TERRA CONCORDIA

CIVILISATIONS EN HARMONIE

Guide de référence rapide

Phases, actions, limites et décompte en un coup d'œil

Version 2.0 · Windows · Linux · SteamOS

NCB

La manche et les actions

But : avoir le plus de points de victoire (PV) à la fin de la dernière manche. Si la **durabilité globale** tombe à 0, tout le monde perd. Si la **durabilité de votre civilisation** tombe à 0, vous perdez.

Les 4 phases de la manche

1 · Planification	Chaque joueur pioche 1 carte Construction + 2 du paquet mixte. Un événement est révélé. Les revenus des cartes jouées arrivent. Les ouvriers redeviennent libres.
2 · Actions	Dans l'ordre du tour, une action principale à la fois, jusqu'à ce que tous aient passé. Jouer des cartes de la main est une action libre. Le premier à passer gagne +1 or et commence la manche suivante.
3 · Production	Les hexagones avec ouvrier produisent. +1 prestige par construction. Globale ⩾ 5 : +1 nourriture pour tous ; ⩾ 7 : +1 prestige. Civilisation ⩾ 7 : +1 prestige.
4 · Entretien	Bois, eau ou nourriture à 0 : −1 durabilité de la civilisation. Impôt de 1 or par tranche de 3 constructions. La durabilité globale baisse de 1.

Actions

Action	Coût	Par manche	Effet
Récolter	1 ouvrier	—	Place l'ouvrier sur un de vos hexagones ou un voisin libre : reçoit la production maintenant et de nouveau en phase de production.
Explorer	1 ouvrier	—	Révèle et contrôle un hexagone voisin. La 1re de la manche pioche 1 carte Exploration. Ruines : +1 PV.
Construire	1 ouvrier + coût + 1 or	2	Bâtit une construction ou une merveille sur un de vos hexagones au terrain compatible.
Rechercher	coût de la carte	2	Acquiert une technologie disponible et débloque celle du niveau suivant. Le niveau 4 est exclusif (★).
Commercer	—	1 (Aurifera 2)	Jusqu'à 3 échanges : 3 d'une ressource = 1 or ; entre ressources 1 : 1.
Influencer	1 influence + 1 ouvrier	1	Prend un hexagone sans merveille, sans ouvrier et avec au plus 1 construction (pas l'hexagone de départ d'un autre joueur).
Restaurer	1 bois + 1 eau + 1 ouvrier	1	+1 durabilité globale, +1 de la civilisation et +1 PV. Verdantis : sans ouvrier, +2 et +2 PV.
Recruter	2 or	1	+1 ouvrier (jusqu'à 3 par partie, maximum 8).
Naviguer	1 nourriture	2	Déplace un bateau vers un océan, lac ou île voisin, contrôle l'hexagone et gagne +2 or.
Jouer une carte	coût de la carte	2 cartes	Action libre : ne consomme pas le tour. Constructions, merveilles et technologies ne comptent pas dans la limite.
Passer	—	—	Termine vos actions de la manche. Défaussez jusqu'à avoir 5 cartes en main.

Limites et décompte

Limites par joueur

- 9 constructions (merveilles comprises) et 4 par hexagone.
- 3 merveilles (4 en Épique).
- 8 ouvriers (5 au départ).
- 9 cartes en main ; en passant, on en garde 5.
- Aucune ressource ne descend sous 0, sauf l'or.

Durabilité

- Globale (0 à 10, commune) : baisse de 1 par manche ; à 0, tout le monde perd.
- De la civilisation (0 à 10) : à 0, vous perdez.
- Bois, eau ou nourriture à 0 : −1 de la civilisation immédiatement.
- Restaurer et de nombreuses cartes augmentent les deux.

Civilisations

Solaris	Constructions et merveilles coûtent 2 ressources de moins (les plus chères).
Mariteia	Explore océan et île sans ouvrier ; la 1re de la manche révèle +1 hexagone.
Verdantis	Restaurer n'utilise pas d'ouvrier et rapporte le double.
Aurifera	2 actions Commercer ; chaque ressource vaut 2 or, +1 or par action.

Décompte final

En cours de partie	PV des cartes jouées, ruines explorées, Restaurer et effets immédiats.
Exploration	1 PV par hexagone contrôlé.
Influence	1 PV par tranche de 2 d'influence.
Or et prestige	1 PV par tranche de 3 or + le prestige accumulé.
Objectifs publics	PV selon le classement (1er, 2e et 3e).
Objectif secret	PV si la condition est remplie.
Durabilité de la civilisation	⩾ 5 : +2 PV · ⩾ 8 : +5 PV · 10 : +8 PV.
Bonus des cartes	Effets de fin de partie des cartes jouées.

Égalité : plus de durabilité de la civilisation, puis plus de merveilles, plus d'influence et plus de technologies.

Variantes

Rapide	6 manches · 3 merveilles
Standard	9 manches · 5 merveilles
Épique	12 manches · 8 merveilles · événements doubles
Débutants	8 manches · sans événements négatifs
Diplomatie	8 manches · alliances (+3 or)

Touches utiles : F1 guide · C conseiller · T vue du dessus · Esc retour. À la manette : X / □ guide, RB / R1 conseiller, Y / △ main.