces 6 districts vous permettent de gagner des points pour les lignes/colonnes, mais ne génèrent pas de ressources.

Enfers : Vous avez 4 districts, que vous pouvez compléter en reliant un diabolotin au cœur de la ville. Vous pouvez recouvrir les diabolotins et le cœur de la ville dans l'ordre de votre choix.

Marais : Si vous recouvrez un nénuphar d'un district complété, vous ne gagnez pas de bonus supplémentaire pour avoir complété un district.

COMPLÉTER DES DISTRICTS, DES LIGNES ET DES COLONNES

Toutes les capitales de bases et la plupart des capitales de niveau avancé sont divisées en 9 zones de 3x3, les **districts**. Lorsque vous complétez un district en remplissant toutes ses 9 cases, gagnez immédiatement 1 ressource au choix.

Lorsque vous marquez des points pour votre capitale (🏰), gagnez 1 PV pour chaque ligne et colonne complétée.



Cette capitale comprend 3 lignes et colonnes complétées. Vous gagnez ainsi 3 PV chaque fois que vous marquez les points de votre capitale.

Savane : Vous avez 6 districts qui produisent tous une ressource lors de chaque tour de revenus après avoir été recouverts, mais qui ne produisent pas de ressource immédiate après avoir été recouverts. Les bâtiments en dehors de ces 6 districts vous permettent de gagner des points pour les lignes/colonnes, mais ne génèrent pas de ressources.

Ville du Ciel : Les nuages comptent pour des districts.

Ville en Bouteille : Vous avez 6 districts qui peuvent chacun générer 1 ressource une fois complétés. Vous ne pouvez pas placer de monuments dans cette ville.

Voile : Vous avez 8 districts, dont 5 sont des districts classiques de 3x3 qui produisent une ressource lorsqu'ils sont complétés, et 3 ont des formes irrégulières et vous octroient un autre bénéfice (sans ressource) lorsque vous les complétez.

RÈGLES GÉNÉRALES

CIVILISATIONS : Il est possible de recevoir des civilisations additionnelles (fin de la piste militaire, cartes Technologie, etc.). Dans ce cas, ajoutez-les à la gauche de votre plateau Civilisation.

PIONS JOUEUR : Si vous n'avez pas assez de pions Joueur, utilisez d'autres cubes.

VOISINS (☚☚ ou ☚☚) : Certains éléments du jeu prennent en compte vos voisins. Ce sont les joueurs assis immédiatement à votre gauche et votre droite. (Dans une partie à 2 joueurs, ne comptez votre voisin qu'une seule fois.)

CHEVAUCHEMENT DE TOURS : Si les décisions du joueur précédent n'impactent pas votre tour, vous pouvez commencer votre tour. Ceci est particulièrement pertinent lors des tours de revenus après qu'un joueur a posé une carte Fresque.

GAINS OPTIONNELS/OBLIGATOIRES : Tous les bonus du jeu sont optionnels. Les bénéfices et les monuments sont des gains obligatoires.

RÉACTIVER UNE CASE DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT : Vous ne pouvez pas activer la même case d'une piste de développement plus d'une fois lors de votre tour.

PLUSIEURS PIONS PAR PISTE : Il est possible d'avoir plusieurs pions Joueur sur une même piste (ex : bénéfice de Singularité d'IA). Chaque jeton peut être avancé indépendamment. Lorsque vous considérez votre position, ne regardez que votre jeton le plus avancé.

JOUER DES CARTES FRESQUE (🖼️) APRÈS L'ÈRE 4 : Vous aurez parfois la possibilité de jouer une carte Fresque sur votre plateau Revenus pendant ou après le tour de revenus 5 (ex : en améliorant la carte Technologie Imprimerie à la ligne du haut lors du tour de revenus 5). Dans ce cas, jouez une carte Fresque par-dessus la carte de l'ère 4. **FF** Si cette carte Fresque vous indique de placer un élément en réserve (🗄️), utilisez immédiatement cet élément.

PISTE DE POINTS DE VICTOIRE : Si vous dépassez les 100 PV, placez votre pion de PV sur la case 100, et placez un 2e pion Joueur sur la case 0 de la piste de PV. Si vous dépassez 200, 300 ou 400 PV, déplacez simplement le pion qui indique les centaines.

OBJECTIFS : Il y a 3 objectifs sur le plateau. Chaque fois que vous en réalisez un pour la 1ère fois, placez un pion Joueur sur la plus haute valeur de PV disponible sous cet objectif. Vous ne pouvez pas perdre un objectif atteint ni remplir 2 fois le même objectif.

COMPLÉTER UNE PISTE DE DÉVELOPPEMENT : Cet objectif est



rempli lorsqu'un de vos pions Joueur se trouve sur la dernière case d'une piste de développement. Vous n'avez pas besoin d'avoir obtenu le bénéfice de cette case. Si vous retirez votre pion grâce au bénéfice de Singularité d'IA, la piste est toujours considérée comme complétée, vous remplissez donc cet objectif.

RENVERSER 2 AVANT-POSTES ADVERSES : Cet objectif est rempli lorsque vous avez renversé 2 avant-postes adverses. Ces avant-postes peuvent, ou non, appartenir au même adversaire, mais doivent être actuellement renversés pour être pris en compte.

CONQUÉRIR L'ÎLE CENTRALE : Cet objectif est rempli lorsque vous obtenez le bénéfice de conquête de l'île centrale. Si un adversaire joue une carte Embuscade (avec succès) alors que vous essayez de conquérir l'île centrale, vous ne remplissez pas l'objectif. Vous ne pouvez pas remplir cet objectif si vous placez un pion sur l'île centrale autrement que par une conquête.

Conseil d'explication : Un secret pour augmenter son score final ? Booster la génération de ressources. Invitez les nouveaux joueurs à se concentrer sur les opportunités de générer des ressources. Même si cela leur demande de sacrifier des petits bonus de points à court terme, le gain à long terme en vaut la chandelle.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin à différents moments pour chaque joueur. Votre partie se termine à la fin de votre 5e et dernier tour de revenus. Lors de ce tour, gagnez les bénéfices de votre civilisation, **FF** tout objet en réserve, 1 amélioration et les points de victoire visibles sur votre plateau Revenus. Si d'autres joueurs peuvent encore jouer après que vous ayez fini votre partie, vous pouvez toujours gagner des points grâce à des capacités passives de civilisation, mais vous ne pouvez plus rien gagner d'autre.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur dernier tour de revenus, le vainqueur est le joueur ayant le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus haut monument dans sa capitale est déclaré vainqueur.

VARIANTES

- Avant le début de la partie, vous pouvez vous mettre d'accord pour retirer des cartes Fresque (ex : Traité de Paix, Renaissance, Mariage Arrangé, Alliance, et Théocratie) ou des cartes Technologie (ex : Radio et Batterie Lithium-Ion) qui vous semblent trop puissantes ou moins intéressantes que d'autres cartes que vous préférez utiliser.
- **AA** Vous pouvez choisir quel dé Science utiliser.
- **MM AA FF** Vous pouvez contraindre les joueurs à piocher les civilisations dans la même extension.
- Lors du tour de Revenus 1, piochez 2 cartes Fresque au lieu de 1. Gardez-en 1 et défaussez l'autre. **FF** Les Psioniques en piochent 3, en gardent 1, et défaussent les 2 autres.)
- Chaque fois que vous piochez une civilisation, piochez-en 2, gardez-en 1 et défaussez l'autre. **FF** Les Psioniques en piochent 3, en gardent 1, et défaussent les 2 autres.)
- Lorsque vous jouez avec l'édition en néoprène du plateau, vous devez défausser 2 cartes Technologie (au lieu de 3) pour gagner le bonus de Nanotechnologie. Vous pouvez également utiliser cette variante avec le plateau classique.
- Lors de la mise en place, au lieu d'utiliser les capitales pour déterminer l'emplacement de départ sur la carte, placez vos avant-postes au centre de l'île la plus proche de vous. Lors d'une partie à 4 joueurs, espacez les positions de départ équitablement afin qu'aucun joueur n'ait pas de voisin.

GUIDE DES ICÔNES

	Utilisez les capacités de(s) carte(s) Chef-d'œuvre, AA puis de(s) plateau(x) Civilisation.		Gagnez des PV comme indiqué sur les cases visibles de votre plateau Revenus.
	Gagnez un plateau Civilisation au hasard.		Gagnez 1 PV par ligne/colonne complète de votre capitale.
	Gagnez 1 carte Fresque.		Gagnez 1 PV par colonne complète dans votre capitale. AA
	Jouez 1 carte Fresque.		Gagnez 1 PV par ligne complète dans votre capitale. AA
	Gagnez 1 PV par carte Fresque (dans votre main et sur votre plateau).		Se réfère aux monuments (ex : sur une carte Technologie, indique que la condition de cette carte est d'avoir un monument posé dessus). AA
	Se réfère à vous et à vos voisins (le joueur assis à votre gauche et celui à votre droite).		Gagnez 1 PV par monument. FF
	Gagnez des revenus comme indiqué sur les cases visibles de votre plateau Revenus.		Une parcelle infranchissable dans votre capitale.
	Tours de Revenus 5 (ex : utilisez les éléments en réserve, juste avant l'étape d'amélioration). FF		Gagnez 1 carte Chef-d'œuvre. AA
	1 ressource au choix (pièce, ouvrier, nourriture ou culture).		Vous pouvez défausser les 3 cartes Chef-d'œuvre révélées, puis les remplacer par de nouvelles cartes. Puis, gagnez 1 carte Chef-d'œuvre. AA
	1 bâtiment de revenus au choix (marché, maison, ferme ou arsenal). AA FF		Diffusez (gagnez le bénéfice de l'une de vos cartes Chef-d'œuvre). AA
	Gagnez 1 PV par bâtiment de revenus. AA FF		Gagnez 1 tuile Inspiration. AA
	Avancez sur une piste au choix sans gagner de bénéfice ni de bonus. FF		Avancez sur la piste Art en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus). AA
	Reculez sur une des pistes indiquées, en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus).		Avancez sur la piste Arts sans gagner de bénéfice ni de bonus. AA
	Reculez sur une des pistes indiquées, sans gagner de bénéfice ni de bonus.		Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Arts. AA
	Se réfère au fait d'atteindre la fin d'une piste.		
	« ferait dépasser la fin d'une piste »		

	Ressource Pièce.
	Bâtiment de revenus Marché.
	Gagnez 1 PV par marché.
	Inventez 1 carte Technologie.
	Vous pouvez défausser les 3 cartes Technologie révélées, puis les remplacer par de nouvelles cartes. Puis, inventez 1 carte Technologie.
	Gagnez 1 PV par carte Technologie.
	Améliorez 1 carte Technologie.
	Améliorez 1 carte Technologie, que vous ne pourrez plus améliorer ce tour. AA
	Effectuez 2 améliorations en ignorant les conditions. AA
	Se réfère à la présence d'une carte Fresque Enchantée sur votre plateau Revenus (condition pour améliorer des cartes Techno). FF
	Gagnez le bénéfice dans le cercle d'une carte Technologie de votre ligne du milieu.
	Gagnez le bénéfice dans le carré d'une carte Technologie de votre ligne du haut.
	Retirez votre pion Joueur et placez-le au début d'une piste de développement.
	Avancez sur la piste Technologie en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus).
	Avancez sur la piste Technologie sans gagner de bénéfice ni de bonus.
	Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Technologie.
	Ressource Nourriture.
	Bâtiment de revenus Ferme.
	Gagnez 1 PV par ferme.
	Tuile Territoire.
	Gagnez 1 PV par tuile Territoire.
	Explorez avec une tuile Territoire.
	Gagnez 1 tuile Espace.
	Explorez avec une tuile Espace.
	Avancez sur la piste Exploration en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour le bonus).
	Avancez sur la piste Exploration sans gagner de bénéfice ni de bonus.
	Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Exploration.

	Ressource culture.
	Bâtiment de revenus Arsenal.
	Gagnez 1 PV par arsenal.
	Effectuez une conquête.
	Gagnez le résultat des deux dés de conquête.
	Se réfère au fait de renverser l'avant-poste d'un adversaire.
	Se réfère à la ressource imprimée sur une tuile Territoire (le cas échéant).
	Gagnez 1 PV par territoire que vous contrôlez.
	Avancez sur la piste Militaire en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus).
	Avancez sur la piste Militaire sans gagner de bénéfice ni de bonus.
	Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Militaire.
	Ressource Ouvrier.
	Bâtiment de revenus Maison.
	Gagnez 1 PV par maison.
	Lancez le dé de science, puis vous pouvez avancer sur la piste obtenue en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus).
	Lancez le dé de science, puis vous pouvez avancer sur la piste obtenue sans gagner de bénéfice ni de bonus.
	Obtenez le bénéfice de votre position actuelle sur une piste de développement de votre choix. (Vous pouvez payer pour obtenir le bonus.) Utilisez cette action 1x/ tour maximum.
	Avancez sur la piste Science en gagnant le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus).
	Avancez sur la piste Science sans gagner de bénéfice ni de bonus.
	Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Science.

GUIDE DES PISTES



EXPLORATION

<p>RECONNAISSANCE</p>	<p>RADEAUX</p>	<p>CHARIOTS</p>	<p>NAVIGATION</p>	<p>NAVIRES</p>	<p>TUNNELS</p>
<p>Gagnez 2 tuiles Territoire (conservez-les toujours face visible dans votre réserve).</p>	<p>Explorez : Placez 1 tuile Territoire de votre réserve sur le plateau, gagnez 1 PV par bord aligné et gagnez le bénéfice de la tuile. Vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 carte Fresque.</p>	<p>Explorez OU gagnez 1 ferme.</p>	<p>Gagnez 1 tuile Territoire, puis explorez.</p>	<p>Gagnez 1 PV Pour chaque territoire que vous contrôlez. Vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 Ferme.</p>	<p>Gagnez 1 tuile Territoire et 1 ferme. Vous pouvez payer 1 ressource pour explorer.</p>
<p>TRAINS</p>	<p>AUTOMOBILES</p>	<p>AVIONS</p>	<p>NAVETTE SPATIALE</p>	<p>VOYAGE INTERSTELLAIRE</p>	<p>PORTAIL DIMENSIONNEL</p>
<p>Gagnez 2 tuiles Territoire, puis explorez.</p>	<p>Gagnez 1 ferme puis gagnez 1 PV par ferme dans votre capitale. Vous pouvez défausser 2 tuiles Territoire pour gagner 5 PV.</p>	<p>Gagnez 2 tuiles Territoire puis explorez n'importe où sur le plateau. Vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 carte Fresque.</p>	<p>Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Technologie. Vous pouvez défausser 3 tuiles Territoire pour gagner 10 PV.</p>	<p>Gagnez 3 tuiles Espace, puis explorez-en 1. (Placez les tuiles Espace explorées près de votre plateau Revenus.)</p>	<p>Explorez 1 tuile Espace de votre réserve. (Placez-la près de votre plateau Revenus.) Vous pouvez payer 1 ressource pour explorer 1 autre tuile Espace.</p>

COMBIEN DE POINTS PUIS-JE GAGNER EN EXPLORANT ?

Vous pouvez gagner entre 0 et 6 points, étant donné que votre tuile possède 6 bords. Vous gagnez 1 PV par bord de votre tuile si ce bord est partiellement ou complètement aligné avec celui de la tuile voisine.

OÙ PUIS-JE EXPLORER S'IL N'Y A PLUS DE CASE LIBRE ADJACENTE AUX TERRITOIRES QUE JE CONTRÔLE ?

Dans ce cas vous ne pouvez pas poser de tuile, ni gagner de bénéfices.

QUE SE PASSE-T-IL S'IL N'Y A PLUS DE TUILES ?

Les tuiles Territoire et Espace défaussées ne retournent pas dans la réserve, sauf mention contraire. Lorsqu'une réserve de tuiles est épuisée, les joueurs ne peuvent plus obtenir ce type de tuile.



TECHNOLOGIE



POTERIE
Inventez : Gagnez 1 carte Technologie et placez-la à la droite de votre plateau Capitale (ligne du bas). Si vous prenez 1 carte visible, remplacez-la.

CHARPENTERIE
Gagnez 1 carte Fresque. Vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 marché.

OUTILS EN PIERRE
Inventez 1 carte Technologie OU gagnez 1 marché.

MÉTALURGIE
Vous pouvez défausser les 3 cartes Technologie face visible et les remplacer. Inventez 1 carte Technologie.

VERRE
Gagnez 1 ferme, ou 1 maison, ou 1 arsenal. Puis vous pouvez payer 1 ressource pour améliorer 1 carte Technologie.

ACIER
Gagnez 1 PV pour chaque arsenal dans votre capitale et gagnez 1 marché. Puis vous pouvez payer 1 ressource pour améliorer 1 carte Technologie.



CAOUTCHOUC
Vous pouvez défausser les 3 cartes Technologie visibles et les remplacer. Inventez 2 cartes Technologie (une à la fois).

PLASTIQUE
Gagnez 1 marché puis gagnez 1 PV par marché dans votre capitale. Vous pouvez payer 1 ressource pour améliorer 1 carte Technologie.

ÉLECTRONIQUE
Dans l'ordre de votre choix, améliorez 1 carte Technologie et gagnez le bénéfice cercle d'1 carte Technologie dans votre ligne du milieu.

ORDINATEURS
Gagnez 1 PV par case parcourue sur les pistes Science et Militaire.

NANOTECHNOLOGIE
Dans l'ordre de votre choix, améliorez 1 carte Technologie et gagnez le bénéfice carré d'1 carte Technologie dans votre ligne du haut. Puis vous pouvez défausser 3 cartes Technologie pour gagner 10 PV.

SINGULARITÉ D'IA
Retirez votre pion de cette piste et placez-le sur la case de départ de n'importe quelle piste. Gagnez 1 ressource de chaque type. Cette piste compte toujours comme terminée.

La version néoprène du plateau modifie le coût du bonus à 2 cartes Technologie.

APRÈS AVOIR UTILISÉ SINGULARITÉ D'IA ET AVOIR RETIRÉ MON PION, COMBIEN DE POINTS GÉNÈRE-T-IL ?

C'est comme si vous aviez un pion sur la 12^e case de la piste de Technologie, vous obtenez donc 12 points.

LA CASE ÉLECTRONIQUE PEUT-ELLE ME PERMETTRE D'AMÉLIORER UNE CARTE TECHNOLOGIE DE LA LIGNE DU BAS VERS CELLE DU MILIEU, PUIS D'UTILISER LE BÉNÉFICE DU CERCLE DE LA MÊME CARTE (DOUBLE ACTIVATION) ?

Oui, prenez le bénéfice de l'amélioration, comme d'habitude. Vous obtenez également le bénéfice d'un cercle de votre choix, il peut donc s'agir de celui de la carte Technologie que vous venez d'améliorer, ou d'une autre.

PUIS-JE UTILISER POUR RÉPÉTER SINGULARITÉ D'IA ?

Non, s'il n'y a pas de pion sur cette case vous ne pouvez pas utiliser une autre action pour la répéter.

SCIENCE



Recherchez : Lancez le dé de science et avancez gratuitement (pas de bénéfice/bonus).

Gagnez 1 carte Fresque. Puis, vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 maison.

Recherchez (pas de bénéfice/bonus) OU gagnez 1 maison.

Gagnez 1 PV par carte Technologie dans votre réserve et gagnez 1 carte Fresque.

Recherchez (gagnez le bénéfice et payez pour le bonus si disponible). Vous pouvez ensuite défausser 2 cartes Fresque pour gagner 5 PV.

Recherchez (gagnez le bénéfice et payez pour le bonus si disponible).



Gagnez le bénéfice, puis vous pouvez payer pour le bonus (si disponible) de votre position actuelle sur une piste de développement.

Gagnez 1 maison, puis gagnez 1 PV par maison dans votre capitale.

Avancez sur 1 de ces pistes puis gagnez le bénéfice et vous pouvez payer pour le bonus (si disponible).

Reculez sur 1 de ces pistes puis gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour le bonus (si disponible).

Avancez sur 1 de ces pistes puis gagnez le bénéfice et vous pouvez payer pour le bonus (si disponible). Puis refaites-le (même piste ou non).



Lancez le dé de science 4x pour avancer (pas de bénéfice/bonus). Gagnez 5 PV pour chaque résultat qui vous ferait sortir d'une piste.

EST-CE QUE JE GAGNE UN MONUMENT SI J'ATTEINS UN NOUVEAU NIVEAU GRÂCE À ?

Oui, si vous êtes le premier à atteindre ce niveau.

SI J'UTILISE LE DE RECHERCHES UNIVERSITAIRES, EST-CE QUE JE PEUX AUSSI UTILISER LE

DE LA CARTE TECHNOLOGIE BATTERIE LITHIUM-ION LORS DU MÊME TOUR ?

Oui. Plus précisément, vous ne pouvez utiliser chaque icône  qu'une seule fois par tour. De plus, vous ne pouvez activer une même case d'une piste de développement qu'une seule fois par tour. Tant que vous respectez ces règles, vous pouvez utiliser plusieurs icônes  lors du même tour.



MILITAIRE



ARCHERIE
 Conquérez : Placez 1 avant-poste sur un territoire adjacent à un territoire que vous contrôlez. Lancez les dés de conquête, choisissez 1 des 2 gains.

ARMES BLANCHES
 Gagnez 1 carte Fresque. Puis, vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 arsenal.

MURAILLES
 Conquérez 1 territoire OU gagnez 1 arsenal.

ARMÉE RÉGULIÈRE
 Gagnez 1 ouvrier et gagnez 1 PV par tuile Territoire dans votre réserve.

CAVALERIE
 Conquérez 1 territoire et gagnez 1 arsenal.

POUDRE À CANON
 Conquérez 1 territoire et gagnez 1 carte Fresque. Puis, vous pouvez payer 1 ressource pour gagner 1 arsenal.



TANKS
 Conquérez 1 territoire. S'il était contrôlé par 1 adversaire, gagnez les gains des 2 dés de conquête.

AVIONS DE GUERRE
 Conquérez 1 territoire n'importe où sur le plateau. Vous pouvez ensuite payer 1 ressource pour gagner 1 carte Fresque.

DÉFENSE ANTI-AÉRIENNE
 Gagnez 1 arsenal et gagnez 1 PV par carte Fresque (en main et sur votre plateau Revenus).

ARME NUCLÉAIRE
 Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Exploration. Jouez également une carte Fresque par dessus votre carte actuelle. Seule la nouvelle carte est active.

DRONES ASSASSINS
 Marquez les points de votre capitale. Vous pouvez ensuite défausser 3 cartes Fresque pour gagner 10 PV.

MECHAS
 Conquérez 1 territoire. (Gagnez les gains des 2 dés de conquête.) Gagnez une nouvelle civilisation au hasard.

QUAND DOIS-JE LANCER LES DÉS DE CONQUÊTE ?

Lancez-les lorsque vous lancez une conquête (🏹), même si votre adversaire riposte avec une embuscade. La plupart du temps, vous gagnez le bénéfice indiqué sur 1 des 2 dés de conquête.

LORSQUE JE CONQUIERS UNE TUILE TERRITOIRE, QUAND EST-CE QUE JE GAGNE LE BÉNÉFICE DE LA TUILE ?

Lors d'une conquête, vous ne gagnez le bénéfice imprimé sur la tuile Territoire que si vous obtenez (❓) sur le dé noir.

PUIS-JE JOUER UNE CARTE EMBUSCADE APRÈS MON DERNIER TOUR DE REVENUS ?

Non, vous ne pouvez pas le faire, à moins que votre plateau Civilisation ne vous y autorise.

QUE SE PASSE-T-IL SUR LA CASE ARME NUCLÉAIRE SI JE N'AI PAS DE CARTE FRESQUE EN MAIN ?

Dans ce cas, gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Exploration (comme d'habitude), mais ne jouez pas de carte Fresque. (Ne prenez pas de carte de la pioche pour la jouer face cachée comme lors d'un tour de revenus.)



Gagnez 1 carte Fresque.

Gagnez 5 PV.

Puis, vous pouvez payer 1 ressource pour gagner un bâtiment de revenus au choix.

Créer : Gagnez une carte Chef-d'œuvre (choisissez-la toujours parmi les 3 cartes Chef-d'œuvre face visible ou la première carte de la pioche Chef-d'œuvre).

Gagnez 1 PV par tuile Territoire dans votre réserve, puis gagnez 1PV par carte Technologie dans votre réserve.

S'inspirer : Placez une tuile Inspiration sur la piste de Revenus correspondante de votre plateau Revenus. Vous pouvez ensuite payer 1 ressource pour gagner 1 carte Chef-d'œuvre.

Diffuser :
• Gagnez le bénéfice de l'une de vos cartes Chef-d'œuvre.

OU

• Gagnez un bâtiment de revenus au choix.



Vous pouvez défausser toutes les cartes face visible qui se trouvent à côté de la pioche Chef-d'œuvre, puis les remplacer par des cartes de la pioche. Enfin, gagnez 1 carte Chef-d'œuvre.

S'inspirer : Placez une tuile Inspiration sur la piste de Revenus correspondante de votre plateau Revenus.

Puis, vous pouvez payer 1 ressource pour gagner un bâtiment de revenus au choix.

Avancez sur 1 de ces pistes puis gagnez le bénéfice et vous pouvez payer pour le bonus (si disponible).

Gagnez 1 bâtiment de revenus au choix, puis gagnez 1 PV par bâtiment de revenus dans votre capitale.

Avancez sur 1 de ces pistes, puis gagnez le bénéfice et vous pouvez payer pour le bonus (si disponible).

Vous pouvez ensuite payer 1 ressource pour gagner 1 carte Chef d'œuvre.

Gagnez le bénéfice de maximum 3 cartes Chef-d'œuvre différentes (les vôtres ou celles de vos voisins).

QUE SIGNIFIE LE SYMBOLE DU COÛT DU NIVEAU 2 DE LA PISTE ARTS ?

Vous devez dépenser 2 ressources différentes.

LORSQUE JE GAGNE UNE CARTE CHEF-D'ŒUVRE À USAGE UNIQUE QUI A UN COÛT, PUIS-JE PAYER POUR UTILISER LA CARTE À TOUT MOMENT ?

Vous ne pouvez utiliser vos cartes Chef-d'œuvre que lors de la première étape d'un tour de revenus, ou lorsque vous gagnez le bénéfice Diffuser (☑). Retournez votre carte Chef-d'œuvre à usage unique après l'avoir utilisée afin de ne pas l'utiliser à nouveau par erreur.

GUIDE DES CARTES TECHNOLOGIE



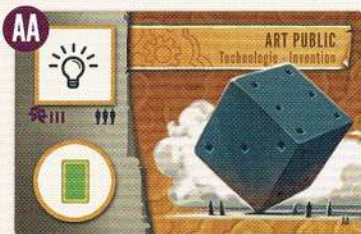
- Gagnez 1 PV pour chaque ferme dans votre capitale.
- Gagnez 1 Ferme.



- Gagnez 1 marché.
- Gagnez 1 pièce.



- Gagnez 1 PV pour chaque arsenal dans votre capitale.
- Gagnez 1 arsenal.



- Gagnez 1 tuile Inspiration.
- Gagnez 1 carte Fresque.



- Avancez sur la piste Exploration. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible).
- Gagnez 1 nourriture.



- Avancez sur la piste Technologie. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible).
- Gagnez 1 pièce.



- Placez la Banque dans votre capitale.
- Gagnez 4 PV.



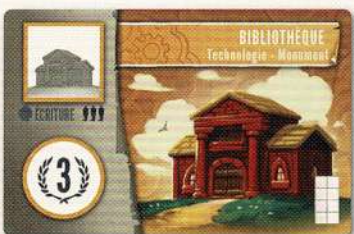
- Conquérir 1 territoire.
- Gagnez 1 ouvrier.



- Gagnez le bénéfice & payez pour le bonus (si disponible) de votre position actuelle sur une piste de développement. Utilisez cette action 1x/tour maximum.
- Gagnez 4 PV.



- Gagnez 1 PV pour chaque marché dans votre capitale.
- Gagnez 1 marché.



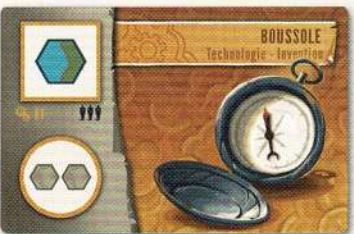
- Placez la Bibliothèque dans votre capitale.
- Gagnez 3 PV.



- Placez la Boulangerie dans votre capitale.
- Gagnez 4 PV.



- Placez la Bourse dans votre capitale.
- Gagnez 5 PV.



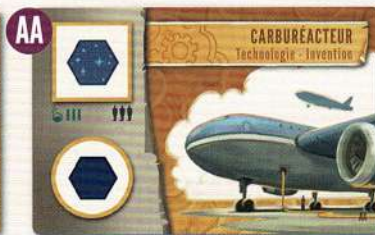
- Explorez (placez 1 tuile Territoire).
- Gagnez 2 tuiles Territoire.



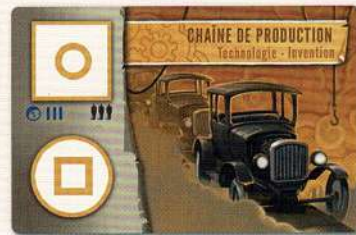
- Avancez sur la piste Science. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible).
- Gagnez 1 ouvrier.



- Gagnez 7 PV.
- Gagnez 1 culture.



- Explorez une tuile Espace votre réserve.
- Gagnez 1 tuile Espace.



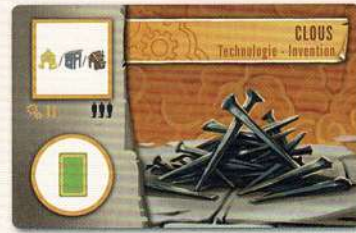
- Gagnez le bénéfice cercle d'1 Techno sur votre ligne du milieu.
- Gagnez le bénéfice carré d'1 Techno sur votre ligne du haut.



- Gagnez 1 maison.
- Gagnez 1 ouvrier.



- Avancez sur la piste Arts ou Technologie. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible). Retournez cette carte Technologie.
- Avancez sur la piste Arts ou Technologie (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Gagnez 1 marché ou 1 maison ou 1 ferme.
- Gagnez 1 carte Fresque.



- Gagnez 7 PV.
- Gagnez 1 nourriture.



- Avancez sur la piste Science ou Militaire. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible). Retournez cette carte Technologie.
- Avancez sur la piste Science ou Militaire (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Gagnez le bénéfice & payez pour le bonus (si disponible) de votre position actuelle sur une piste de développement. Retournez cette carte Technologie.
- Explorez.



- Gagnez 1 PV Pour chaque territoire que vous contrôlez.
- Conquérez 1 territoire.



- Avancez sur la piste Militaire. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible).
- Gagnez 1 culture.



- Gagnez 1 arsenal.
- Gagnez 1 culture.



- Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Militaire.
- Avancez sur la piste Militaire (sans gagner de bénéfice/bonus).



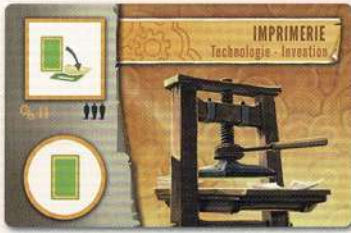
- Avancez sur la piste Exploration ou Militaire. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible). Retournez cette carte Technologie.
- Avancez sur la piste Exploration ou Militaire (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Placez la grange dans votre capitale.
- Gagnez 3 PV.



- Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Technologie.
- Avancez sur la piste Technologie (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Jouez une carte Fresque par dessus votre Fresque actuelle.
- Gagnez 1 carte Fresque.



- Gagnez 1 Ferme.
- Gagnez 1 nourriture.



- Explorez une tuile Espace de votre réserve. Retournez cette carte Technologie.
- Explorez une tuile Territoire ou gagnez une tuile Espace.



- Gagnez 1 PV pour chacune de vos cartes Technologie.
- Inventez 1 carte Technologie.



- Avancez sur la piste Science ou Arts. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible). Retournez cette carte Technologie.
- Avancez sur la piste Science ou Arts (sans gagner de bénéfice ou bonus).



- Avancez sur la piste Arts. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible).
- Gagnez 1 ressource au choix.



- Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Arts.
- Avancez sur la piste Arts (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Gagnez 1 PV pour chaque maison dans votre capitale.
- Gagnez 1 maison.



- Gagnez 1 carte Chef-d'œuvre.
- Gagnez 1 ressource au choix.



- Gagnez 5 PV.
- Effectuez 1 recherche (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Gagnez 1 PV par territoire que vous contrôlez, plus 1 PV par arsenal.
- Gagnez 1 arsenal.



- Gagnez un bâtiment de revenus au choix.
- Gagnez 4 PV.



- Gagnez une nouvelle civilisation au hasard.
- Gagnez 3 PV.



- Améliorez 1 carte Technologie deux fois, ou 2 cartes Technologie une fois, en ignorant toutes les conditions.
- Gagnez 1 culture.



- Avancez sur la piste Militaire (sans gagner de bénéfice/bonus). Puis gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Militaire.
- Gagnez 1 PV par monument.



- Avancez sur la piste Exploration ou Technologie. Gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour obtenir le bonus (si disponible). Retournez cette carte Technologie.
- Avancez sur la piste Exploration ou Technologie (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Gagnez 1 PV par tuile Territoire dans votre réserve.
- Gagnez 1 culture et 1 tuile Territoire.



- Placez la Tour de communication dans votre capitale.
- Gagnez 5 PV.



- Gagnez 1 culture et 4 VP.
- Gagnez 1 pièce.



- Gagnez un bâtiment de revenus au choix.
- Inventez 1 carte Technologie.



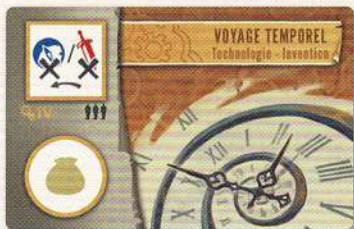
- Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Science.
- Avancez sur la piste Science (sans gagner de bénéfice/bonus).



- Effectuez 1 recherche et gagnez le bénéfice (vous pouvez payer pour obtenir le bonus). Retournez cette carte Technologie.
- Gagnez une tuile Territoire aléatoire. Explorez n'importe où.



- Explorez 2 fois.
- Gagnez 1 PV par tuile Territoire dans votre réserve.



- Reculez sur 1 de ces pistes (sans gagner de bénéfice/bonus).
- Gagnez 1 pièce.



- Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Exploration.
- Avancez sur la piste Exploration (sans gagner de bénéfice/bonus).

AA GUIDE DES CARTES CHEF-D'ŒUVRE



Gagnez 1 PV pour chacune de vos cartes Technologie. Gagnez 1 ressource au choix.



Gagnez un bâtiment de revenus au choix. Gagnez 1 ressource au choix. Après utilisation, retournez cette carte, vous ne pouvez plus l'utiliser pendant la partie. Vos adversaires ne peuvent pas obtenir les bénéfices de cette carte.



Gagnez 1 PV par ligne complète dans votre capitale. Gagnez 1 ressource au choix.



Gagnez 1 PV pour chacun de vos arsenaux et 1 PV pour chacune de vos fermes. Gagnez 1 nourriture ou 1 culture.



Gagnez 1 tuile Territoire et 1 ressource au choix.



Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Exploration.



Améliorez 1 carte Technologie, que vous ne pourrez plus améliorer ce tour.



Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Science.



Vous pouvez dépenser 1 ressource au choix pour avancer sur la piste Arts en gagnant le bénéfice. (Vous pouvez payer pour obtenir le bonus.)



Gagnez 1 PV par colonne complète dans votre capitale. Gagnez 1 ressource au choix.



Gagnez 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez. Gagnez 1 culture.



Gagnez 1 PV pour chacun de vos marchés et 1 PV pour chacune de vos maisons. Gagnez 1 ouvrier ou 1 pièce.



Gagnez 1 PV pour chacune de vos cartes Fresques. Gagnez 1 ressource au choix.



Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Militaire.



Vous pouvez dépenser 1 ressource au choix pour gagner le bénéfice de votre position actuelle sur une piste de développement. (Vous pouvez payer pour obtenir le bonus.) Après utilisation, retournez cette carte, vous ne pouvez plus l'utiliser pendant la partie. Vos adversaires ne peuvent pas obtenir les bénéfices de cette carte.



Gagnez 4 PV. Gagnez 1 ressource au choix.



Gagnez 1 carte Fresque. Gagnez 1 ressource au choix.



Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Arts.



Conqurez 1 territoire ne contenant ni avant-poste ni aucun autre élément de jeu.



Gagnez 1 PV par case parcourue sur la piste Technologie.

F.À.Q.

TOURS DE REVENUS

Quand est-ce que je gagne le revenu indiqué sous chaque bâtiment de revenus de mon plateau ?

Déplacer un élément sur votre plateau Revenus ne génère pas immédiatement des revenus. Vous gagnez des revenus grâce aux cases révélées de votre plateau lors de vos tours de revenus.

Dois-je jouer une carte Fresque sur Maîtrise du Feu lors du premier tour de revenus ?

À moins que ce ne soit indiqué sur votre plateau Civilisation, vous ne jouez pas de carte Fresque lors du tour de revenus 1.

D'anciennes versions du jeu indiquent que l'on ne peut pas jouer de carte Fresque lors de l'ère 5. Peut-on le faire maintenant ? Quelle version est correcte ?

Le tour de revenus 5 ne permettait pas, et ne permet toujours pas de jouer de carte Fresque sur votre plateau. Si vous jouez avec **FF**, vous utiliserez les éléments en réserve lors du tour de revenus 5, juste avant d'améliorer les cartes Technologie (c'est-à-dire au moment où vous jouez d'habitude une carte Fresque). Certaines civilisations, comme les Sirènes et les Anciens, peuvent continuer à jouer après le tour de revenus 5.

Par souci de cohérence, que vous jouiez ou non avec **FF**, quelle que soit votre civilisation, si vous avez désormais l'opportunité de jouer une carte Fresque pendant ou après le tour de revenus 5, vous pouvez la placer au-dessus de votre pile de cartes Fresque de l'ère 4. Ce cas est néanmoins extrêmement rare, à moins que vous ne jouiez avec les Sirènes ou les Anciens. D'anciennes versions du jeu, ne vous permettaient pas du tout de jouer des cartes fresque lors du tour de revenus 5.

Quand dois-je jouer une carte Fresque en réponse à une capacité de Chef-d'œuvre ou de civilisation lors de la première étape du tour de revenus ?

Très rarement, la capacité d'une civilisation ou d'un **AA** Chef-d'œuvre peut vous permettre de jouer une carte Fresque lors de la première étape d'un tour de

revenus. (Par exemple, votre civilisation a la capacité d'améliorer une carte Technologie, et vous améliorez l'imprimerie vers la ligne du haut, ce qui vous permet de jouer une carte Fresque.) Dans ce cas, comme votre tour de revenus a commencé, vous êtes dans une nouvelle ère et vous devez donc jouer la carte Fresque sur la case de la nouvelle ère de votre plateau Revenus (sauf s'il s'agit du tour de revenus 5, dans ce cas jouez là sur les cartes de l'ère 4).

PISTES

Dans quel ordre dois-je gagner les monuments, bénéfiques et bonus ?

L'ordre précis est le suivant : (1) Si vous gagnez un monument en avançant sur la piste, placez-le d'abord. (2) Gagnez les bénéfiques dans l'ordre de votre choix, sauf indication contraire (voir les guides de référence). (3) Vous pouvez payer pour obtenir le bonus, s'il y en a un. Si le gain du monument vous permet de compléter un district et ainsi de gagner une ressource, vous pouvez utiliser cette ressource pour payer le bonus.

Dans la plupart des cas, le placement du monument n'affecte pas la résolution des bénéfiques et du bonus. Dans ce cas, par souci de fluidité de la partie, vous pouvez placer le monument à la fin de votre tour, afin que le joueur suivant puisse commencer son tour.

Si j'atteins un nouveau niveau en premier pendant le tour d'un adversaire, ou que je complète une piste lors du tour d'un adversaire, est-ce que je gagne immédiatement le monument/marque les points de l'objectif ?

La réponse est oui dans les deux cas.

Si je complète une seconde piste, puis-je valider l'objectif deux fois ? Puis-je au moins placer un pion sur l'objectif pour bloquer mon adversaire et l'empêcher de marquer des points ?

Non, vous ne pouvez accomplir un objectif qu'une seule fois.

Puis-je décider de ne pas utiliser le bénéfice de la case d'une piste ?

Non, les bénéfiques sont obligatoires. Les bonus sont optionnels.

BÂTIMENTS ET MONUMENTS

S'il n'y a plus de place sur mon plateau Capitale, puis-je encore gagner des monuments ou des bâtiments de revenus ?

Oui ! Gagnez le bâtiment et placez-le à côté de votre plateau Capitale (ou sur une carte Technologie qui peut en contenir un).

S'il me reste de la place sur mon plateau Capitale, puis-je gagner un monument ou un bâtiment de revenus et décider de le garder de côté plutôt que de le placer ?

Non, si vous gagnez un monument ou un bâtiment de revenus, vous devez obligatoirement l'utiliser si cela est possible (sur votre plateau Capitale ou **AA** sur une autre zone autorisée par les cartes Fresque et Technologie).

Si je gagne un monument est que celui-ci est déjà pris, puis-je en choisir un autre ?

Non, un monument ne peut être gagné qu'une seule fois, et il ne peut pas être remplacé par un autre.

Si je gagne un bâtiment de revenus d'un certain type et que j'ai déjà placé tous mes bâtiments de ce type, puis-je en choisir un autre ?

Non, les bâtiments de revenus d'un type ne peuvent pas être remplacés par ceux d'un autre type.

PLATEAUX CIVILISATION PARTICULIERS

Certaines règles de rééquilibrage des civilisations indiquent de perdre une ressource. Comment est-ce possible ?

Vous perdez la ressource à la fin du premier tour de revenus.

Imaginons que vous êtes je suis les Inventeurs et que j'ai un pion sur une carte Technologie de la ligne du milieu d'un adversaire et que ce dernier l'améliore vers la ligne du haut. Que se passe-t-il ?

Votre adversaire obtient le bénéfice du carré, puis vous obtenez ce même bénéfice. Vous prenez ensuite la carte et la placez sur votre ligne du bas. **FF** Si la carte volée est une carte à « USAGE UNIQUE », vous devez la retourner et ne pouvez plus l'améliorer.

L'île centrale compte-t-elle comme un type joker lors du calcul de la masse de terrains connectés des Isolationnistes ?

Non, les terrains de la masse doivent être directement reliés. L'île centrale est entourée d'eau.

Les Hérauts peuvent-ils copier des cartes recouvertes ?

Non, les Hérauts doivent placer un pion sur la carte pour la copier, ils ne peuvent donc copier que des cartes visibles.

MM Les Recycleurs peuvent-ils immédiatement recycler une carte Technologie vers la ligne du bas ?

Déplacer une carte Technologie de la ligne du haut vers la ligne du bas requiert une action Amélioration spécifiquement dédiée à ce déplacement. Si les Recycleurs améliorent une carte Technologie vers la ligne du haut, ils doivent donc utiliser une seconde action amélioration pour la déplacer vers la ligne du bas et la recycler.

AA Lorsque les Urbanistes mettent un monument de côté pour l'utiliser plus tard, peuvent-ils l'utiliser à tout moment ? Peuvent-ils utiliser plusieurs monuments lors du même tour ?

La réponse est oui dans les deux cas.

FF Comment le développement Reconnaissance se combine-t-il avec les Psioniques ?

Les Psioniques obtiennent 1 option supplémentaire pour chaque tuile piochée. Au lieu de piocher 2 tuiles, vous en piochez 2 et en gardez 1, puis en piochez 2 nouvelles et en gardez 1 de ce nouveau lot. Mélangez les tuiles qui n'ont pas été choisies dans la réserve.

FF Lorsque les Loups-Garous utilisent la capacité de leur civilisation, et que la tuile atterrit face visible, peuvent-ils reculer sur une piste avec le pion Joueur qui se trouve sur la première case de la piste ?

Non, vous ne pouvez explorer avec la tuile Espace que si votre pion Joueur recule d'une case sur sa piste.

CARTES FRESQUE PARTICULIÈRES

Les cartes Fresque Mariage Arrangé et Espionnage peuvent-elles créer une boucle infinie ?

Théoriquement un « mariage arrangé » spécifique ne peut se produire qu'une seule fois. Si une copie de Mariage Arrangé devait être effectuée (par une carte Espionnage ou toute autre interaction de civilisation ou de carte Fresque), alors qu'un Mariage Arrangé est toujours actif, la copie doit choisir une piste différente. Cela évite les boucles infinies.

Que se passe-t-il si vous utilisez un bénéfice/capacité qui permet de jouer Technocratie par-dessus une carte CETTE ÈRE ?

Lorsque vous la jouez, si personne d'autre ne se trouve dans cette ère, vous obtenez le gros bénéfice. Sinon, vous obtenez le petit bénéfice.

La carte Peste Noire me fait-elle perdre un bénéfice de départ lorsque je perds un plateau Civilisation.

Non, vous ne perdez rien que vous avez déjà gagné.

Si mon adversaire joue Dictature, qui empêche les joueurs d'avancer sur une piste, puis-je utiliser Socialisme pour avancer sur cette piste ?

Non, vous pouvez jouer Socialisme. Cependant, Dictature empêche tout mouvement, et la carte Socialisme (jouée après Dictature) ne supprime pas cette restriction. De fait, Socialisme ne vous permettra pas de vous déplacer sur la piste bloquée.

La carte Colonialisme permet-elle de gagner des ressources de l'île centrale ?

Non, la carte indique spécifiquement que l'effet s'applique aux tuiles Territoire. Les territoires imprimés sur la carte ne sont pas des tuiles.

Si j'utilise Révolution pour relever un des mes avant-postes, puis-je retirer l'objectif 2 Avant-postes renversés d'un adversaire ?

Non, vous ne pouvez pas retirer un objectif déjà rempli. Cependant, si vous utilisez Révolution avant que l'objectif ait été accompli, votre avant-poste désormais redressé ne compte pas comme un avant-poste renversé, ce qui réduit les chances de votre adversaire d'accomplir cet objectif.

PP Une carte Embuscade, une carte Entourloupe, et une carte Battre en retraite peuvent-elles être utilisées lors du même tour ?

Non. Lorsque la première carte Embuscade est jouée, l'action de conquête échoue. La carte Entourloupe annule l'embuscade en la déjouant. Il n'est pas possible de riposter avec la carte Battre en retraite, car celle-ci ne peut être jouée qu'en riposte à une action de conquête, et que cette conquête a déjà subi une riposte.

AA Lorsque la carte Parcs Nationaux est active, puis-je lancer les deux dés et choisir un bénéfice, ou dois-je choisir le dé avant de le lancer ?

Choisissez un dé avant de le lancer, puis gagnez le bénéfice indiqué.

AA Si j'utilise Espionnage sur la carte Divertir la foule d'un adversaire, est-ce que je vole le monument Stade ?

Non, un monument ne peut être gagné qu'une seule fois.

AA Qu'est-ce que cela signifie de placer un monument sur une carte Fresque (ex : centre Commercial) ?

Certaines cartes Fresque possèdent des emplacements à bâtiments. Vous pouvez placer des bâtiments sur ces cartes plutôt que dans votre capitale.

- Vous pouvez placer des Monuments sur ces cartes, et ceux-ci peuvent dépasser de la grille de la carte.
- Vous pouvez également placer des bâtiments de revenus sur ces cartes au lieu de dans votre capitale. N'oubliez pas de compter ces bâtiments lorsque vous comptez vos bâtiments de revenus pour gagner les points correspondants.

Lorsque vous placez un bâtiment sur une carte Fresque, référez-vous aux consignes de la carte. Vous gagnez soit un bénéfice lorsque toute la grille est recouverte, soit un bénéfice pour chaque case que vous recouvrez avec les bâtiments placés. Dans le cas du Centre Commercial, vous gagnez un bâtiment différent pour chaque case recouverte.

AA Comment la carte Âge Sombre se combine-t-elle avec la piste Arts ?

Cette carte du jeu de base indique : « Reculer d'une case sur 3 pistes de développement, si possible, puis d'avancer 3 fois sur la piste restante. Vous ne gagnez pas les bénéfices ni les bonus. » Lorsque vous jouez avec la piste Arts, vous pouvez choisir sur laquelle des 2 pistes restantes vous souhaitez avancer 3 fois.

FF Si j'en suis à l'ère 5, et que je joue une carte Fresque qui place un élément en réserve, puis-je l'utiliser immédiatement ?

Oui.

FF Comment la carte Âge de la Navigation se combine-t-elle avec les Psioniques ?

Les Psioniques obtiennent 1 option supplémentaire pour chaque tuile piochée. Au lieu de piocher 2 tuiles, vous en piochez 2 et en gardez 1, puis en piochez 2 et en gardez 1, enfin vous en piochez 2 nouvelles et en gardez 1 de ce dernier lot. Mélangez les tuiles qui n'ont pas été choisies dans la réserve. (La plupart des joueurs ne vous en voudront pas si vous en piochez 6 directement et n'en gardez que 3, si cela vous permet de finir le tour plus rapidement.)



AUTRES QUESTIONS GÉNÉRALES

Les alliances et les échanges sont-ils autorisés ?

Vous pouvez former ou rompre des alliances avec vos adversaires (ex : « Je n'avance pas sur la piste Exploration, si tu n'avances pas sur la piste Militaire » ou « Je ne conquiers pas ton territoire, si tu ne conquiers pas le mien »), mais vous ne pouvez échanger aucun élément de jeu. Soyez toutefois vigilant, rien n'empêche votre adversaire de rompre votre pacte...

Que se passe-t-il si nous n'avons plus de cartes Fresque ou Technologie ?

Mélangez les défausses pour créer de nouvelles pioches. S'il n'y a vraiment plus aucune carte, ou qu'elles sont toutes dans les mains des joueurs, les joueurs ne peuvent plus piocher de cartes du type concerné (et il y a deux options : soit vous avez commis des erreurs lors de la partie, soit vous méritez nos félicitations pour la plus longue partie de tous les temps).

TESTEURS PRINCIPAUX

Jared Bangs, Aaron Belmer, Miles Bensky, Maximilian Berbechev, Matthew Beutel, Casey Blakley, Gerwin Brunner, Gregory Burbidge, Ruben Cabazon, Mario Quiles Calatayud, Tim Capes, Julie Carrat, Mitchell Caudill, Travis Chapman, Jason Chen, Caleb Chursinoff, Jacob Clemens, Alexandre Correia, Rachel Cote, Brian Crites, Riano Cullen, Nathan Curry, Andy Davis, Dominique DeMille, David DeVloss, Charles Dionne, Rodney Eberly, Mickael Estephe, Allie Feiner, Eric Fersten, Vitaliy Guse, Christiaan Goudzwaard, Jennifer Graham-Macht, Jeff Grey, Lindsay Grossmann, Christopher Hedge, Mark Herrmann, Benjamin T. Hofland, Beth Johnson, Carol LM Johnson, Phil Keil, Derik Kellner, Brian J. Kendl, Kim Kieffer, Kyle King, Alexander Klatte, David Kodeski, Nick Korte, Brandon W. Lane, Adam Leighton, Brandon Manning, Peter Matz, Ryan Maxwell, Tyler McKinnon, Stephanie Mellott, Ryan Merrill, Amanda Milne, Rien Moeyser, Ben L. Montgomery, Aaron Morhart, Jay Nabedian, Jason Nachtrab, Crystal Nevin, Amy Niggel, Nersi Nikakhtar, Michael O'Connell, Gheorghe Orbesteanu, Uriah Otting, Maria Panagou, Fabrizio Padata, Dallas Petersen, Joseph E. Pilkus III, Michael Price, Ben Ream, Kieran Reid, Dean Rogers, Dominick M Salazar, Nafmi Sanichar-van Herwijnen, Williams Sattin, Andrea Schoembs, Henry R. Seymour, Jason Sheehy, Kate Shelton, Sarah Stacy, Jennifer S. Stearns, Alan Stone, Joe Totherow, Michael Vannoy, Trevor Vincent, Connie Vogelmann, Tom Vouliers, Tom Whiting, Phoebe Wild, Shawn Wilson, Amber Yanyo, Dave Zokvic.

TESTEURS :

Katy Adams, Michael Albert, Bradley Alexander, Ben Anderson, Peter Anderson, Skye Anderson, Mathew Anthony, Christian Bangs, Riley Bangs, Jay Barrett, Virginia Barrett, Mike Bartoo-Abud, Wade Bates, Ana Batista, Henry Baxter, Josette Baysdell, Thomas Beirne, Daniel Bensky, Jessica Bensky, Lilian Bensky, Vladimir Berbechev, Katie Berger, Alex Blair, Erica Blakley, Jamie Blakley, Kaylee Blakley, Micahiah Blakley, Ionut Ciprian Boicu, Ugo Bonner, Kent Boring, Valeria Boscaroli, Stephanie Brizay, Jason Bryan, Eddie Buehler, Tom Bumgardner, Anthony Buomo, Bram Burger, Mirjam Burger-de Vries, Michael Burr, Marie Bush, David Callahan, Dan Cameron, Pierre Carrat, Arianne Carson, Eric Casten, Girolamo Castaldo, Geoffrey Castle, Olivia Caudill, Luca Cecchinelli, Antonio Carbone, Tiffany Chapman, Mingie Chen, Skyler Chesnut, Saitii Chola, Jasmin Chua, Blake Chursinoff, Nathan Chursinoff, Raelene Chursinoff, Chris Clime, Zack Comeaux, Heather Conder, Christina Conroy, Sierra Cook, John Corrado, Zackary Cote, Hailey Craft, Michelle Cross, Ramsey Cross, Kate Cullen, Christina Curry, Tim Darland, Yuna Davis, Danny Dawson, Leonard de Jong, Dylan Dean, Dave Deenik, Derek DeKarske, Alberto del Olmo, Olivia DeMille, Kirsten du Prez, Devon Dugan, Lu Arnaud Duvoyer, Dan Durack, Iskra Dydygorova, James Earley, Jamie Eberly, Jonathan Ence, Julie Estephe, Garrett Ewald, Garrett Feiner, Beatriz Fernández, Marta Fernández, Rebecca Fletcher, Amanda Foley, Eric Folkers, Michael Foster, Maxwell Freud, Ethan Fuchs, Sam Fullerton, John Galletta III, Klara Galperina, Hristo Ganov, Matan Gazit, Mike George, Gern Leslie Gibson Young, Amanda Giese, Brian Glazer, Elliot Gloger, Mike Gray, Julie Green, Kyle Green, Lindsey Grey, Matt Grindle, Jared Grosser, Ben Grossmann, Beth Grube, Eric Gurvitz, Shayna Gurvitz, Chris Gwaltney, Jay Jay Hamilton, Mark Harris, Jack Hedge, Julie Hedge, Christopher Hedge Jr., Don Hear, Marsha Helderman, Sam Helderman, Michelle Hermann, Jose Hernandez, Mike Hinson, Brian Holland, JR Honeycutt, Aaron Jordan, Steve Horn, Kyle Houfek, Mark Huber, Tina Huber, Cassie Hudon, Marrick Huisma, Megan Ingram, Cory Johns, Benjamin Johnson, Jennifer Johnson, Justine Johnson, Roslyn M. Jordan, Logan Jorrey, Sean Jorrey, Chris Kaiser, Ethan Kangas, Jim Kangas, Zack Kidysz, Michael Kieffer, Sarah Korte, Adam Kramer, Margot Krasogovic, Chris Kuessers, August Larson, Austin Larson, Serena Legittimo, John Lehman, Amanda Leighton, Hunter Lellman, Janene Liston, Chris Littlefield, Luis Lopez, Ryan Lopez DeVincenzo, Miles Lorenz, Peter Lougee, Victor Lozzi, Vince Lupo, Mabtik, Fabio Maggari, Josh Mather, Matthew Matz, Valeria Matz, Winton Matz, Leslie Maxwell, Josh McCleary, Jeffrey McDaniel, Dylan McHickey, Taylor McHickey, Finn McKinnon, Maya McKinnon, Ryan Meisner, Zeus Mellott, Marcus Merrell, Bryce Michalewicz-Hunter, Adam Michalewicz, Florin Ilanor Mierstova, Federico Migliore, Ventsislav Milanov, EJ Miller, Matt Miller, Pete Miller, Tammy Montgomery, Ignacio Moreno, Jayme Morgado, Matias Morgado, Mauricio Morgado, Naomi Morgado, Amanda Morgan, Alicia Morhart, Hussam Mousa, Angela Mui, James Munger, Mike Murphy, Liam Nachtrab, Simona Nanissi, Cody Narber, Molly Narber, Jason Nevin, Andrew Alexandru Nicolae, James Niggel, Michael Niggel, Harper Nordin, Tim Nordin, AJ Nowaczky, Jason O'Connell, Caleb O'Keefe, Trevor Oakes, Matthew Otting, Megan Otting, Metaxia Panagou, Curt Parr, Scott Parsons, Nicola Paston, Plesio, Roberto Pastrin, Brian Peterson, Matt Pinto, Sam Pratt, Cody Pryor, Steve Purn, Breven Quinn, Andrew Raabe, Luke Reid, John Reinert, Chance Rimmel, Aaron Richardson, Hal Richardson, Scott Ricketts, Jim Rienert, John Rienert, Dustin Robb, Teresa H. Rogers, Jamie Russell, Ana Salazar, Tilly Sanichar-van Herwijnen, Alex Schmidt, Rik Schoonhoven, Kyle Schroeder, Alan Scudzs, Joshua Sho, Cash Shao, Dustin Shauer, Stephen Shauger, Phylicia Sheehy, Lee Shelton, Bruce Shevlin, Siyabonga Siluma, Michael Price et Shari Simons, Natasja Sliujk, Amy Smith, Brandon Smith, Kenneth Snyder, Jeff Spenner, Mira Spennier, Jonathan Sperry, Luke Stacy, Lucas Starosky, Tia Stocks, Jason Stoner, Cedric Stratton, Charlie Strehlow, Henry Strehlow, Henry Strohbeck, Dylan Suttle, Ben Sweedler, Jeff Sweedler, Cristina Tarbox, Zach Tarbox, John Thiede, Edward Thomas-Herrera, Benjamin Thompson, Melissa Thompson, Kama Totherow, Jonathan Towne, Vincent Traxler, Danny Troyano, Jon Tyler, Sonya Tyler, Virginia Vallejo, Jeroen van den Broek, Cheryl Vannoy, Virgil Florian Vasilica, Jeroen Verfallie, Kaat Verhaegen, David Vestal, Arianna Vincent, Athanasios Vouliers, Sammy Vrontos, Vuk Vucetic, Dan Wallerstein, Chris Ward, Douglas Ward, Josh Ward, Tommy Webb, Samuel Werder, Aaron White, Bradley White, Mariana Widjaja, Chris Wildes, Trevor Wilmoth, Amy Wilson, Zack Wright, Heije Wubs, Boris Yankov, Ethan Yanyo, Jared Yarn, Taylor Yazel, Daniel Young, Laura Young, Yvonne Zhang, David Zimmerman, Zachary Zimmerman, Cristina Zoppetti

CRÉATION DE L'AUTOMA

Mikkel Öberg, Rick Scholes

PARTIE DE LA FRESQUE AUTOMA

Ben L. Montgomery, Joe Pilkus, David J. Studley, Colin Taylor, Issy Waldrom

TESTEURS PRINCIPAUX DE L'AUTOMATE

José Angel Alvarez Quiros, Chris Brereton, Kevin Brown, Sam Gray, Matt Kiser, Mathieu Landry, Tyler McKinnon, Ben L. Montgomery, Nicholas Papat, Franziska Steiner, Karel Titeca, Issy Waldrom, Kentoku Yamamoto

TESTEUR DE L'AUTOMATE

Abdulrahman AlTemejji, Jay Atkinson, Oliver Baettig, Casey Bayer, Nathan Berry, Mirko Biagi, Marco Boschetto, Paul Bradley, Roberta Burnes, Kyle Butler, Mathieu Cabanes, Philip Caccamo, Bill Collins, Jean-François Collumaeu, Phil Conroy, Karen Czysz, Scott Czysz, Mike Derycke, Chris Dettmar, Julien Dupré, Kevin Eastwood, Jamie Eberly, Rodney Eberly, Marco Ferrari, Eric Fersten, John Galletta III, Mauro Gibertoni, Dominik Gotzcher, Mike Hatke, Evan Hilber, Dan Hull, Lines J. Hutter, Chris Ingold, Roslyn Jordan, Sean Jorrey, Robert Konigsberg, Brian Kramer, Yong Hoon Lee, Josh Liss, Nicolas Mallet, Jason Martin, Gwendolyn Marindale, William Marindale, Grant Mason, Teel McClanahan, Matt McCue, Michael McDonald, Gavin McGruddy, Finn McKinnon, Roberto Miquel, Tammy Montgomery, Matthew Munger, Dirk Nicksch, Mikkel Öberg, Levi Olander, Martin Poluda, Andrea Prampolini, Sara Reetz, Simon Reid, Ilaria Saetti, Pelle Salomonson, Eric Sanson, Jerry Santos, Jedaiah Schilling, Wes Schlottzauer, Frederik Schulz, Alan Shapiro, Nick Shaw, Jacob Sicsinski, Brennan Smith, Frederick Stehr, Kimberly Stout, Lieve Teugels, Anthony Torso, Jan Willem Vink, John Walker, Aaron White, Sean Wilson, Darren Wolf, Darcen Wolford, Christopher Yudichak

REMERCIEMENTS

Nous remercions Jay Nabedian pour la création de sa FAQ, que nous avons consultée lors de la création de certaines questions de ce livret de règles. Un grand merci à tous les membres de BoardGameGeek, du groupe Facebook et du blog de Stonemaier pour toutes vos questions et remarques. Nous remercions également Sam Gray pour avoir inspiré la civilisation des Chasseurs de Trésors et Jeremy Kaemmer pour son aide lors de l'analyse des données.

Nous remercions également Gheorghe Orbesteanu qui a inspiré certaines cartes Fresque, Laura Young (la femme de Mike) pour avoir effectué plus de parties de test qu'il est possible d'imaginer, et Artur Carvalho pour son plongeon au cœur des rapports des testeurs. Nous sommes également infiniment reconnaissants envers Chris Scaffidi pour avoir assemblé tous les brouillons de ce livret de règles très complet, et la graphiste Christine Santana pour la création de la version définitive.

RELECTEURS

Joe Aubrey, Stephen Barber, Brian Chandler, Charles Dionne, Justin Dwyer, Jake Frydman, Jessica Jones, Inga Keutmann, Michael Lee, Andy Linkemman, Crystal Nevin, Dana Rickle, Richard Scholes, Jamie Specht, Ian Tyrrell, Ian Ward

RÉÉQUILIBRAGE DES CIVILISATIONS

Après la finalisation de cette extension, la révision complète de toutes les données concernant le rééquilibrage des civilisations (qui demande parfois plus que de simplement modifier les ressources de départ ou les PV) est en cours. Lorsque cette nouvelle version sera achevée (en incluant, si possible, les données de cette extension), nous publierons les plateaux Civilisation définitifs. Pour le moment, ces modifications sont à appliquer au début de chaque partie de Tapestry, quelles que soient les boîtes de jeu/extensions utilisées. N'appliquez pas ces règles pour les civilisations obtenues pendant la partie.



ALCHIMISTES

Gagnez et 10 PV si vous commencez la partie avec les Alchimistes.



ARCHITECTES

Lorsque vous commencez la partie avec les Architectes, placez 1 cube par adversaire sur votre Capitale afin de créer une parcelle infranchissable. Chaque cube doit se trouver sur un district différent.



COLLECTIONNEURS

Gagnez si vous commencez la partie avec les Collectionneurs.



ARTISTES

Gagnez et 10 PV si vous commencez la partie avec les Artistes.



FUTURISTES

Perdez et de votre choix si vous commencez la partie avec les Futuristes.



ACHARNÉS, ARTISANS, CHASSEURS DE TRÉSORS, CONSEILLERS, DIRIGEANTS, EXTRATERRESTRES, HÉRAUTS, INSULAIRES, INVENTEURS, JOUEURS DE CASINO, MILITANTS, NOMADES, RENÉGATS.

Pas de changement.



HISTORIENS

Si vous commencez la partie avec les Historiens, piochez des cartes Fresque à la fin de votre premier tour de revenus jusqu'à obtenir une carte « Pose » ou « Permanente ». Défaussez les autres cartes. Vous pouvez alors jouer une carte Fresque « Pose » ou « Permanente » sur Maîtrise du Feu. Les Hérauts ne peuvent pas jouer la carte Renaissance sur Maîtrise du Feu.



INFILTRÉS

Ne gagnez pas si vous commencez la partie avec les Infiltrés.



ISOLATIONNISTES

Gagnez également si vous commencez la partie avec les Isolationnistes



FÊTARDS

Gagnez si vous commencez la partie avec les Fêtards.



MYSTIQUES

Gagnez si vous commencez la partie avec les Mystiques.



RECYCLEURS

Améliorez une carte Technologie si vous commencez la partie avec les Recycleurs.



PEUPLE DE LA RIVIÈRE

Vous ne pouvez pas choisir la Ville du Ciel si vous commencez la partie avec le Peuple de la Rivière.



ESPIONS

Perdez si vous commencez la partie avec les Espions.



LES ÉLUS

Gagnez 15 PV par adversaire si vous commencez la partie avec Les Élus.



BRICOLEURS

Chaque adversaire gagne une carte Technologie et une carte Fresque de la pioche lorsque vous commencez la partie avec les Bricoleurs.



NÉGOCIANTS

Gagnez et 10 PV si vous commencez la partie avec les Négociants.



URBANISTES

Lorsque vous commencez la partie avec les Urbanistes, gagnez s'il s'agit d'une partie à 1-3 joueurs ou au choix s'il s'agit d'une partie à 4-5 joueurs.



UTILITARISTES

Perdez si vous commencez la partie avec les Utilitaristes.

STONEMAIER
GAMES

