

✦ CIVILISATIONS EN HARMONIE ✦

TERRA CONCORDIA

Manuel Complet en Français

(inclut le compendium de toutes les cartes du jeu)

Version 1.3.0 · Mise à jour le 10/08/2026
© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

1. Vue d'ensemble

Terra Concordia est un jeu indépendant de style eurogame stratégique pour 1 à 4 joueurs (40 à 120 minutes, selon le mode de jeu). Les joueurs choisissent une civilisation, et chaque civilisation possède un avantage exclusif. Une carte aléatoire est révélée à chaque partie, où chaque type de terrain est un hexagone qui sera révélé au fur et à mesure de l'exploration ; des cartes de différentes pioches (de catégories distinctes : technologies, constructions, exploration, commerce, projets, influence, ouvriers spéciaux, héritages, événements, objectifs publics et objectifs secrets) sont révélées ou piochées à chaque manche. Les joueurs s'affrontent pour contrôler les terrains au fil de leur exploration, construisent, collectent des ressources en plaçant des ouvriers, recherchent des technologies, influencent un lieu (pour voler des PV et contrôler l'hexagone), et restaurent la nature pour maintenir une durabilité élevée (de manière coopérative).

Pour gagner, les joueurs doivent obtenir des points de victoire grâce aux actions du jeu et en jouant des cartes. Celui qui obtient le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte, mais pour qu'il y ait un vainqueur, la durabilité globale ne doit jamais atteindre 0, sinon tous les joueurs perdent ensemble. Si la durabilité d'une civilisation atteint 0, ce joueur perd la partie.

Les Points de Victoire (PV) s'obtiennent en jouant des cartes de constructions, technologies, merveilles, exploration, influence et autres, en remplissant les conditions des cartes d'objectifs publics et secrets, en explorant des hexagones, grâce aux ressources accumulées en fin de partie, en maintenant une durabilité élevée, et grâce aux bonus et effets des cartes jouées.

2. Modes de Jeu et Variantes de Partie

Mode Un Joueur (1 joueur humain contre jusqu'à 3 adversaires Automa - IA)

Il est aussi possible de jouer jusqu'à 4 joueurs humains sur le même PC ou portable, ou avec un seul joueur contrôlant 2 à 4 civilisations, ou même avec 2 joueurs humains sur le même ordinateur contre 2 adversaires Automa.

Mode Multijoueur (2 à 4 joueurs humains en réseau Steam P2P ou LAN)

Il est aussi possible de jouer avec 2 joueurs humains + 1 ou 2 joueurs Automa, ou 3 joueurs humains + 1 joueur Automa via internet ou en local.

Dans les modes Un Joueur ou Multijoueur, les parties peuvent être jouées avec les variantes.

Choisissez la variante dans la configuration de la partie (en mode un joueur ou multijoueur) :

- **Rapide (6 manches)** — pour des parties courtes. Seules 3 merveilles peuvent être construites, 2 objectifs publics au lieu de 3, 1 objectif secret par joueur. Durée estimée de 40 à 60 minutes. Recommandé pour jouer contre l'Automa en difficulté Facile ou pour des parties à 2 joueurs seulement.
- **Standard (9 manches)** — mode recommandé pour les parties multijoueur et un joueur avec plus d'un adversaire. Jusqu'à 5 merveilles peuvent être construites, 3 objectifs publics, 1 objectif secret par joueur. Durée estimée de 50 à 80 minutes. Recommandé aussi pour jouer contre 1 ou 2 joueurs Automa en difficulté Moyenne.
- **Épique (12 manches)** — Jusqu'à 8 merveilles peuvent être construites, 4 objectifs publics, 2 objectifs secrets par joueur. 2 cartes Événement (positives ou négatives) sont révélées aux manches 2, 4, 6 et 8, ce qui peut avantager ou gêner les joueurs. Recommandé pour gagner plus de PV en fin de partie, mais plus exigeant. Recommandé aussi pour jouer contre l'Automa en difficulté Difficile, contre 3 adversaires Automa ou en partie à 4 joueurs. 70 à 120 minutes.
- **Débutants (8 manches)** — Sans cartes d'événements négatifs. Jusqu'à 4 merveilles peuvent être construites, 2 objectifs publics, 2 objectifs secrets par joueur. Durée estimée de 45 à 70 minutes. Recommandé pour 2 joueurs et pour jouer contre l'Automa (IA).
- **Diplomatie (8 manches, 2 à 4 humains)** — recommandé pour 4 joueurs humains. Possibilité de former des alliances entre joueurs pour gagner de l'or au fil des manches. Jusqu'à 4 merveilles peuvent être construites, 3 objectifs publics, 1 objectif secret par joueur. Durée estimée de 50 à 80 minutes. Ne peut pas être joué contre l'Automa (IA). Système d'alliances bilatérales : un joueur propose, l'autre accepte ou refuse. Chaque joueur ne peut avoir qu'1 alliance active à la fois. Quand une alliance est formée, les deux joueurs gagnent immédiatement +3 or. Les alliances durent 2 manches, puis expirent et peuvent être renouvelées ou non. Bouton "🤝 Diplomatie" disponible dans le jeu pour former des alliances.

Mode Solo (Sans adversaires, jouez 10 scénarios — chaque scénario a plusieurs objectifs distincts)

Avec un seul joueur humain dans un scénario sur une carte aléatoire, avec plusieurs objectifs à remplir. Vous choisissez un scénario. Chaque scénario a des OBJECTIFS COMPOSÉS — il faut TOUS les remplir pour gagner la partie ; s'il manque un seul objectif, le joueur subit la défaite. Les 10 scénarios sont :

- Le Premier Empire (★, 6 manches, joue avec la civilisation Solaris) — Objectifs : avoir 4 constructions (merveilles incluses) + 6 technologies recherchées + avoir joué au moins 7 cartes qui ne soient ni construction, ni merveille, ni recherche. Scénario considéré de niveau très facile.
- Le Second Empire (★★, 6 manches, joue avec la civilisation Mariteia) — Objectifs : avoir 5 constructions (merveilles incluses) + 9 technologies recherchées + 8 ouvriers + avoir effectué au moins 3 actions d'influencer. Scénario considéré de niveau facile.
- Gardien de la Forêt (★★, 6 manches, joue avec la civilisation Verdantis) — Objectifs : construire le Jardin Botanique + contrôler 3 hexagones/terrains de forêt + construire 1 merveille + rechercher 8 technologies + finir la partie avec une durabilité de civilisation de 7 ou plus. Scénario considéré de niveau facile.
- Marchand Légendaire (★★★, 9 manches, joue avec la civilisation Aurifera) — Objectifs : construire le Marché + rechercher 14 technologies + effectuer 6 fois l'action Commercer en échangeant n'importe quelle ressource contre de l'🏠 Or + construire 3 merveilles. Scénario considéré de niveau moyen.
- Conquérant de Points (★★★, 9 manches, joue avec la civilisation Solaris) — Objectifs : finir la partie avec au moins 230 points de victoire + 7 constructions + 12 recherches + avoir joué au moins 12 cartes qui ne soient ni construction, ni merveille, ni recherche. Scénario considéré de niveau moyen.
- Amiral Solitaire (★★★, 9 manches, joue avec la civilisation Mariteia) — construire le Port ou le Chantier Naval + rechercher 15 technologies + contrôler 4 hexagones/terrains d'océan ou d'île + construire 2 merveilles. Scénario considéré de niveau moyen.
- L'Explorateur Global (★★★★, 9 manches, joue avec la civilisation Mariteia) — explorez tous les hexagones de la carte + rechercher 11 technologies + 8 constructions (merveilles incluses) + avoir joué au moins 7 cartes d'exploration. Scénario considéré de niveau difficile.
- L'Architecte Visionnaire (★★★★, 12 manches, joue avec la civilisation Solaris) — avoir 9 constructions (merveilles incluses), dont l'Atelier obligatoire + rechercher 20 technologies + construire 2 merveilles. Scénario considéré de niveau difficile.
- Le Chercheur Sage (★★★★, 12 manches, joue avec la civilisation Aurifera) — rechercher 21 technologies, dont au moins 3 de niveau 4, et avoir 6 constructions (merveilles incluses) + 3 merveilles + avoir joué au moins 15 cartes qui ne soient ni construction, ni merveille, ni recherche. Scénario considéré de niveau difficile.
- Le Dernier Refuge (★★★★★, 12 manches, joue avec la civilisation Verdantis) — avoir 9 constructions (merveilles incluses), dont le Temple obligatoire + rechercher 22 technologies + construire 3 merveilles + maintenir la Durabilité Globale et de la Civilisation ≥ 9 à la fin de la partie + avoir obtenu au moins 320 points de victoire. Scénario considéré de niveau très difficile.

3. Civilisations (ressources initiales et capacités uniques)

Choix de la civilisation

Chaque joueur choisit une civilisation dans la configuration de la partie (chaque civilisation a sa couleur).

En cas de partie contre l'Automa (IA), le joueur humain choisit aussi la civilisation de l'Automa.

* Solaris

COULEUR : ROUGE

RESSOURCES INITIALES : 1 Bois, 3 Pierre, 4 Or, 1 Fer, 1 Eau, 1 Nourriture, 2 Prestige, 3 Influence

STYLE : Commence avec plus de pierre, d'or, d'influence et de prestige.

CAPACITÉ UNIQUE : Architectes — les constructions et merveilles coûtent 2 ressources aléatoires de moins.

⚓ Mariteia

COULEUR : BLEU

RESSOURCES INITIALES : 3 Bois, 1 Pierre, 3 Or, 3 Eau, 1 Nourriture, 1 Artefact, 1 Prestige, 2 Influence

STYLE : Commence avec plus de bois et d'eau et 1 artefact.

CAPACITÉ UNIQUE : Seigneurs des Mers — explorent océan et île sans dépenser d'ouvrier (ou de navigateur dans ce cas) ; explorer un hexagone d'océan ou d'île révèle +1 hexagone supplémentaire.

🌿 Verdantis

COULEUR : VERT

RESSOURCES INITIALES : 3 Bois, 1 Pierre, 2 Or, 2 Eau, 4 Nourriture, 1 Prestige, 2 Influence

STYLE : Commence avec plus de nourriture et de bois.

CAPACITÉ UNIQUE : Gardiens de la Forêt — l'action restaurer fait gagner +1 durabilité de civilisation et +1 PV supplémentaires (autrement dit, l'action restaurer donne +1 durabilité globale, +2 durabilité de civilisation et +2 PV immédiats).

🏛 Aurifera

COULEUR : JAUNE

RESSOURCES INITIALES : 1 Bois, 1 Pierre, 6 Or, 1 Fer, 1 Eau, 1 Nourriture, 1 Énergie, 1 Prestige, 2 Influence

STYLE : Commence avec plus d'or et une diversité de ressources.

CAPACITÉ UNIQUE : Marchands — +1 or à chaque action de commercer et +1 action Commercer par manche (2 actions au lieu d'1). Le taux de conversion est de 1 unité de n'importe quelle ressource non-or contre 2 or (au lieu de 3 pour les autres civilisations).

4. Types d'Hexagones/Terrains sur la Carte (production, collecte, constructions autorisées)

Forêt

Production/Collecte : Bois ×2. Constructions autorisées : Scierie, Jardin Botanique, Laboratoire, Observatoire, Tour de Guet, Tour de Transmission, Centrale Énergétique.

Montagne

Production/Collecte : Pierre ×2, Fer ×1. Constructions autorisées : Laboratoire, Observatoire, Tour de Guet, Tour de Transmission, Centrale Énergétique, Mine, et les Merveilles Grand Aqueduc, Tour de Cristal et Jardins Suspendus.

Lac

Production/Collecte : Eau ×3. Constructions autorisées : Réservoir et la Merveille Grand Aqueduc.

Champ

Production/Collecte : Nourriture ×2. Constructions autorisées : Grenier, Ferme, Tour de Transmission.

Ruines

Production/Collecte : Artefact ×1, Or ×1, Influence ×1. Constructions autorisées : Temple, Colisée, toutes les Merveilles (sauf le Phare du Bout du Monde).

Volcanique

Production/Collecte : Énergie ×2, Pierre ×1. Constructions autorisées : Mine, Centrale Énergétique, Tour de Transmission et la Merveille Tour de Cristal.

Océan

Production/Collecte : Or ×2. Nécessite de construire le Chantier Naval pour la production multiple. Constructions autorisées : Port, Chantier Naval et la Merveille Phare du Bout du Monde.

Île

Production/Collecte : Bois ×1, Nourriture ×1, Or ×1, Influence ×1. Constructions autorisées : Temple, Forteresse, Observatoire, Laboratoire, Tour de Guet, Grange, et les Merveilles Jardins Suspendus, Temple de l'Harmonie et Phare du Bout du Monde.

Départ

Production/Collecte : Hexagone de Départ du joueur — Bois ×1, Nourriture ×1. Constructions autorisées : Académie, Bibliothèque, Colisée, Forteresse, Jardin Botanique, Laboratoire, Marché, Atelier, Temple, Tour de Guet, Tour de Transmission, et toutes les Merveilles (sauf le Phare du Bout du Monde).

5. Types de Ressources (à quoi elles servent, comment les collecter et les utiliser)

Bois

Exigé pour certaines constructions et recherches et pour maintenir la durabilité (via l'action restaurer, avec la ressource eau). Se collecte sur les terrains Forêt, Île ou de Départ. La pénurie affecte la durabilité de la civilisation si bois = 0.

Pierre

Exigée comme coût pour certaines constructions, merveilles et recherches. Se collecte sur les terrains Montagne ou Volcanique.

Or

Monnaie du jeu — utilisé pour le commerce, comme coût pour jouer des cartes, pour rechercher, recruter des ouvriers ou construire. Se collecte sur les terrains Ruines, Île et Océan. Le premier joueur à passer dans la manche gagne +1 or. L'or peut devenir négatif (une « dette », par exemple lors du paiement des impôts) ; cela n'affecte pas la durabilité, mais empêche le joueur de payer les coûts jusqu'à ce que le solde redevienne positif.

Fer

Nécessaire comme coût pour certaines technologies, constructions et merveilles. Se collecte sur le terrain Montagne.

Eau

Fondamentale pour maintenir la durabilité (via l'action restaurer, avec la ressource bois). Nécessaire pour certaines constructions hydrauliques et recherches. Se collecte sur le terrain Lac. La pénurie affecte la durabilité de la civilisation si eau = 0.

Énergie

Exigée comme coût de certaines constructions, merveilles et recherches. Se collecte sur le terrain Volcanique.

Nourriture

Exigée pour effectuer l'action naviguer et comme coût de certaines cartes, constructions, recherches. On gagne de la nourriture grâce aux bonus collectifs (avec une durabilité élevée). Se collecte sur le terrain Champ. La pénurie affecte la durabilité de la civilisation si nourriture = 0.

Artefact

Les plus rares. Se collectent sur le terrain Ruines. Nécessaires pour rechercher certaines technologies exclusives, construire certaines merveilles, et pour jouer certaines cartes (comme coût).

Prestige

Utilisé comme l'un des critères de départage en fin de partie. Généré par les constructions (chaque construction sur la carte produit +1 prestige en phase de production). Obtenu aussi comme bonus de durabilité de civilisation si la valeur est ≥ 7 . Utilisé comme coût de certaines merveilles, technologies et autres cartes.

Influence

Utilisée comme coût pour effectuer l'action Diplomatie (alliances) et pour l'action influencer. Exigée pour remplir certains objectifs de fin de partie et comme coût de certaines cartes. Se collecte sur les terrains Ruines et Îles.

LES RESSOURCES DU JOUEUR SONT AFFICHÉES DANS LE PANNEAU DU JOUEUR, SITUÉ DANS LA BARRE LATÉRALE GAUCHE DE L'ÉCRAN DE JEU. LE JOUEUR PEUT CLIQUER SUR LE PANNEAU

POUR VOIR D'AUTRES INFORMATIONS PLUS DÉTAILLÉES EN PLUS DES RESSOURCES (TECHNOLOGIES RECHERCHÉES, CONSTRUCTIONS SUR LA CARTE, CARTES JOUÉES, CARTES EN MAIN, OBJECTIF SECRET, HEXAGONES/TERRAINS CONTRÔLÉS).

6. Cartes du Jeu (formation des pioches, piocher et révéler des cartes)

Cartes (142 cartes uniques au total, sans les technologies répétées)

Il y a 12 Pioches de Cartes :

- 20 Cartes de Constructions
- 24 Cartes de Technologies (4 cartes de niveau 1 pour chaque catégorie, 4 de niveau 2 pour chaque catégorie, 4 de niveau 3 pour chaque catégorie, 4 de niveau 4 pour chaque catégorie, réparties en 6 catégories : agriculture, ingénierie, navigation, science, énergie et culture) – elles forment l'arbre technologique de recherche (le joueur peut consulter l'arbre technologique de recherche à tout moment dans le jeu).
- 15 Cartes de Projets
- 10 Cartes d'Exploration
- 8 Cartes de Commerce
- 8 Cartes d'Influence
- 6 Cartes d'Ouvriers Spéciaux
- 6 Cartes d'Héritages
- 15 Cartes d'Événements
- 10 Cartes d'Objectifs publics
- 12 Cartes d'Objectifs secrets

Chaque type de carte forme une pioche séparée (mélangée lors de la mise en place initiale au début de la partie), puis, toujours lors de la mise en place initiale, 5 pioches sont réunies pour former une pioche mixte de 43 cartes (avec les cartes de commerce, influence, ouvriers spéciaux, projets et héritage).

Lors de la mise en place initiale, chaque joueur pioche 1 ou 2 cartes de la pioche d'objectifs secrets (1 ou 2 selon la variante jouée) et 2, 3 ou 4 cartes d'objectifs publics (2, 3 ou 4 selon la variante jouée) sont révélées à tous les joueurs. 2 cartes Merveille sont révélées pour être construites, et quand une merveille est construite, une autre carte merveille est révélée, et ainsi de suite. Toujours lors de la mise en place initiale, 6 cartes Technologie de Niveau 1 (une de chaque catégorie) deviennent disponibles pour l'action rechercher pour chaque joueur. Les autres cartes de technologie (niveaux 2 à 4) se débloquent au fur et à mesure que la carte du niveau précédent est jouée/recherchée.

À chaque manche, en phase de planification, les joueurs piochent 2 cartes de cette pioche mixte et 1 carte de la pioche de construction.

En phase d'actions, à chaque manche, quand un joueur effectue sa première action d'explorer, il pioche une carte de la pioche d'exploration (pour les autres actions d'explorer de la manche, les joueurs ne piochent pas de cartes).

Les cartes piochées pendant la manche forment la « main » du joueur. La main peut contenir au maximum 9 cartes jusqu'à ce que le joueur passe ; en passant, il doit défausser des cartes pour n'en garder que 5 au maximum. En plus des cartes piochées en phase de planification, d'autres cartes peuvent être piochées dans cette phase selon les effets de certaines cartes jouées qui permettent de piocher davantage (voir dans le compendium les cartes ayant ces effets).

« Au début de chaque tour, les deux technologies présentes sur le marché depuis le plus longtemps sont écartées et remplacées par de nouvelles technologies issues du paquet Technologie, assurant ainsi une circulation constante du marché. »

Pour consultation et référence, toutes les cartes du jeu se trouvent à la fin de ce fichier, dans le compendium de cartes (après le Manuel).

7. Mise en Place Initiale (Avant la première manche)

- Le marqueur de durabilité globale commence à la valeur 6.
- Le marqueur de durabilité de chaque civilisation (pour chaque joueur) commence à la valeur 6.
- Chaque joueur commence avec 5 ouvriers disponibles (Peut en avoir au maximum 8 pendant la partie).
- Chaque joueur commence avec les ressources initiales de la civilisation choisie (sauf l'Automa IA, qui reçoit des ressources initiales selon le niveau de difficulté choisi par le joueur humain).
- Une carte aléatoire est révélée et chaque joueur commence avec un hexagone/terrain de départ sur la carte.
- 11 pioches de cartes sont mélangées séparément : cartes de Construction, Merveilles, Événements, Exploration, Projets, Commerce, Influence, Ouvriers, Héritage, Objectifs Publics et Objectifs Secrets.
- Les 24 cartes de Technologies sont réparties en 6 catégories (4 cartes par catégorie).
- 6 cartes Technologie de Niveau 1 deviennent disponibles pour l'action rechercher pour chaque joueur. Les autres cartes de technologie (niveaux 2 à 4) se débloquent au fur et à mesure que la carte du niveau précédent est jouée/recherchée.
- 5 pioches sont réunies et mélangées à nouveau, formant une pioche mixte de 43 cartes (avec les cartes de projets + commerce + influence + ouvriers + héritage, mélangées ensemble).
- Chaque joueur reçoit une ou deux cartes d'Objectif Secret (selon la variante choisie).
- 2, 3 ou 4 cartes d'Objectifs Publics sont révélées (selon la variante choisie).
- 2 cartes Merveille sont révélées (quand une merveille est jouée/construite, une autre est révélée).
- La manche 1 commence avec le premier joueur.

8. Barre de Durabilité Globale et de chaque Civilisation

La jauge de durabilité globale est une barre qui se remplit ou se vide selon sa valeur, de 0 à 10, partagée entre TOUS les joueurs, située en haut de l'écran de jeu, sachant que :

- Si la valeur est ≥ 5 à la fin de la phase d'actions, tous les joueurs gagnent +1 Nourriture en Phase de Production.
- Si la valeur est ≥ 7 à la fin de la phase d'actions, tous les joueurs gagnent +1 Prestige en Phase de Production.
- Si la valeur est à 0 à la fin de la manche, survient l'Effondrement Écologique Global : tous les joueurs perdent et la partie se termine immédiatement.

La jauge de durabilité de chaque civilisation (c'est-à-dire de chaque joueur) est une barre qui se remplit ou se vide selon sa valeur, de 0 à 10, située dans le panneau de la civilisation/du joueur (le panneau de chaque joueur se trouve dans la barre latérale gauche de l'écran), sachant que :

- Si un joueur atteint la valeur 0 de durabilité individuelle, survient l'Effondrement de la Civilisation : le joueur qui contrôle cette civilisation perd la partie.
- Si un joueur atteint la valeur 0 de bois ou 0 d'eau ou 0 de nourriture, à n'importe quel moment de la partie, il perd 1 durabilité de civilisation.

Pour augmenter de 1 la durabilité globale et celle de la civilisation pendant la partie, le joueur doit effectuer l'action restaurer, en payant le coût en bois et en eau (avec la civilisation Verdantis, la durabilité de la civilisation augmente de 2). Certaines cartes jouées, constructions, merveilles et technologies peuvent faire augmenter la durabilité globale ou celle de la civilisation. En revanche, les cartes d'événements négatifs révélées dans la manche font baisser la durabilité globale, et le passage d'une manche à l'autre fait aussi baisser la durabilité globale de 1 (les actions humaines causent une usure naturelle).

Disposer de ressources de bois et d'eau est essentiel pour maintenir une durabilité élevée, et une durabilité de civilisation élevée fait gagner au joueur plus de points de victoire en fin de partie.

9. Déroulement de la Partie — Les 4 Phases de la Manche

Phase 1 — Planification et Distribution des Cartes (📅)

Cette Phase de Planification a lieu en début de manche, dans cet ordre :

- Chaque joueur pioche 1 carte de construction (de la pioche de cartes de construction) + 2 cartes de la pioche mixte (cartes de projets + commerce + influence + ouvriers spéciaux + héritage, mélangées ensemble, sauf les cartes d'exploration qui sont distribuées lors des actions d'explorer). À partir de la deuxième manche, davantage de cartes peuvent être piochées/révélées par les joueurs, selon les effets d'autres cartes jouées aux manches précédentes.
- Une carte Événement (positive ou négative) est révélée automatiquement et ses effets immédiats s'appliquent à tous les joueurs. Dans la variante Débutant, les cartes d'événements sont exclues du jeu. Dans la variante Épique, aux manches 2, 4, 6, 8, 2 cartes d'événements sont révélées au lieu d'une (elles peuvent être positives ou négatives).
- Revenu passif : à partir de la deuxième manche, chaque joueur reçoit les bonus par manche de ses cartes jouées aux manches précédentes (grâce aux effets des cartes qui font gagner quelque chose au début de la manche suivante – voir dans le compendium les cartes ayant ces effets).
- Les ouvriers épuisés (consommés) redeviennent « libres » (disponibles) pour être utilisés lors de la prochaine Phase d'Actions.

Recyclage des pioches de cartes :

- Pioche de Cartes de Construction : Au début de chaque manche, on vérifie si toutes les cartes de construction ont été piochées. Si la condition est vraie, une nouvelle pioche doit être constituée ainsi : avec les cartes de construction défaussées par les joueurs quand ils ont passé en phase d'actions aux manches précédentes, remélangées. S'il n'y a pas de cartes de construction défaussées pour former une nouvelle pioche dans la manche, alors les joueurs ne piochent pas de cartes de construction dans la manche en cours. Important : les cartes de construction jouées/construites par les joueurs ne retournent pas dans la pioche ; elles restent « conservées » par le joueur jusqu'à la fin de la partie.
- La même règle s'applique à la Pioche Mixte (avec les cartes de projets + commerce + influence + ouvriers spéciaux + héritage).
- Pioche de Cartes d'Exploration : Au début de chaque manche, on vérifie si toutes les cartes d'exploration ont été piochées. Si la condition est vraie, une nouvelle pioche doit être constituée ainsi : avec les cartes d'exploration défaussées par les joueurs quand ils ont passé en phase d'actions aux manches précédentes, plus les cartes d'exploration jouées par les joueurs. Cela signifie que la même carte d'exploration jouée par un joueur peut revenir dans sa main lors de manches ultérieures, permettant à la carte d'être jouée plusieurs fois par le même joueur.

Phase 2 — Actions Principales et Actions Libres (⌘)

C'est la Phase d'Actions. Dans l'ordre du tour, chaque joueur exécute UNE action à la fois à son tour, jusqu'à ce que tous aient passé. Quand tous les joueurs ont passé, on avance à la Phase de Production.

- Chaque action Collecter, Construire, Explorer, Restaurer et Influencer consomme 1 ouvrier (sauf les actions Rechercher, Naviguer, Commercer, Recruter, Jouer des cartes de la main ou Diplomatie – cette dernière disponible uniquement dans la variante diplomatie).
- Le tour passe automatiquement au joueur suivant après chaque action.
- Le joueur peut passer à tout moment, qu'il ait consommé ou non tous ses ouvriers en actions, même s'il lui reste des actions ne nécessitant pas d'ouvrier ou s'il peut encore effectuer l'action libre de jouer des cartes. Le premier à passer reçoit immédiatement +1 Or en bonus.
- La phase d'actions se termine quand tous les joueurs ont passé.

Phase 3 — Production (⚙)

Dans cette phase, après que tous ont passé en phase d'actions, tous les hexagones/terrains avec des ouvriers placés produisent des ressources dans cet ordre :

- Chaque hexagone/terrain contrôlé par un joueur, avec un ouvrier placé via l'action collecter ou naviguer, produit les ressources correspondant à son terrain.
- Chaque construction dans les hexagones contrôlés : gagne +1 Prestige (un hexagone avec 3 constructions génère +3 Prestige).
- Bonus global : si la barre de Durabilité Globale est à une valeur ≥ 5 → tous gagnent +1 Nourriture ; si elle est à ≥ 7 → +1 Prestige pour tous.
- Bonus de civilisation : si la Durabilité de la Civilisation est à une valeur ≥ 7 → +1 Prestige pour le joueur qui contrôle la civilisation.
- Bonus de cartes : bonus de production des cartes jouées/recherchées/construites ou autres (cela vient des effets des cartes qui font gagner une certaine quantité de ressources en phase de production de cette manche – voir dans le compendium les cartes ayant ces effets).

Phase 4 — Entretien et Vérification (🔍)

Cette phase d'Entretien et Vérification a lieu à la fin de chaque manche, dans cet ordre :

- Chaque joueur ayant 0 en bois, 0 en eau ou 0 en nourriture : perd 1 point de durabilité de civilisation.
- Impôts : les joueurs paient 1 Or pour chaque tranche de 3 constructions sur les hexagones qu'ils contrôlent. La ressource or peut devenir négative (inférieure à zéro).
- La Durabilité Globale est réduite de 1 (usure naturelle).
- Vérification de la Durabilité de la Civilisation : si un joueur a atteint la valeur 0 en durabilité de civilisation, il perd la partie.
- Vérification de fin de partie : vraie si la fin de la dernière manche est atteinte OU si l'effondrement écologique global s'est produit (si la durabilité globale atteint 0).
- Si l'effondrement écologique global s'est produit, tous les joueurs perdent (les PV finaux ne sont ni calculés ni additionnés), et la partie se termine immédiatement.
- Si la condition de fin de partie est vraie (la fin de la dernière manche est atteinte), les PV finaux des joueurs sont calculés et additionnés pour déterminer le vainqueur.
- Si la condition de fin de partie est fausse, le marqueur de Manche avance de 1 et la manche suivante commence, en phase de planification. Le marqueur de Premier Joueur de la manche passe au joueur qui a passé en premier en phase d'actions.

LE BOUTON AVANCER ENTRE LES PHASES FONCTIONNE AINSI :

Le bouton avancer, situé dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu, fait passer d'une phase à l'autre pendant la partie.

C'est le joueur actif qui doit cliquer sur le bouton avancer (le bouton n'est activé que pour le joueur actif).

Le dernier joueur à passer en phase d'actions devient actif pour cliquer sur avancer vers la phase de production. Le même joueur clique sur avancer vers la phase d'entretien.

À la fin de la phase d'entretien, le marqueur de premier joueur passe au joueur qui a passé en premier en phase d'actions. Ce joueur doit cliquer sur avancer vers la phase de planification, puis à nouveau sur avancer vers la phase d'actions (il sera le premier joueur à effectuer des actions dans la manche).

10. Actions Principales et Actions Libres

Collecter

COÛT : 1 ouvrier libre/disponible

Place un ouvrier sur un hexagone/terrain révélé sans propriétaire et adjacent à un hexagone que vous contrôlez déjà, ou sur un hexagone que vous contrôlez déjà. Recevez immédiatement les ressources produites par le terrain (puis à nouveau en phase de production). Vous prenez le contrôle de l'hexagone (s'il n'était pas contrôlé, c'est-à-dire sans propriétaire) et l'ouvrier s'épuise (il est consommé). Quand un ouvrier est placé, une figurine d'ouvrier s'affiche dans l'hexagone.

Explorer

COÛT : 1 ouvrier libre/disponible

Révèle un hexagone/terrain adjacent à un autre que vous contrôlez déjà, et le contrôle automatiquement, mais ne place pas l'ouvrier comme dans l'action collecter (en phase de production, seuls les hexagones avec des ouvriers placés produisent des ressources). Recevez 1 carte d'Exploration lors de la première exploration de chaque manche. Si le terrain exploré est des Ruines : recevez +1 PV de bonus immédiat. Certains effets de cartes ou de merveilles, lorsqu'elles sont jouées, peuvent révéler davantage d'hexagones sur la carte, mais ils ne sont pas contrôlés par celui qui a joué la carte (ils restent sans propriétaire, jusqu'à ce qu'une action collecter, naviguer ou influencer soit effectuée sur ces hexagones). En fin de partie, chaque hexagone exploré/contrôlé vaut 1 PV. Cette action est importante pour contrôler plus d'hexagones que vos adversaires en fin de partie.

Construire

COÛT : 1 ouvrier libre/disponible + le coût de la carte en ressources + 1 or (pour jouer la carte)

En construisant, la carte Construction ou Merveille est jouée sur un hexagone/terrain que vous choisissez et contrôlez déjà (la construction doit être compatible avec le type de terrain, par exemple Mine sur Montagnes, Scierie sur Forêts, Temple sur l'hexagone de Départ ou sur Ruines, Port ou Chantier Naval sur Océans, Réservoir sur Lacs, Ferme sur Champs, etc. – voir dans la description des types de terrains et sur les cartes de construction ce qui peut être construit et où). Maximum de 2 utilisations de l'action construire par manche. Maximum de 4 constructions autorisées par hexagone dans la partie (merveilles incluses), maximum de 9 constructions au total autorisées par joueur dans la partie (merveilles incluses). Vous gagnez immédiatement les PV des cartes construites lorsqu'elles sont jouées, ainsi que leurs effets. Quand quelque chose est construit, une figurine de construction s'affiche dans l'hexagone ; s'il y a plus d'une construction sur l'hexagone, le nombre de constructions y est aussi affiché.

Rechercher

COÛT : Uniquement le coût de la carte en ressources, ne coûte pas d'ouvrier

Acquérez une technologie en jouant une carte de technologie disponible à la recherche. 6 cartes Technologie de Niveau 1 (une de chaque catégorie de recherche : agriculture, ingénierie, navigation, science, énergie et culture) sont disponibles en début de partie pour l'action rechercher. Les autres cartes de technologie (niveaux 2 à 4) se débloquent au fur et à mesure que la carte du niveau précédent est jouée/recherchée. Les cartes de Niveau 4 sont Exclusives (★) et ne peuvent être acquises que par 1 joueur. Maximum de 2 utilisations de l'action rechercher par joueur et par manche. Vous gagnez immédiatement les PV des cartes recherchées lorsqu'elles sont jouées, ainsi que leurs effets.

Commercer

COÛT : Ne coûte pas d'ouvrier

Chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par manche, à l'exception de la civilisation Aurifera, qui peut effectuer deux actions de commercer par manche.

Peut effectuer jusqu'à 3 échanges de ressources en une seule action. Conversion : 3 unités de n'importe quelle ressource non-or contre 1 or. Échanges entre ressources non-or = taux 1:1. Avec la civilisation Aurifera, le taux de conversion est de 1 unité de n'importe quelle ressource non-or contre 2 or. Cette action est importante quand on a besoin d'or ou quand il faut échanger des ressources abondantes contre d'autres devenues rares.

Influencer

COÛT : 1 Influence + 1 ouvrier libre/disponible

Chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par manche. Prenez le contrôle d'un hexagone n'importe où sur la carte, à condition qu'il ne s'agisse pas de l'hexagone de départ d'un autre joueur, qu'il ne contienne pas de merveille, plus d'un bâtiment ou des ouvriers. L'hexagone devient la propriété du joueur qui a influencé. De plus, chaque hexagone ne peut être influencé qu'une fois par manche (par n'importe quel joueur). Si un autre joueur a déjà influencé l'hexagone cette manche, il faudra en choisir un autre, mais l'hexagone qui ne peut pas être influencé cette manche redevient disponible aux manches suivantes pour être influencé à nouveau. Quand un hexagone est influencé, un disque d'influence avec une étoile s'affiche sur l'hexagone. Cette action est importante pour « voler » un hexagone à un adversaire et garantir plus de PV en fin de partie, puisque les PV contenus dans l'hexagone reviennent au joueur qui « vole l'hexagone » et en prend le contrôle.

Restaurer

COÛT : 1 bois + 1 eau + 1 ouvrier libre/disponible

Chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par manche. Cette action garantit +1 durabilité globale et +1 durabilité de civilisation et +1 point de victoire (PV) immédiat. Cette action doit être utilisée surtout si la durabilité est basse, individuelle comme globale, afin que les joueurs ne perdent pas la partie par effondrement écologique, en plus de garantir plus de points de victoire au joueur qui l'a effectuée. Avec la civilisation Verdantis, elle garantit +1 durabilité globale, +2 durabilité de civilisation et +2 points de victoire (PV) immédiats.

Recruter

COÛT : 2 or

Embauchez/recrutez +1 ouvrier. L'ouvrier devient immédiatement disponible dans le panneau du joueur. Chaque joueur peut recruter au maximum 3 ouvriers par partie, jusqu'à la limite de 8 ouvriers (chaque joueur commence déjà la partie avec 5 ouvriers disponibles). Un seul ouvrier peut être recruté dans la même manche. Recruter des ouvriers est important pour effectuer davantage d'actions nécessitant des ouvriers pendant la manche.

Naviguer

COÛT : 1 nourriture, ne coûte pas d'ouvrier

Cette action exige d'avoir déjà un ouvrier placé sur océan, lac ou île, et qu'il existe un hexagone révélé adjacent de type océan, lac ou île pour effectuer la navigation. Elle ne peut être utilisée que 2 fois par manche. Déplace l'ouvrier vers l'hexagone adjacent révélé d'océan, de lac ou d'île. Le nouvel hexagone (s'il n'a pas de propriétaire) passe sous le contrôle du joueur. L'ouvrier n'est pas consommé, puisqu'il a été placé auparavant ; l'ouvrier (dans ce cas un navigateur) se déplace simplement. Cette action garantit +2 or lorsqu'elle est effectuée,

et elle est importante quand on a besoin d'or et qu'un hexagone sans propriétaire est adjacent à un autre que vous contrôlez déjà. Sur la carte, les ouvriers placés sur océan ou lac apparaissent sous la forme d'un bateau.

» Passer et Défausse des Cartes de la Main

COÛT : Aucun.

Met fin au tour du joueur dans la Phase d'Actions. Le premier joueur à passer reçoit +1 Or. Quand tous ont passé, la phase d'actions se termine. Le premier joueur à passer commence la manche suivante. Le joueur peut passer à tout moment de son tour, même s'il lui reste des actions ou des ouvriers disponibles. En passant, si le joueur a plus de 5 cartes en main, il doit choisir des cartes à défausser jusqu'à n'en garder que 5 en main pour la fin de la manche (exemple : avec 8 cartes en main, il doit en défausser 3).

Action Libre : Jouer des Cartes de la Main

COÛT : 1 or par carte, en plus du coût en ressources de la carte elle-même ; ne coûte pas d'ouvrier, sauf pour les cartes de construction, qui coûtent 1 ouvrier chacune pour être jouées.

Chaque joueur peut jouer jusqu'à 2 cartes de sa main par manche (les cartes de construction, technologie et merveille ne comptent pas dans cette limite). Jouer des cartes est une action libre, elle ne met pas fin au tour du joueur ; dans le même tour, il peut encore effectuer une autre action principale (par exemple jouer des cartes puis faire l'action collecter, ou l'inverse). Jouer des cartes de la main est important, car les cartes jouées garantissent des PV immédiats et leurs effets peuvent apporter des avantages (comme gagner des ressources immédiates, en phase de production de la manche, au début de la manche suivante, ou des points de victoire en fin de partie). Les cartes de technologie et de merveille ne restent pas dans la main du joueur : celles de technologie vont dans le panneau des technologies, celles de merveille dans le panneau des merveilles.

Action Libre de Diplomatie (Disponible uniquement dans la variante diplomatie)

COÛT : 1 influence ; ne coûte pas d'ouvrier

Action de diplomatie — recommandée pour 4 joueurs humains. Former des alliances entre joueurs permet de gagner de l'or au fil des manches entre eux (coopération). Un joueur propose l'alliance, l'autre accepte ou refuse. Chaque joueur ne peut avoir qu'1 alliance active à la fois. Quand une alliance est formée, les deux joueurs gagnent immédiatement +3 or. Les alliances durent 2 manches, puis expirent et peuvent être reformées ou non. Le bouton «  Diplomatie » est disponible dans le jeu pour former des alliances.

LES BOUTONS D'ACTIONS SONT SITUÉS EN BAS DE L'ÉCRAN PENDANT LE JEU, CÔTÉ À CÔTÉ. IL EST AUSSI POSSIBLE D'UTILISER LES BOUTONS POUR CONSULTER L'ARBRE DES TECHNOLOGIES, LES OBJECTIFS PUBLICS ET SECRET DE LA PARTIE, LA MAIN DU JOUEUR, AINSI QUE LE BOUTON DE DIPLOMATIE (activé uniquement dans le mode variante diplomatie).

QUAND UN BOUTON EST ACTIVÉ, L'ACTION PEUT ÊTRE EFFECTUÉE DANS LA MANCHE ; QUAND IL EST DÉSACTIVÉ, L'ACTION NE SERA PAS POSSIBLE (limite d'utilisation épuisée).

11. Limites Pendant la Partie et Règles

Limites et Règles par joueur dans la partie

- Maximum de 9 constructions (merveilles incluses).
- Maximum de 8 ouvriers (5 initiaux + 3 pouvant être recrutés).
- Maximum de 9 cartes en main (après avoir passé, défaussez des cartes pour n'en garder que 5 au maximum en fin de manche).
- Maximum de 3 merveilles construites (sauf dans la variante épique, qui permet d'en construire 4).
- Maximum de 4 constructions par hexagone/terrain (merveilles incluses).
- Technologies : les cartes de technologies de niveau 4 sont exclusives (un seul joueur peut les rechercher/jouer).
- Il n'y a pas de limite aux ressources accumulées, et aucune ressource ne peut descendre sous 0, sauf l'or qui peut devenir négatif.
- Si un joueur atteint la valeur 0 de bois ou 0 d'eau ou 0 de nourriture, il perd immédiatement 1 durabilité de civilisation, à n'importe quel moment de la partie.

Limites et Règles par manche

- Action Influencer : 1 utilisation par joueur et par manche. Chaque hexagone ne peut être influencé qu'1× par manche (par n'importe quel joueur) : un autre joueur ne peut pas influencer le même hexagone dans la même manche. Toutefois, un hexagone ayant déjà subi une influence peut être influencé à nouveau lors des tours suivants, à condition qu'il ne contienne pas de merveille, d'ouvriers ou plus d'un bâtiment.
- Action Restaurer : 1 utilisation par joueur et par manche.
- Action Commercer : 1 utilisation par joueur et par manche (2 pour la civilisation Aurifera).
- Action Construire : 2 utilisations par joueur et par manche.
- Action Rechercher : 2 utilisations par joueur et par manche.
- Action Recruter : 1 utilisation par joueur dans la manche.
- Action Naviguer : 2 utilisations par joueur dans la manche.
- Cartes jouées de la main (cartes d'exploration, commerce, influence, projet, ouvrier, héritage) : limite de 2 cartes par manche. (Les cartes de Construction, Merveilles et Technologies ne comptent pas dans cette limite — car elles utilisent les actions Construire et Rechercher.)

Jouer des cartes de la main — action LIBRE

Jouer une carte de la main qui ne soit NI Construction, NI Merveille, NI Technologie est une ACTION LIBRE — elle ne consomme pas le tour du joueur (vous pouvez jouer la carte puis effectuer une action principale, ou jouer une carte après avoir effectué une action principale). Coût pour jouer : le coût propre de la carte en ressources. Les Constructions, Merveilles et Technologies se jouent avec les actions Construire et Rechercher respectivement, et consomment le tour normalement. Les effets de certaines cartes jouées peuvent faire exception à une règle (voir la description dans les effets des cartes du compendium).

Commercer — taux de conversion

Conversion : 3 unités de n'importe quelle ressource non-or = 1 Or. Les échanges entre ressources non-or sont à 1:1. En une seule action Commercer, vous pouvez enchaîner jusqu'à 3 échanges ; les 3 échanges sont confirmés ensemble — vous pouvez retirer un échange de la file avant de confirmer les échanges.

Événements négatifs — immunité

Les joueurs qui construisent la Forteresse, ou la merveille Muraille des Royaumes, sont immunisés contre les événements négatifs. Les événements positifs continuent d'affecter TOUS les joueurs.

12. Score Final

À la fin de la partie (de la dernière manche), chaque joueur additionne ses points de victoire (PV) de toutes les catégories ci-dessous. Le joueur avec le plus grand total de points de victoire l'emporte. Voici comment les PV sont calculés et affichés sur l'écran de fin de partie, par joueur, en montrant le vainqueur :

Catégories de score

PV pendant la partie :

-  Exploration — 1 PV par hexagone/terrain exploré/contrôlé.
-  Les PV obtenus pendant la partie s'accumulent au fil de celle-ci : en explorant des terrains de ruines, avec les actions restaurer, les PV des cartes jouées (chaque carte donne un nombre précis de PV) et les PV immédiats de leurs effets, le cas échéant. Les PV des cartes jouées sont :
-  Constructions — PV de chaque carte de construction construite/jouée.
-  Technologies — PV de chaque carte de technologie recherchée/jouée.
-  Merveilles — PV de chaque carte de merveille construite/jouée.
- PV des autres cartes jouées (Exploration, Projets, Commerce, Influence, Ouvriers, Héritage).

PV en fin de partie :

-  Influence — 1 PV pour chaque tranche de 2 Influence accumulée.
-  Cartes d'Objectifs Publics — PV par classement (1er/2e/3e places).
-  Carte d'Objectif Secret — PV de l'objectif si la condition est remplie.
-  Durabilité de la Civilisation (et non Globale) — bonus selon le niveau final : si la valeur est $\geq 5 \rightarrow +2$ PV, si la valeur est $\geq 8 \rightarrow +5$ PV, si la valeur est $\geq 10 \rightarrow +8$ PV.
-  Ressources — Prestige accumulé + 1 PV pour chaque tranche de 3 Or accumulé.
-  Bonus de Fin de Partie — points bonus des cartes en fin de partie si leurs effets conditionnels ont été remplis (pour connaître le nombre de PV gagnés, consultez les effets de fin de partie des cartes jouées ; chaque carte donne un nombre précis de PV – voir dans le compendium les cartes ayant ces effets).

Départage

En cas d'égalité au score total, départagez dans cet ordre selon le joueur qui a le plus de :

- (1) durabilité individuelle
- (2) merveilles construites
- (3) influence accumulée
- (4) total de technologies recherchées.

13. Informations Importantes et Conseils

1. Quand on parle d'hexagone ou de terrain ou d'hexagone/terrain, les deux désignent la même chose : un terrain est un hexagone sur la carte du jeu.
 2. Quand on dit contrôler un hexagone, un hexagone contrôlé appartient déjà au joueur, soit parce qu'il l'a exploré (quand l'action explorer est effectuée, l'hexagone est déjà contrôlé par le joueur), soit parce qu'un ouvrier y a été placé pour collecter des ressources (le joueur peut collecter des ressources sur un hexagone sans propriétaire, l'hexagone passe alors sous son contrôle). L'action naviguer fonctionne de la même manière (dans ce cas l'ouvrier, représenté par un bateau, se déplace d'un hexagone vers un autre adjacent, qui appartenait déjà à ce joueur ou était sans propriétaire) et l'action influencer aussi (un joueur « vole » un hexagone à un autre joueur, ou influence un hexagone sans propriétaire).
 3. Les hexagones révélés sur la carte par l'effet de cartes jouées (constructions, merveilles ou autres cartes) n'ont a priori pas de propriétaire. Un joueur doit effectuer une action collecter, une action naviguer vers cet hexagone ou une action influencer pour contrôler ces hexagones.
 4. Quand on parle d'ouvriers placés, les ouvriers sont placés sur un hexagone par l'action collecter, ou un hexagone d'océan et de lac peut avoir un ouvrier placé (un bateau) via l'action naviguer (l'hexagone vers lequel l'ouvrier s'est déplacé devient « occupé »). Quand un ouvrier est placé, il est « consommé » et devient épuisé, ne pouvant plus être utilisé dans la manche, à l'exception de l'action naviguer, qui le déplace d'un hexagone (déjà occupé) vers un autre.
 5. Les actions construire et influencer ne « placent » pas les ouvriers sur l'hexagone où la construction ou le disque d'influence a été posé ; elles ne font que « consommer » l'ouvrier, le laissant épuisé.
 6. Les ouvriers « libres ou disponibles » sont des ouvriers qui peuvent encore être utilisés dans la manche, via des actions encore disponibles qui nécessitent un ouvrier.
 7. Ne pas confondre « collecter les ressources d'un hexagone » avec « ressources produites en phase de production ». Via l'action collecter (en phase d'actions), les ressources sont collectées immédiatement (exemple : un ouvrier a été placé sur un hexagone de forêt et a collecté 2 bois). En phase de production (et non en phase d'actions), seuls les hexagones ayant des ouvriers placés collecteront à nouveau les ressources (exemple : l'ouvrier placé sur un hexagone de forêt en phase d'actions, qui a collecté 2 bois, collectera à nouveau 2 bois en phase de production).
 8. Quand on dit qu'une carte a été « jouée », « construite » ou « recherchée », cela signifie que la carte construite ou recherchée a été jouée, ou simplement jouée (dans le cas d'une carte qui n'est ni construction, ni merveille, ni technologie) ; autrement dit, on gagne immédiatement les PV de la carte jouée et ses effets immédiats.
 9. Certains effets de cartes ne se produisent pas immédiatement, mais pendant la partie ou seulement en fin de partie, selon que la condition de l'effet est en cours de réalisation ou a été / n'a pas été remplie.
 10. Ne pas confondre « Durabilité Globale » et « Durabilité de la Civilisation ». La durabilité globale est partagée entre tous les joueurs, et la durabilité de civilisation est individuelle pour chaque joueur qui contrôle la civilisation choisie. Pendant les phases du jeu, que ce soit par l'action restaurer ou par des effets de cartes, on gagne ou on perd de la durabilité globale ou de civilisation ; le type de durabilité gagné ou perdu est toujours explicite.
-

14. Comportement de l'Automa (IA)

Comportement de l'IA (Automa)

L'IA suit une séquence fixe d'actions par manche (script déterministe, pas d'actions régénératives), sauf quand elle a assez de ressources pour construire une merveille. Chaque tour a une action primaire ; si elle n'est pas réalisable, l'IA tente une action alternative à son tour et, en dernier recours, passe. Si avant de passer l'IA peut effectuer l'action libre de jouer des cartes, elle jouera autant de cartes que possible.

Actions utilisées par l'IA (pas nécessairement dans cet ordre)

- Collecter, Explorer, Rechercher, Restaurer, Influencer, Construire, Recruter, Naviguer, Commercer (elle effectuera cette action si elle peut échanger d'autres ressources contre de l'or, en cas de pénurie d'or ou d'une autre ressource).
- Jouer des Cartes de la Main
- Passer (toujours au dernier tour du script de la manche)

Repli automatique

Si l'action du script n'est pas réalisable (ex. : pas de ressources pour Rechercher/Construire ; pas d'Influence pour Influencer ; pas de Bois+Eau pour Restaurer ; or insuffisant pour Recruter), l'IA ne passe PAS automatiquement. Elle tente d'Explorer ; si cela échoue aussi, elle tente de Collecter (sur n'importe quel hexagone adjacent). Elle ne passe que lorsqu'AUCUNE action n'est possible, y compris les actions libres.

Rythme de l'Automa

Chaque manche pour l'IA compte entre 6 et 12 tours (selon le mode de jeu et la variante choisie).

Difficulté de l'IA et Ressources Initiales (choisie avant la partie)

Le niveau de difficulté ajuste uniquement les points de victoire (PV) et les ressources de départ :

-  Débutant — L'IA commence avec les ressources de départ de sa civilisation.
-  Facile — L'IA commence avec les ressources de départ de sa civilisation + 1 ressource bonus.
-  Normal — L'IA commence avec les ressources de départ de sa civilisation + 2 ressources bonus.
-  Difficile — L'IA commence avec les ressources de départ de sa civilisation + 3 ressources bonus.
-  Divin — L'IA commence avec les ressources de départ de sa civilisation + 4 ressources bonus.

Points de victoire initiaux, selon chaque variante et niveau de difficulté :

Variante	Débutant	Facile	Normal	Difficile	Divinité
Rapide	0	10	25	40	65
Débutants/Diplomation	0	15	35	55	85
Standard	0	15	40	65	95
Épique	0	20	50	80	120

Lors des tours suivants, l'IA conserve les ressources dont elle dispose après la phase de planification (comme les joueurs humains ; pas de réinitialisation de tour).

✦ CIVILISATIONS EN HARMONIE ✦

TERRA CONCORDIA

Compendium de toutes les Cartes du Jeu

Version 1.3.0 · Mise à jour le 10/08/2026
© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

Ce compendium liste les 142 cartes utilisées dans le jeu Terra Concordia, regroupées par type, avec les noms, coûts pour les jouer, descriptions des cartes et effets en jeu. PV représente les points de victoire si la carte est jouée, construite ou recherchée.

Pour la référence visuelle complète (chaque carte présentée avec son illustration, son coût, ses PV, sa description et ses effets), consultez le compendium de cartes dans le jeu (guides de référence).

♦ Merveilles (8 Cartes)

MAR-01 · Colisée de Terra Concordia (12 PV lorsque jouée)

Coût : or ×8 · bois ×6 · pierre ×6, se construit sur le terrain de ruines et sur l'hexagone de départ.

Effets : +4 prestige au début de la manche suivante, +3 PV par objectif public où le joueur a fini 1er en fin de partie.

Signification : Arène monumentale qui célèbre les exploits de la civilisation.

MAR-02 · Grand Aqueduc (11 PV lorsque jouée)

Coût : or ×7 · eau ×6 · pierre ×4, se construit sur le terrain de ruines, montagne, lac et l'hexagone de départ.

Effets : +4 eau au début de la manche suivante, +3 durabilité globale immédiate.

Signification : Ouvrage hydraulique qui alimente toute la région.

MAR-03 · Tour de Cristal (12 PV lorsque jouée)

Coût : or ×8 · énergie ×5 · pierre ×5, se construit sur le terrain de ruines, montagne, volcanique et sur l'hexagone de départ.

Effets : +4 énergie au début de la manche suivante, +2 PV par technologie de niveau 4 recherchée en fin de partie.

Signification : Structure qui capte et amplifie l'énergie de façon propre.

MAR-04 · Jardins Suspendus (10 PV lorsque jouée)

Coût : or ×7 · nourriture ×7 · eau ×5, se construit sur le terrain de ruines, montagne, île et sur l'hexagone de départ.

Effets : +3 nourriture et +2 prestige au début de la manche suivante, +4 durabilité globale immédiate.

Signification : Jardins surélevés qui symbolisent l'harmonie avec la nature.

MAR-05 · Phare du Bout du Monde (11 PV lorsque jouée)

Coût : or ×8 · bois ×6 · pierre ×6 · fer ×2, se construit sur le terrain d'île ou d'océan.

Effets : Révèle la carte dans un rayon de 3 hexagones, +2 artefact au début de la manche suivante, +1 PV par hexagone d'océan et d'île contrôlé en fin de partie.

Signification : Structure imposante qui éclaire les mers inconnues et révèle toute la carte.

MAR-06 · Temple de l'Harmonie (13 PV lorsque jouée)

Coût : or ×9 · prestige ×6 · influence ×6, se construit sur le terrain de ruines, île et sur l'hexagone de départ.

Effets : +5 durabilité globale immédiate, +4 PV si la durabilité de la civilisation est ≥ 7 en fin de partie.

Signification : Sanctuaire qui représente l'équilibre entre humanité et nature.

MAR-07 · Grande Bibliothèque (10 PV lorsque jouée)

Coût : or ×7 · prestige ×6 · artefact ×4, se construit sur le terrain de ruines et sur l'hexagone de départ.

Effets : +1 PV par carte de technologie recherchée en fin de partie.

Signification : Dépôt suprême du savoir de toute la civilisation.

MAR-08 · Muraille des Royaumes (9 PV lorsque jouée)

Coût : or ×6 · pierre ×8 · fer ×6, se construit sur le terrain de ruines et sur l'hexagone de départ.

Effets : Immunisé contre les effets des cartes d'événements négatifs, +2 PV en fin de partie pour chaque événement négatif survenu dans la partie.

Signification : Structure défensive qui protège toute la nation.

✂ Constructions (20 Cartes)

CON-01 · Scierie (2 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×3 · pierre ×2, se construit sur terrain de forêt.

Effets : +5 bois en phase de production de cette manche sur l'hexagone construit.

Signification : Transforme les arbres en bois d'œuvre plus efficacement.

CON-02 · Mine (2 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×2 · fer ×2 · or ×2, se construit sur terrain de montagne ou volcanique.

Effets : +2 pierre et +5 fer en phase de production de cette manche sur l'hexagone construit.

Signification : Extraît les minerais des profondeurs des montagnes.

CON-03 · Grenier (2 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×3 · pierre ×2, se construit sur terrain de champ ou d'île.

Effets : +4 nourriture en phase de production de cette manche sur l'hexagone construit.

Signification : Stocke les récoltes et réduit les pertes par détérioration.

CON-04 · Port (3 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×3 · pierre ×3, se construit sur un hexagone d'océan.

Effets : +1 or collecté des océans (collecte +3 or au lieu de +2 or des océans lors des 3 prochaines actions collecter)

Signification : Centre de commerce et d'exploration maritime.

CON-05 · Marché (2 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×2 · or ×3, se construit sur l'hexagone de départ.

Effets : +1 or à la conclusion/confirmation des 2 prochaines actions de commercer effectuées.

Signification : Pôle commercial local qui facilite les échanges de ressources.

CON-06 · Atelier (2 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×3 · fer ×2, se construit sur l'hexagone de départ.

Effets : +2 fer dans la production de cette manche sur les hexagones de montagne adjacents (le cas échéant).

Signification : Forge et menuiserie intégrées.

CON-07 · Réservoir (3 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×3 · eau ×3, se construit sur l'hexagone de lac.

Effets : +5 eau en phase de production de cette manche sur l'hexagone construit, +1 durabilité de civilisation immédiate.

Signification : Barrage qui capte et stocke l'eau de pluie.

CON-08 · Tour de Guet (2 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×3 · bois ×3, se construit sur le terrain de forêt, montagne, île ou sur l'hexagone de départ.

Effets : Révèle tous les hexagones dans un rayon de 2 autour de cette construction.

Signification : Vue en hauteur du territoire environnant.

CON-09 · Académie 🎓 (4 PV lorsque jouée)

Coût : or ×4, se construit sur l'hexagone de départ.

Effets : +1 PV par technologie de niveau 3 ou 4 recherchée en fin de partie.

Signification : Centre d'études avancées et de recherche.

CON-10 · Temple 🏛️ (4 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×4 · or ×2, se construit sur l'hexagone de départ, sur le terrain de ruines ou d'île.

Effets : +2 PV immédiats, +2 influence au début de la manche suivante, +1 durabilité de civilisation immédiate.

Signification : Espace sacré qui unit et inspire la communauté.

CON-11 · Centrale Énergétique ⚡ (3 PV lorsque jouée)

Coût : fer ×3 · énergie ×2 · or ×2, se construit sur le terrain de forêt, montagne ou volcanique.

Effets : +5 énergie en phase de production de cette manche sur l'hexagone construit.

Signification : Générateur qui convertit les ressources brutes en énergie utilisable.

CON-12 · Bibliothèque 📖 (3 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×3 · or ×2, se construit sur l'hexagone de départ.

Effets : +2 PV par carte de projet jouée en fin de partie ; pioche 1 carte supplémentaire aléatoire de n'importe quel type en phase de planification de la manche suivante (de la pioche mixte, en plus de celles déjà piochées en phase de planification).

Signification : Préserve et diffuse le savoir accumulé.

CON-13 · Chantier Naval 🚢 (4 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×5 · fer ×2 · eau ×2, se construit sur l'hexagone d'océan.

Effets : +1 artefact immédiat par île explorée, révèle 2 hexagones supplémentaires lors de la prochaine action explorer si l'hexagone exploré est un océan.

Signification : Construit des navires de longue portée.

CON-14 · Colisée 🏟️ (5 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×5 · or ×4, se construit sur l'hexagone de départ ou le terrain de ruines.

Effets : +3 prestige au début de la manche suivante, +2 PV en fin de partie pour l'influence accumulée si elle dépasse 10.

Signification : Arène de spectacles qui élève le prestige de la civilisation.

CON-15 · Ferme Modèle 🌾 (3 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×3 · eau ×3 · nourriture ×2, se construit sur le terrain de champ.

Effets : +5 nourriture en phase de production de cette manche sur l'hexagone construit, +2 durabilité de civilisation immédiate.

Signification : Agriculture durable à haute productivité.

CON-16 · Laboratoire 🧪 (3 PV lorsque jouée)

Coût : or ×3 · artefact ×2 · énergie ×2, se construit sur l'hexagone de départ, sur le terrain de forêt, montagne ou île

Effets : Rechercher une carte de technologie de niveau 4 coûte 1 ressource aléatoire de moins, +1 PV par technologie de niveau 4 recherchée en fin de partie.

Signification : Environnement contrôlé pour les expériences et les innovations.

CON-17 · Forteresse 🏰 (4 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×6 · fer ×4, se construit sur l'hexagone de départ ou sur le terrain d'île.

Effets : Immunité contre les effets des cartes d'événements négatifs jusqu'à la fin de la partie, +4 PV en fin de partie.

Signification : Protection défensive contre les adversités et les événements.

CON-18 · Jardin Botanique 🌿 (4 PV lorsque jouée)

Coût : eau ×3 · nourriture ×2 · or ×3 · prestige ×2, se construit sur l'hexagone de départ ou le terrain de forêt.

Effets : +3 durabilité globale immédiate, +1 PV par hexagone de forêt contrôlé en fin de partie.

Signification : Préserve les espèces et élève la conscience environnementale.

CON-19 · Tour de Transmission 📡 (3 PV lorsque jouée)

Coût : fer ×3 · énergie ×3 · or ×3, se construit sur l'hexagone de départ, terrain de forêt, montagne, champ ou volcanique.

Effets : +4 influence immédiate.

Signification : Étend la portée culturelle et politique de la civilisation.

CON-20 · Observatoire 🔭 (4 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×5 · or ×3 · prestige ×2, se construit sur le terrain de forêt, montagne ou île.

Effets : Révèle un hexagone aléatoire au début des prochaines manches ; pioche 1 carte d'exploration supplémentaire la manche suivante lors de la première action explorer ; +1 PV par hexagone volcanique et d'île exploré sur la carte en fin de partie.

Signification : Étudie les astres et cartographie les territoires inconnus.

Technologies (24 Cartes)

TEC-01 · Irrigation  (1 PV lorsque jouée) – Catégorie Agriculture Niveau 1

Coût : bois ×2 · eau ×2

Effets : +1 nourriture sur les hexagones de champs en phase de production de cette manche.

Signification : Un réseau de canaux augmente la récolte des champs adjacents.

TEC-02 · Rotation des Cultures  (2 PV lorsque jouée) - Catégorie Agriculture Niveau 2

Coût : or ×3 · nourriture ×2

Effets : +2 nourriture immédiate ; les hexagones de champs produisent sans besoin d'ouvriers placés cette manche.

Signification : Alterne les cultures pour éviter l'épuisement du sol.

TEC-03 · Agriculture Intensive  (4 PV lorsque jouée) - Catégorie Agriculture Niveau 3

Coût : or ×4 · fer ×2

Effets : +3 nourriture en phase de production de cette manche, réduit la durabilité globale de 1 immédiatement.

Signification : Haute productivité au prix d'un coût environnemental.

TEC-04 · Agroforesterie  (6 PV lorsque jouée) - Catégorie Agriculture Niveau 4 (Exclusive)

Coût : or ×5 · eau ×3

Effets : +2 nourriture immédiate, +2 bois en phase de production de cette manche, +2 durabilité globale immédiate.

Signification : ★ Exclusive — L'harmonie entre forêt et culture engendre une abondance durable.

TEC-05 · Machines de Base  (1 PV lorsque jouée) - Catégorie Ingénierie Niveau 1

Coût : bois ×2 · pierre ×2

Effets : Action de construire supplémentaire cette manche (peut construire 3 fois au lieu de 2 dans la manche en cours).

Signification : Poulies et leviers accélèrent la construction.

TEC-06 · Métallurgie  (2 PV lorsque jouée) - Catégorie Ingénierie Niveau 2

Coût : fer ×3 · énergie ×2

Effets : +2 fer en phase de production de cette manche ;

Signification : La fonderie avancée traite le minerai plus efficacement.

TEC-07 · Ingénierie Hydraulique  (4 PV lorsque jouée) - Catégorie Ingénierie Niveau 3

Coût : pierre ×3 · eau ×2 · or ×2

Effets : +2 eau des lacs en phase de production de cette manche.

Signification : Barrages et aqueducs maîtrisent le cours des eaux.

TEC-08 · Architecture Monumentale  (8 PV lorsque jouée) - Catégorie Ingénierie Niveau 4 (Exclusive)

Coût : pierre ×5 · fer ×3 · or ×4

Effets : +2 PV par construction bâtie en fin de partie, coût des Merveilles réduit de 2 ressources aléatoires.

Signification : ★ Exclusive — Maîtrise absolue des arts de la construction.

TEC-09 · Navigation Côtière 🚢 (1 PV lorsque jouée) - Catégorie Navigation Niveau 1

Coût : bois ×3 · eau ×2

Effets : L'action explorer sur les hexagones d'océan et d'île ne coûte pas d'ouvrier cette manche.

Signification : Des bateaux à fond plat atteignent les îles proches.

TEC-10 · Cartographie 🗺️ (2 PV lorsque jouée) - Catégorie Navigation Niveau 2

Coût : or ×3 · artefact ×2

Effets : Lors de la prochaine action explorer, révèle 2 hexagones supplémentaires au lieu d'1.

Signification : Des cartes précises étendent la portée des expéditions.

TEC-11 · Astronomie 🌌 (4 PV lorsque jouée) - Catégorie Navigation Niveau 3

Coût : or ×4 · énergie ×2

Effets : Révèle 1 hexagone aléatoire au début de chaque manche, +1 PV par hexagone d'océan exploré en fin de partie.

Signification : Les étoiles guident les flottes à travers les océans inconnus.

TEC-12 · Routes Commerciales 📦 (6 PV lorsque jouée) - Catégorie Navigation Niveau 4 (Exclusive)

Coût : or ×6 · prestige ×4

Effets : +4 or à chaque action de commercer conclue lors des prochaines manches.

Signification : ★ Exclusive — Les réseaux maritimes génèrent une richesse constante.

TEC-13 · Alchimie ⚗️ (1 PV lorsque jouée) - Catégorie Science Niveau 1

Coût : artefact ×2 · or ×2

Effets : Lors de la prochaine action rechercher, gagnez +2 énergie.

Signification : Premières expériences de transmutation des matériaux.

TEC-15 · Médecine 💊 (2 PV lorsque jouée) - Catégorie Science Niveau 2

Coût : eau ×3 · nourriture ×2 · or ×2

Effets : Lors de la prochaine action rechercher, gagnez +3 nourriture.

Signification : Le savoir médical garde les ouvriers sains et productifs.

TEC-16 · Philosophie Naturelle 📖 (4 PV lorsque jouée) - Catégorie Science Niveau 3

Coût : prestige ×3 · or ×4

Effets : +5 PV si l'objectif secret est rempli en fin de partie.

Signification : L'observation systématique accélère tous les domaines du savoir.

TEC-14 · Physique Expérimentale ⚗️ (10 PV lorsque jouée) - Catégorie Science Niveau 4 (Exclusive)

Coût : artefact ×4 · énergie ×4 · or ×6

Effets : +3 PV immédiats, toutes les technologies de Niveau 3 ou 4 valent +1 PV supplémentaire, +3 durabilité globale immédiate.

Signification : ★ Exclusive — Découvre les lois fondamentales de la nature.

TEC-18 · Moulins à Vent 🌀 (1 PV lorsque jouée) - Catégorie Énergie Niveau 1

Coût : bois ×3 · pierre ×2

Effets : +1 énergie par hexagone de champ exploré lors des prochaines manches.

Signification : Le vent devient force motrice pour moulins et pompes.

TEC-19 · Énergie Volcanique 🌋 (2 PV lorsque jouée) - Catégorie Énergie Niveau 2

Coût : fer ×2 · pierre ×3

Effets : +1 énergie par hexagone volcanique exploré lors des prochaines manches, -1 durabilité de civilisation immédiate.

Signification : La chaleur du magma alimente forges et générateurs primitifs.

TEC-21 · Génération Solaire ☀️ (4 PV lorsque jouée) - Catégorie Énergie Niveau 3

Coût : or ×3 · fer ×2 · pierre ×2

Effets : +3 énergie au début de la manche suivante, +1 durabilité globale immédiate.

Signification : Les panneaux solaires captent la lumière du Soleil et la convertissent en énergie abondante et propre.

TEC-17 · Cristaux d'Énergie 💎 (10 PV lorsque jouée) - Catégorie Énergie Niveau 4 (Exclusive)

Coût : énergie ×5 · artefact ×3 · or ×6

Effets : +4 énergie en phase de production de cette manche, +2 durabilité globale immédiate.

Signification : ★ Exclusive — Les cristaux stockent et amplifient l'énergie propre.

TEC-22 · Traditions Orales 🗣️ (1 PV lorsque jouée) - Catégorie Culture Niveau 1

Coût : nourriture ×2 · prestige ×2

Effets : +2 influence et +1 prestige au début de la manche suivante.

Signification : Récits et chants transmis de génération en génération préservent l'identité du peuple.

TEC-23 · Écriture 📖 (2 PV lorsque jouée) - Catégorie Culture Niveau 2

Coût : or ×3 · prestige ×2

Effets : +1 prestige +3 influence au début de la manche suivante.

Signification : Un système d'écriture accélère l'échange de savoirs et la diplomatie.

TEC-24 · Philosophie Civique 🦉 (4 PV lorsque jouée) - Catégorie Culture Niveau 3

Coût : prestige ×3 · or ×3 · influence ×2

Effets : +3 influence au début de la manche suivante.

Signification : Les doctrines de vertu et de gouvernement élèvent le discours public et la cohésion sociale.

TEC-20 · École de Civilisation 🏫 (12 PV lorsque jouée) - Catégorie Culture Niveau 4 (Exclusive)

Coût : prestige ×4 · or ×6 · influence ×3

Effets : +3 PV immédiats, +2 PV par joueur ayant moins d'influence en fin de partie, +2 durabilité globale immédiate.

Signification : ★ Exclusive — Fonde des centres d'enseignement qui diffusent la culture dans tout Terra Concordia.

Projets (15 Cartes)

PRO-01 · Grand Canal (5 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×4 · eau ×3 · or ×3

Effets : +5 eau au début de la manche suivante, +2 durabilité de civilisation immédiate.

Signification : Ouvrage d'ingénierie qui relie les lacs et redistribue l'eau.

PRO-02 · Route Royale (4 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×3 · or ×3

Effets : +6 or immédiat.

Signification : Réseau de voies qui accélère les déplacements et le commerce.

PRO-03 · Programme de Reboisement (4 PV lorsque jouée)

Coût : nourriture ×3 · eau ×3 · or ×3

Effets : +2 durabilité de civilisation immédiate, +2 bois au début de la manche suivante.

Signification : Restaure les forêts dévastées et équilibre l'écosystème.

PRO-04 · Expédition Volcanique (5 PV lorsque jouée)

Coût : énergie ×3 · fer ×3 · prestige ×2

Effets : +2 artefact et +5 énergie immédiats, révèle tous les hexagones volcaniques de la carte.

Signification : L'exploration scientifique des volcans révèle des secrets ancestraux.

PRO-05 · Réseau Commercial (5 PV lorsque jouée)

Coût : or ×5 · prestige ×2

Effets : +1 or à chaque échange au marché lors des prochaines manches.

Signification : Système organisé d'échanges entre civilisations.

PRO-06 · Traité de Paix (4 PV lorsque jouée)

Coût : influence ×4 · prestige ×3

Effets : +2 PV immédiats, +6 influence, et les autres joueurs ne peuvent pas bloquer votre action d'influence en jouant la carte Boycott Culturel.

Signification : Accord diplomatique qui garantit la coopération entre nations.

PRO-07 · Festival Culturel (4 PV lorsque jouée)

Coût : nourriture ×4 · prestige ×3 · or ×2

Effets : +2 influence, +1 prestige, +1 durabilité de civilisation immédiats.

Signification : Célébration qui unit les peuples et renforce l'identité culturelle.

PRO-08 · Recherche Archéologique (6 PV lorsque jouée)

Coût : artefact ×3 · or ×4 · prestige ×3

Effets : +5 artefact immédiats, révèle tous les hexagones de ruines ; pioche 1 carte d'exploration supplémentaire lors de la prochaine action explorer effectuée.

Signification : Étudie les civilisations antérieures qui peuplaient Terra Concordia.

PRO-09 · Plan d'Énergie Propre ✨ (7 PV lorsque jouée)

Coût : énergie ×4 · or ×6 · prestige ×2

Effets : +2 durabilité de civilisation et +1 durabilité globale immédiates, +5 énergie au début de la manche suivante.

Signification : Transition de la civilisation vers des sources d'énergie renouvelables.

PRO-10 · Colonie Insulaire 🏝️ (5 PV lorsque jouée)

Coût : bois ×4 · eau ×2 · or ×3

Effets : +1 artefact et +2 nourriture par île contrôlée, immédiats ; révèle tous les hexagones d'île de la carte.

Signification : Établit des colonies permanentes sur les îles océaniques.

PRO-11 · Alliance Militaire ⚔️ (4 PV lorsque jouée)

Coût : fer ×3 · or ×3 · influence ×2

Effets : +4 prestige immédiat.

Signification : Un pacte défensif assure une protection mutuelle.

PRO-12 · Campagne de Santé 🏥 (4 PV lorsque jouée)

Coût : nourriture ×3 · eau ×3 · or ×2

Effets : +1 ouvrier permanent (si vous n'avez pas le maximum de 8), +1 durabilité de civilisation immédiate.

Signification : Améliore les conditions de vie et la productivité des ouvriers.

PRO-13 · Réforme Agraire 🌾 (5 PV lorsque jouée)

Coût : nourriture ×4 · or ×3 · influence ×2

Effets : +4 nourriture au début de la manche suivante, +1 PV par hexagone de champ contrôlé en fin de partie.

Signification : Redistribue les terres et modernise la production alimentaire.

PRO-14 · Mission Diplomatique 🤝 (5 PV lorsque jouée)

Coût : prestige ×3 · or ×4 · influence ×3

Effets : +4 influence immédiate, +2 PV par joueur ayant moins d'influence que vous en fin de partie.

Signification : Des ambassadeurs tissent des liens avec les civilisations rivales.

PRO-15 · Plan Directeur 🏙️ (6 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×3 · or ×5 · prestige ×3

Effets : +1 PV par construction bâtie en fin de partie, permet 1 construction supplémentaire la manche suivante sans dépenser d'ouvrier.

Signification : Plan urbain qui maximise l'efficacité de toute la ville.

⚡ Événements (15 Cartes)

EVT-01 · Tempête Volcanique 🌋 (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 énergie, -1 durabilité globale.

Signification : Une éruption en chaîne paralyse la production d'énergie.

EVT-02 · Pluies Abondantes ☁️ (Positif)

Effets : Tous gagnent +2 eau +2 nourriture, +1 durabilité globale.

Signification : Les pluies rafraîchissent la terre et remplissent les réservoirs.

EVT-03 · Sécheresse 🏜️ (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 eau et 2 nourriture, -1 durabilité globale.

Signification : Une sécheresse prolongée menace récoltes et approvisionnements.

EVT-04 · Marchands Étrangers 🏠 (Positif)

Effets : Tous gagnent +2 or.

Signification : Les caravanes apportent des marchandises rares et des prix plus bas.

EVT-05 · Peste ☠️ (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 nourriture, -1 durabilité de civilisation.

Signification : La maladie se propage, nuisant aux récoltes et à la main-d'œuvre.

EVT-06 · Âge d'Or 🏰 (Positif)

Effets : Tous gagnent +2 or.

Signification : La prospérité générale stimule le commerce dans toute la région.

EVT-07 · Tremblement de Terre 🌍 (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 pierre et 2 bois, -1 durabilité globale.

Signification : Les secousses ébranlent les fondations des constructions.

EVT-08 · Migration d'Artisans ✂️ (Positif)

Effets : Tous gagnent +1 or +1 prestige.

Signification : Des maîtres artisans arrivent et offrent leurs services.

EVT-09 · Effondrement du Marché 📉 (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 or.

Signification : Spéculation et pénurie déstabilisent les prix.

EVT-10 · Fête des Récoltes 🌾 (Positif)

Effets : Tous gagnent +3 nourriture +1 prestige, +1 durabilité globale.

Signification : La célébration de l'abondance renforce l'esprit communautaire.

EVT-11 · Conflit Frontalier ⚔️ (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 influence et 1 or, -1 durabilité globale, -1 durabilité de civilisation.

Signification : Les disputes territoriales bloquent l'expansion.

EVT-12 · Découverte Scientifique 💡 (Positif)

Effets : Tous gagnent 2 artefact.

Signification : Les avancées du savoir profitent à toute la civilisation.

EVT-13 · Hiver Rigoureux ❄️ (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 bois et 2 nourriture.

Signification : Le froid intense augmente la consommation de ressources de chauffage.

EVT-14 · Renaissance Culturelle 🎨 (Positif)

Effets : Tous gagnent +2 prestige +2 influence.

Signification : L'épanouissement des arts élève le niveau culturel de tous.

EVT-15 · Crise Énergétique ⚡ (Négatif)

Effets : Tous perdent 2 énergie, -1 durabilité globale.

Signification : La pénurie d'énergie paralyse usines et technologies avancées.

🌀 Exploration (10 Cartes)

EXP-01 · Carte Ancienne 🗺️ (1 PV lorsque jouée)

Effets : Révèle immédiatement 2 hexagones aléatoires sur la carte.
Signification : Parchemin avec les routes des civilisations antérieures.

EXP-02 · Cristal Géomagnétique 💎 (1 PV lorsque jouée)

Effets : +2 énergie immédiate.
Signification : Minéral rare trouvé dans les ruines qui vibre d'énergie.

EXP-03 · Journal d'Expédition 📖 (1 PV lorsque jouée)

Effets : Pioche 1 carte d'exploration supplémentaire la manche suivante lors de la première action explorer.
Signification : Les notes d'un explorateur antérieur révèlent des secrets.

EXP-04 · Relique Sacrée 🕉️ (2 PV lorsque jouée)

Effets : +1 prestige et +1 influence immédiats.
Signification : Objet d'adoration des civilisations perdues.

EXP-05 · Plante Médicinale Rare 🌿 (1 PV lorsque jouée)

Effets : +1 ouvrier permanent immédiatement (si vous en avez moins de 8).
Signification : Herbe aux propriétés curatives découverte dans les ruines.

EXP-06 · Trésor Englouti 💰 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 or et +1 artefact immédiats.
Signification : Coffre naufragé récupéré du fond de l'océan.

EXP-07 · Inscriptions Ancestrales 📜 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 artefacts immédiats.
Signification : Des textes anciens révèlent des savoirs perdus.

EXP-08 · Source Naturelle 💧 (1 PV lorsque jouée)

Effets : +2 eau immédiate.
Signification : Source pure qui se réapprovisionne continuellement.

EXP-09 · Mine Abandonnée ⚒️ (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 fer +1 pierre immédiats.
Signification : Mine ancienne aux filons encore inexploités.

EXP-10 · Artefact Technologique 🚀 (3 PV lorsque jouée)

Effets : Recherchez gratuitement 1 technologie de niveau 1 ou 2 cette manche.
Signification : Un dispositif des civilisations antérieures fait gagner des décennies de recherche.

Commerce (8 Cartes)

COM-01 · Contrat d'Approvisionnement  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2

Effets : +2 bois +2 pierre immédiats.

Signification : Accord de livraison garantie avec des fournisseurs externes.

COM-02 · Change Favorable  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×1

Effets : recevez 3 or immédiatement (change avantageux).

Signification : Un taux de change exceptionnel rapporte de l'or sur-le-champ.

COM-03 · Embargo Commercial  (1 PV lorsque jouée)

Coût : influence ×2

Effets : 1 joueur de votre choix ne peut pas utiliser le marché (faire l'action commercer) cette manche.

Signification : Blocus diplomatique qui perturbe le commerce rival.

COM-04 · Monopole  (2 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2 · prestige ×1

Effets : +4 or au début de la manche suivante.

Signification : Contrôle exclusif d'une ressource pendant une manche.

COM-05 · Vente aux Enchères d'Artefacts  (1 PV lorsque jouée)

Coût : artefact ×1

Effets : +4 or immédiat.

Signification : Vend une pièce rare au plus offrant.

COM-06 · Partenariat Stratégique  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2 · influence ×1

Effets : +4 or immédiat.

Signification : Alliance commerciale temporaire à bénéfice mutuel.

COM-07 · Route de la Soie  (2 PV lorsque jouée)

Coût : prestige ×1 · or ×2

Effets : +4 or et +3 prestige au début de la manche suivante si vous avez construit le Port.

Signification : Route de commerce longue distance aux marchandises précieuses.

COM-08 · Spéculation de Marché  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×4

Effets : recevez 6 or immédiatement.

Signification : Investissement de marché au rendement garanti.

Influence (8 Cartes)

INF-01 · Discours Inspirant 🗨️ (1 PV lorsque jouée)

Coût : prestige ×1

Effets : +2 influence immédiate ;

Signification : Une éloquence puissante élève le prestige et inspire les alliés.

INF-02 · Propagande 📰 (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2

Effets : +2 influence immédiate ; choisissez 1 rival qui perd 2 influence.

Signification : Une campagne de désinformation mine la réputation d'un rival.

INF-03 · Ambassade 🏛️ (2 PV lorsque jouée)

Coût : or ×3 · pierre ×2

Effets : +2 influence et +4 or au début de la manche suivante.

Signification : Établissement diplomatique permanent.

INF-04 · Mariage Royal 👑 (2 PV lorsque jouée)

Coût : prestige ×2 · or ×3

Effets : +3 influence immédiate, +3 PV si vous avez une alliance avec un autre joueur en fin de partie (uniquement en mode diplomatie).

Signification : Une union dynastique consolide les alliances politiques.

INF-05 · Boycott Culturel 🚫 (1 PV lorsque jouée)

Coût : influence ×2

Effets : choisissez un rival : il ne pourra pas faire l'action influencer cette manche.

Signification : Pression culturelle qui neutralise la diplomatie rivale.

INF-06 · Conseil des Sages 🦉 (1 PV lorsque jouée)

Coût : prestige ×1 · or ×2

Effets : Pioche 1 carte supplémentaire de la pioche mixte à la prochaine phase de planification ; +2 influence immédiate par carte d'influence dans votre main.

Signification : Assemblée de penseurs qui amplifie le pouvoir diplomatique.

INF-07 · Monument à la Gloire 🏛️ (2 PV lorsque jouée)

Coût : pierre ×3 · prestige ×2

Effets : +2 influence +3 prestige immédiats.

Signification : Œuvre architecturale qui célèbre la grandeur de la civilisation.

INF-08 · Réseau d'Espions 🕵️ (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2 · influence ×1

Effets : Volez immédiatement 1 carte aléatoire de la main d'un rival de votre choix.

Signification : Des espions infiltrés dérobent un secret à l'adversaire.

Ouvriers Spéciaux (6 Cartes)

TRB-01 · Maître Architecte  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2 · prestige ×1

Effets : Permet de construire 1 bâtiment (jouer une carte de construction) sans coût d'ouvrier la manche suivante.

Signification : Spécialiste qui optimise le coût de chaque ouvrage.

TRB-02 · Marchand Itinérant  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2

Effets : Permet d'effectuer 2 actions de commercer cette manche (au lieu d'1).

Signification : Négociant expérimenté qui navigue le marché avec maestria.

TRB-03 · Explorateur Intrépide  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×2 · nourriture ×1

Effets : La prochaine action explorer révèle +1 hexagone adjacent supplémentaire.

Signification : Aventurier qui défriche les territoires au-delà de l'horizon.

TRB-04 · Scientifique Chercheur  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×3 · artefact ×1

Effets : Effectuez une action rechercher supplémentaire cette manche.

Signification : Esprit brillant qui accélère le progrès technologique.

TRB-05 · Diplomate Habile  (1 PV lorsque jouée)

Coût : prestige ×2 · or ×2

Effets : +3 influence immédiate.

Signification : Négociateur qui transforme chaque rencontre en alliance.

TRB-06 · Ingénieur Hydraulique  (1 PV lorsque jouée)

Coût : or ×3 · eau ×2

Effets : +4 eau en phase de production de cette manche.

Signification : Spécialiste des systèmes d'irrigation et d'énergie hydraulique.

Héritage (6 Cartes)

LEG-01 · Code de Lois 📜 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 PV en fin de partie ; +1 PV par objectif public conclu en fin de partie si vous finissez premier.
Signification : Ensemble de normes qui organise et protège la société.

LEG-02 · Bibliothèque d'Alexandrie 📖 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 PV en fin de partie ; +1 PV par technologie de niveau 3 ou 4 recherchée en fin de partie.
Signification : Dépôt du savoir de toute la civilisation.

LEG-03 · Tradition Orale 🗣️ (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 PV en fin de partie ; +1 PV par ouvrier recruté en fin de partie.
Signification : Des récits transmis de génération en génération préservent la sagesse ancestrale.

LEG-04 · Pacte Éternel 🤝 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 PV en fin de partie ; +3 PV par alliance diplomatique active (uniquement dans la variante diplomatie).
Signification : Accord de paix qui traverse les générations et façonne l'avenir.

LEG-05 · Route Commerciale 🚢 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +1 PV en fin de partie ; +1 PV par hexagone d'océan exploré en fin de partie.
Signification : Voie maritime qui relie les peuples depuis des siècles.

LEG-06 · Manifeste Vert 🌱 (2 PV lorsque jouée)

Effets : +2 PV en fin de partie si durabilité de civilisation ≥ 8 ; +1 PV si durabilité globale ≥ 6 .
Signification : Déclaration qui engage la civilisation dans l'équilibre environnemental.

Objectifs Publics (10 Cartes)

OBP-01 · Civilisation Durable 🌿

Effets : 🏆 8 PV 🥈 4 PV 🥉 2 PV pour la plus haute position sur la piste de durabilité de la civilisation.
Signification : Plus haute piste de durabilité individuelle en fin de partie.

OBP-02 · Empire Technologique 🔬

Effets : 🏆 10 PV 🥈 6 PV 🥉 3 PV pour le plus grand nombre de technologies recherchées.
Signification : Plus de cartes de technologie jouées en fin de partie.

OBP-03 · Expansion Territoriale 🗺️

Effets : 🏆 8 PV 🥈 5 PV 🥉 3 PV pour la plus grande quantité d'hexagones explorés.
Signification : Plus d'hexagones explorés en fin de partie.

OBP-04 · Maître Bâtitteur 🏗️

Effets : 🏆 9 PV 🥈 5 PV 🥉 2 PV pour le plus grand nombre de constructions réalisées (merveilles incluses).
Signification : Plus de constructions en fin de partie.

OBP-05 · Grand Marchand 💰

Effets : 🏆 8 PV 🥈 4 PV 🥉 2 PV pour la plus grande quantité d'or accumulé.
Signification : Plus de pièces accumulées en fin de partie.

OBP-06 · Diplomate Suprême 🏛️

Effets : 🏆 9 PV 🥈 5 PV 🥉 2 PV pour la plus grande quantité d'influence accumulée.
Signification : Plus grande influence accumulée en fin de partie.

OBP-07 · Domination Technologique ⚙️

Effets : 🏆 10 PV 🥈 6 PV 🥉 3 PV pour le plus grand nombre de technologies de niveaux 3 et 4 recherchées.
Signification : Plus de technologies de niveaux 3 et 4 recherchées en fin de partie.

OBP-08 · Explorateur Légendaire 🚢

Effets : 🏆 10 PV 🥈 5 PV 🥉 2 PV pour le plus grand nombre d'hexagones d'île et d'océan explorés.
Signification : Plus d'hexagones d'île et d'océan explorés en fin de partie.

OBP-09 · Gardien de la Nature 🌳

Effets : 🏆 8 PV 🥈 4 PV 🥉 2 PV pour la plus grande contribution à la durabilité globale via les actions restaurer effectuées.
Signification : Plus grande contribution à la durabilité globale en fin de partie.

OBP-10 · Maître de la Production 🏭

Effets : 🏆 9 PV 🥈 5 PV 🥉 2 PV pour la plus grande production accumulée de toutes les ressources.
Signification : Plus grande production totale accumulée (somme de toutes les ressources) en fin de partie.

Objectifs Secrets (12 Cartes)

OBS-01 · Fils des Forêts

Effets : +8 PV si vous contrôlez 4 hexagones de forêt ou plus.

Signification : Contrôlez 4+ hexagones de forêt en fin de partie.

OBS-02 · Seigneur des Montagnes

Effets : +8 PV avec 3 constructions ou plus sur des hexagones de montagne (merveilles incluses).

Signification : Constructions sur 3+ hexagones de montagne en fin de partie.

OBS-03 · Amiral

Effets : +9 PV avec 5 hexagones d'océan explorés ou plus.

Signification : Explorer 5+ hexagones d'océan en fin de partie.

OBS-04 · Scientifique Prodige

Effets : +8 PV avec des technologies recherchées dans 5 ou 6 catégories.

Signification : Avoir des technologies recherchées dans 5 ou 6 catégories différentes en fin de partie.

OBS-05 · Bâtisseur d'Empires

Effets : +10 PV avec 6 constructions ou plus sur les hexagones de la carte (merveilles incluses).

Signification : Avoir 6+ constructions réalisées en fin de partie.

OBS-06 · Gardien des Ruines

Effets : +8 PV avec 6 cartes d'exploration jouées ou plus.

Signification : Posséder 6+ cartes d'exploration jouées en fin de partie.

OBS-07 · Pacifiste

Effets : +9 PV si vous avez atteint une durabilité de civilisation ≥ 8 .

Signification : Durabilité individuelle ≥ 8 en fin de partie.

OBS-08 · Magnat

Effets : +8 PV avec 15 or accumulé ou plus.

Signification : Accumuler 15+ or en fin de partie.

OBS-09 · Pionnier des Merveilles

Effets : +8 PV pour avoir construit une merveille avant la fin de la manche 4.

Signification : Construire une Merveille avant la fin de la manche 4.

OBS-10 · Hégémon Pacifique 🏰

Effets : +10 PV pour avoir la plus grande influence accumulée.

Signification : Avoir la plus grande quantité d'influence en fin de partie.

OBS-11 · Maître de l'Équilibre ⚖️

Effets : +6 PV avec toutes les ressources présentes en fin de partie (au moins 1 de chaque).

Signification : Avoir au moins 1 de chaque type de ressource en fin de partie.

OBS-12 · Héritage Éternel 📜

Effets : +9 PV avec 3 cartes d'héritage jouées ou plus.

Signification : Avoir 3+ cartes d'Héritage jouées en fin de partie.