



TERRA CONCORDIA

CIVILISATIONS EN HARMONIE



MANUEL DU JEU

Règles complètes de la version 2.0

VERSION 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



SOMMAIRE

- 1  VUE D'ENSEMBLE
 - 2  MODES DE JEU ET VARIANTES DE LA PARTIE
 - 3  CIVILISATIONS (RESSOURCES DE DÉPART ET CAPACITÉS UNIQUES)
 - 4  TYPES D'HEXAGONES/TERRAINS SUR LA CARTE (PRODUCTION, RÉCOLTE, CONSTRUCTIONS AUTORISÉES)
 - 5  TYPES DE RESSOURCES (À QUOI ELLES SERVENT, COMMENT LES RÉCOLTER ET LES UTILISER)
 - 6  CARTES DU JEU (FORMATION DES PAQUETS, PIOCHE ET RÉVÉLATION DES CARTES)
 - 7  MISE EN PLACE (AVANT LA PREMIÈRE MANCHE)
 - 8  BARRE DE DURABILITÉ GLOBALE ET DE CHAQUE CIVILISATION
 - 9  DÉROULEMENT DE LA PARTIE — LES 4 PHASES DE LA MANCHE
 - 10  ACTIONS PRINCIPALES ET ACTIONS LIBRES
 - 11  LIMITES PENDANT LA PARTIE ET RÈGLES
 - 12  DÉCOMPTE FINAL
 - 13  INFORMATIONS IMPORTANTES ET CONSEILS
 - 14  COMPORTEMENT DE L'AUTOMA (IA)
 - 15  INTERFACE DU JEU (BARRE, PANNEAUX, BOUTONS ET CARTE)
 - 16  COMPENDIUM DES CARTES
-



Terra Concordia est un jeu indépendant de stratégie de type eurogame pour 1 à 4 joueurs (40 à 120 minutes, selon le mode de jeu). Les joueurs choisissent une civilisation, chacune ayant un avantage exclusif. Une carte aléatoire est révélée à chaque partie : chaque type de terrain est un hexagone qui sera révélé au fur et à mesure de l'exploration, et des cartes issues de différents paquets (de catégories distinctes : technologies, constructions, exploration, commerce, projets, influence, ouvriers spéciaux, héritage, événements, objectifs publics et objectifs secrets) sont révélées ou piochées à chaque manche. Les joueurs s'affrontent pour contrôler les terrains au fil de leurs explorations : ils construisent, récoltent des ressources en assignant des ouvriers, recherchent des technologies, influencent des lieux (pour voler des PV et contrôler l'hexagone) et restaurent la nature pour maintenir une durabilité élevée (de façon coopérative).

Pour gagner, les joueurs doivent obtenir des points de victoire grâce aux actions du jeu et en jouant des cartes. Celui qui a 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 Objectif public et secret, 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.



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 ordinateur portable, ou avec un seul joueur contrôlant 2 à 4 civilisations, ou même à 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 à 2 joueurs humains + 1 ou 2 joueurs Automa, ou à 3 joueurs humains + 1 joueur Automa, en réseau 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. Seulement 3 merveilles peuvent être construites, 2 objectifs publics au lieu de 3, 1 objectif secret par joueur. Durée estimée de 40 à 60 minutes. Recommandée pour jouer contre l'Automa au niveau de difficulté Facile ou pour des parties à seulement 2 joueurs.

Standard (9 manches) — mode recommandé pour les parties multijoueur et à un joueur avec plus d'1 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 au niveau de difficulté Moyen.

Épique (12 manches) — Jusqu'à 8 merveilles peuvent être construites, 4 objectifs publics, 2 objectifs secrets par joueur. 2 cartes Événement (positifs ou négatifs) sont révélées lors des manches 2, 4, 6 et 8, ce qui peut avantager ou gêner les joueurs. Recommandée pour gagner plus de PV en fin de partie, mais

plus exigeante. Recommandée aussi pour jouer contre l'Automa au niveau de difficulté Difficile, contre 3 adversaires Automa ou pour une partie à 4 joueurs. 70 à 120 minutes.

Débutants (8 manches) — Sans cartes Événement négatif. Jusqu'à 4 merveilles peuvent être construites, 2 objectifs publics, 2 objectifs secrets par joueur. Durée estimée de 45 à 70 minutes. Recommandée pour 2 joueurs et pour jouer contre l'Automa (IA).

Diplomatie (8 manches, 2 à 4 humains) — recommandée pour une partie à 4 joueurs humains. Permet de former des alliances entre joueurs pour gagner de l'or pendant les 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 jouée 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. Le bouton "Diplomatie" est disponible dans le jeu pour former des alliances.

Mode Solo (sans adversaire, jouez dans 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, avec la civilisation Solaris) — Objectifs : avoir 4 constructions (merveilles comprises) + 6 technologies recherchées + avoir joué au moins 7 cartes qui ne sont ni des constructions, ni des merveilles, ni des recherches. Scénario de difficulté très facile.

Le Second Empire (6 manches, avec la civilisation Mariteia) — Objectifs : avoir 5 constructions (merveilles comprises) + 9 technologies recherchées + 8 ouvriers + avoir fait au moins 3 actions Influencer. Scénario de difficulté facile.

Gardien de la forêt (7 manches, avec la civilisation Verdantis) — Objectifs : construire le Jardin botanique + contrôler 3 hexagones/terrains de forêt + construire 1 merveille + rechercher 8 technologies + terminer la partie avec une durabilité de la civilisation de 7 ou plus. Scénario de difficulté facile.

Marchand légendaire (9 manches, avec la civilisation Aurifera) — Objectifs : construire le Marché + rechercher 14 technologies + faire l'action Commercer 6 fois en échangeant n'importe quelle ressource contre de l'Or + construire 3 merveilles. Scénario de difficulté moyenne.

Conquérant de points (9 manches, avec la civilisation Solaris) — Objectifs : terminer la partie avec au moins 230 points de victoire + 7 constructions + 12 recherches + avoir joué au moins 12 cartes qui ne sont ni des constructions, ni des merveilles, ni des recherches. Scénario de difficulté moyenne.

Amiral solitaire (9 manches, 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 de difficulté moyenne.

L'Explorateur global (9 manches, avec la civilisation Mariteia) — explorer tous les hexagones de la carte + rechercher 11 technologies + 8 constructions (merveilles comprises) + avoir joué au moins 5 cartes Exploration. Scénario de difficulté difficile.

L'Architecte visionnaire (12 manches, avec la civilisation Solaris) — avoir 9 constructions (merveilles comprises), dont l'Atelier obligatoirement + rechercher 17 technologies + construire 2 merveilles. Scénario de difficulté difficile.

Le Chercheur sage (12 manches, avec la civilisation Aurifera) — rechercher 18 technologies, dont au moins 3 de niveau 4, et avoir 6 constructions (merveilles comprises) + 3 merveilles + avoir joué au moins 15 cartes qui ne sont ni des constructions, ni des merveilles, ni des recherches. Scénario de difficulté difficile.

Le Dernier Refuge (12 manches, avec la civilisation Verdantis) — avoir 9 constructions (merveilles comprises), dont le Temple obligatoirement + rechercher 19 technologies + construire 3 merveilles + maintenir la durabilité globale et celle de la civilisation ≥ 9 à la fin de la partie + avoir gagné au moins 320 points de victoire. Scénario de difficulté très difficile.



CIVILISATIONS (RESSOURCES DE DÉPART ET CAPACITÉS UNIQUES)

Choix de la civilisation

Chaque joueur choisit une civilisation lors de la configuration de la partie (chaque civilisation a sa couleur). Pour jouer contre l'Automa (IA), le joueur humain choisit aussi la civilisation de l'Automa.



SOLARIS

COULEUR : ROUGE

RESSOURCES DE DÉPART : 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 de moins, toujours prises parmi les ressources les plus chères de la carte.



MARITEIA

COULEUR : BLEU

RESSOURCES DE DÉPART : 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 les océans et les îles sans utiliser d'ouvrier (ou de navigateur dans ce cas) ; la première exploration d'océan ou d'île de chaque manche révèle +1 hexagone supplémentaire.



VERDANTIS

COULEUR : VERT

RESSOURCES DE DÉPART : 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 n'utilise pas d'ouvrier et rapporte +1 durabilité de la civilisation et +1 PV supplémentaires (c'est-à-dire que restaurer donne immédiatement +1 durabilité globale, +2 durabilité de la civilisation et +2 PV).



AURIFERA

COULEUR : JAUNE

RESSOURCES DE DÉPART : 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 plus grande variété de ressources.

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

4



TYPES D'HEXAGONES/TERRAINS SUR LA CARTE (PRODUCTION, RÉCOLTE, CONSTRUCTIONS AUTORISÉES)

FORÊT

Production/Récolte : Bois ×2. Constructions autorisées : Scierie, Jardin botanique, Laboratoire, Observatoire, Tour de guet, Tour de transmission, Centrale énergétique.

MONTAGNE

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

PLAINE

Production/Récolte : Nourriture ×2. Constructions autorisées : Grenier, Ferme modèle, Tour de transmission.

RUINES

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

VOLCANIQUE

Production/Récolte : Énergie ×2, Pierre ×1. Constructions autorisées : Mine, Centrale énergétique, Tour de transmission et la Merveille Tour de Cristal.

OCÉAN

Production/Récolte : Or ×2. Le Chantier naval est nécessaire pour une production multiple. Constructions autorisées : Port, Chantier naval et la Merveille Phare du Bout du Monde.

ÎLE

Production/Récolte : Bois ×1, Nourriture ×1, Or ×1, Influence ×1. Constructions autorisées : Temple, Forteresse, Observatoire, Laboratoire, Tour de guet, Grenier, et les Merveilles Jardins suspendus, Temple de l'Harmonie et Phare du Bout du Monde.

DÉPART

Production/Récolte : 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 RÉCOLTER ET LES UTILISER)

BOIS

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

PIERRE

Requis comme coût pour certaines constructions, merveilles et recherches. Se récolte sur les terrains de Montagne ou Volcanique.

OR

Monnaie du jeu — utilisée pour le commerce, comme coût pour jouer des cartes, pour rechercher, recruter des ouvriers ou construire. Se récolte sur les terrains de Ruines, d'Île et d'Océan. Le joueur qui passe en premier pendant la manche gagne +1 or. L'or peut devenir négatif (une "dette", par exemple en payant les impôts) ; cela n'affecte PAS la durabilité, mais empêche le joueur de payer des coûts tant que son solde n'est pas redevenu positif.

FER

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

EAU

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

ÉNERGIE

Requis pour le coût de certaines constructions, merveilles et recherches. Se récolte sur le terrain Volcanique.

NOURRITURE

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

ARTEFACT

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

PRESTIGE

Sert de critère de départage en fin de partie. Généré par les constructions (chaque construction sur la carte rapporte +1 prestige lors de la phase de production). S'obtient aussi comme bonus de durabilité de la civilisation si la valeur est ≥ 7 . Sert de coût pour certaines merveilles, technologies et autres cartes.

INFLUENCE

Sert de coût pour l'action Diplomatie (alliances) et pour l'action Influencer. Requête pour remplir certains objectifs de fin de partie et comme coût de certaines cartes. Se récolte sur les terrains de Ruines et d'Île.

LES RESSOURCES DU JOUEUR SONT AFFICHÉES DANS LE PANNEAU DU JOUEUR, SITUÉ DANS LA BARRE LATÉRALE GAUCHE DE L'ÉCRAN. 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 PAQUETS, PIOCHE ET RÉVÉLATION DES CARTES)

Cartes (142 cartes uniques au total, sans les doublons de technologie)

Il y a 12 paquets de cartes :

20 cartes Construction

24 cartes Technologie (4 cartes par catégorie, une de chaque niveau de 1 à 4, 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 dans le jeu à tout moment).

15 cartes Projet

10 cartes Exploration

8 cartes Commerce

8 cartes Influence

6 cartes Ouvrier spécial

6 cartes Héritage

15 cartes Événement

10 cartes Objectif public

12 cartes Objectif secret

Chaque type de carte forme un paquet séparé (mélangé lors de la mise en place au début de la partie) ; puis, toujours pendant la mise en place, 5 paquets sont réunis pour former un paquet mixte de 43 cartes (cartes Commerce, Influence, Ouvriers spéciaux, Projet et Héritage).

Lors de la mise en place, chaque joueur pioche 1 ou 2 cartes du paquet Objectif secret (1 ou 2 selon la variante jouée) et 2, 3 ou 4 cartes Objectif public (2, 3 ou 4 selon la variante jouée) sont révélées à tous les joueurs. 2 cartes Merveille sont révélées pour être construites ; quand une merveille est construite, une autre carte Merveille est révélée, et ainsi de suite. Toujours pendant la mise en place, 6 cartes Technologie de niveau 1 (une par catégorie) sont disponibles pour l'action Rechercher de chaque joueur. Les autres cartes Technologie (niveaux 2 à 4) se débloquent dès que la carte du niveau précédent a été jouée/recherchée.

À chaque manche, pendant la phase de planification, les joueurs piochent 2 cartes de ce paquet mixte et 1 carte du paquet Construction.

Pendant la phase d'actions, à chaque manche, chaque joueur pioche une carte du paquet Exploration lors de sa première action Explorer (pour les autres actions Explorer de la manche, les joueurs ne piochent pas de carte).

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 ; quand il passe, il doit défausser des cartes pour ne garder que 5 cartes au maximum. En plus des cartes piochées lors de la phase de planification, d'autres cartes peuvent être piochées pendant cette phase selon les effets de certaines cartes jouées qui permettent au joueur de piocher davantage (voir les effets des cartes concernées dans le compendium des cartes du jeu).

Au début de chaque manche, les 2 technologies présentes depuis le plus longtemps sur le marché sont défaussées et remplacées par de nouvelles cartes du paquet Technologie, pour que le marché tourne en permanence.

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

7 MISE EN PLACE (AVANT LA PREMIÈRE MANCHE)

Le marqueur de durabilité globale commence à 6.

Le marqueur de durabilité de chaque civilisation (pour chaque joueur) commence à 6.

Chaque joueur commence avec 5 ouvriers disponibles (8 au maximum pendant la partie).

Chaque joueur commence avec les ressources de départ de la civilisation choisie (sauf l'Automa IA, qui reçoit des ressources de départ 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 paquets de cartes sont mélangés séparément : cartes Construction, Merveilles, Événements, Exploration, Projets, Commerce, Influence, Ouvriers, Héritage, Objectifs publics et Objectifs secrets.

Les 24 cartes Technologie sont réparties en 6 catégories (4 cartes par catégorie).

6 cartes Technologie de niveau 1 sont disponibles pour l'action Rechercher de chaque joueur. Les autres cartes Technologie (niveaux 2 à 4) se débloquent dès que la carte du niveau précédent a été jouée/recherchée.

5 paquets sont réunis et mélangés à nouveau pour former un paquet mixte de 43 cartes (cartes Projet + Commerce + Influence + Ouvriers + Héritage, mélangées ensemble).

Chaque joueur reçoit une ou deux cartes Objectif secret (selon la variante choisie).

2, 3 ou 4 cartes Objectif public 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, comprise entre 0 et 10, partagée entre TOUS les joueurs et située en haut de l'écran pendant la partie, sachant que :

Si la valeur est ≥ 5 à la fin de la phase d'actions, tous les joueurs gagnent +1 Nourriture lors de la phase de production.

Si la valeur est ≥ 7 à la fin de la phase d'actions, tous les joueurs gagnent +1 Prestige lors de la phase de production.

Si la valeur est à 0 à la fin de la manche, c'est 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, comprise entre 0 et 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 tombe à 0 de durabilité individuelle, c'est l'Effondrement de la civilisation : le joueur qui contrôle cette civilisation perd la partie.

Si un joueur tombe à 0 bois, 0 eau ou 0 nourriture, à n'importe quel moment de la partie, il perd 1 point de durabilité de la civilisation.

Pour augmenter de 1 la durabilité globale et celle de la civilisation pendant la partie, le joueur doit faire 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 aussi faire augmenter la durabilité globale ou celle de la civilisation. En revanche, les cartes Événement négatives révélées pendant la manche font baisser la durabilité globale, et le passage d'une manche à l'autre la fait aussi baisser de 1 (les activités humaines provoquent une usure naturelle).

Le bois et l'eau sont essentiels pour maintenir une durabilité élevée, et une durabilité de la civilisation élevée rapporte davantage de points de victoire au joueur 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 au début de la manche, dans cet ordre :

Chaque joueur pioche 1 carte Construction (dans le paquet Construction) + 2 cartes du paquet mixte (cartes Projet + Commerce + Influence + Ouvriers spéciaux + Héritage, mélangées ensemble, à l'exception des cartes Exploration, qui sont distribuées lors des actions Explorer). À partir de la deuxième manche, les joueurs peuvent piocher/révéler davantage de cartes, selon les effets d'autres cartes jouées lors des manches précédentes.

Une carte Événement (positif ou négatif) est révélée automatiquement et ses effets immédiats s'appliquent à tous les joueurs. Dans la variante Débutants, seules les cartes Événement négatif sont retirées du jeu (les événements positifs restent). Dans la variante Épique, lors des manches 2, 4, 6 et 8, 2

cartes Événement sont révélées au lieu d'une (il peut s'agir d'événements positifs ou négatifs).

Revenu passif : à partir de la deuxième manche, chaque joueur reçoit les bonus par manche de ses cartes jouées lors des manches précédentes (via les effets des cartes qui font gagner quelque chose au début de la prochaine manche – voir dans le compendium des cartes quelles cartes ont ces effets).

Les ouvriers épuisés (utilisés) redeviennent "libres" (disponibles) pour être utilisés lors de la prochaine phase d'actions.

Recyclage des paquets de cartes :

Paquet de cartes Construction : au début de chaque manche, on vérifie si toutes les cartes Construction ont été piochées. Si c'est le cas, un nouveau paquet est formé de la façon suivante : avec les cartes Construction défaussées par les joueurs quand ils ont passé lors de la phase d'actions des manches précédentes, mélangées à nouveau. S'il n'y a pas de cartes Construction défaussées pour former un nouveau paquet pendant la manche, les joueurs ne piochent pas de carte Construction lors de la manche en cours. Important : les cartes Construction jouées/construites par les joueurs ne retournent pas dans le paquet ; elles restent "gardées" par le joueur jusqu'à la fin de la partie.

La même règle s'applique au paquet mixte (cartes Projet + Commerce + Influence + Ouvriers spéciaux + Héritage).

Paquet de cartes Exploration : au début de chaque manche, on vérifie si toutes les cartes Exploration ont été piochées. Si c'est le cas, un nouveau paquet est formé de la façon suivante : avec les cartes Exploration défaussées par les joueurs quand ils ont passé lors de la phase d'actions des manches précédentes, auxquelles s'ajoutent les cartes Exploration jouées par les joueurs. Cela signifie que la même carte Exploration jouée par un joueur peut revenir dans sa main lors de manches ultérieures, et donc être jouée plus d'une fois par le même joueur.

- **Phase 2** — Actions principales et actions libres

Voici la phase d'actions. Dans l'ordre du tour, chaque joueur réalise UNE action à la fois pendant son tour, jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Quand tous les joueurs ont passé, on avance à la phase de production.

Chaque action Récolter, Construire, Explorer, Restaurer et Influencer utilise 1 ouvrier (sauf les actions Rechercher, Naviguer, Commercer, Recruter, Jouer des cartes de la main ou Diplomatie – cette dernière n'étant disponible que dans la variante Diplomatie).

Le tour passe automatiquement au joueur suivant après chaque action.

Le joueur peut passer à tout moment, qu'il ait utilisé ou non tous ses ouvriers pour des actions, même s'il lui reste des actions disponibles qui n'utilisent pas d'ouvrier ou s'il peut encore réaliser l'action libre de jouer d'autres 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

Pendant cette phase, une fois que tout le monde a passé lors de la phase d'actions, tous les hexagones/terrains avec des ouvriers assignés produisent des ressources dans cet ordre :

Chaque hexagone/terrain contrôlé par un joueur, avec un ouvrier assigné par l'action Récolter ou Naviguer, produit les ressources correspondant à son terrain.

Chaque construction sur les hexagones contrôlés : +1 Prestige (un hexagone avec 3 constructions rapporte +3 prestige).

Bonus global : si la barre de durabilité globale est $\geq 5 \rightarrow$ tout le monde gagne +1 Nourriture ; si elle est $\geq 7 \rightarrow$ +1 Prestige pour tout le monde.

Bonus de civilisation : si la durabilité de la civilisation est $\geq 7 \rightarrow +1$ Prestige pour le joueur qui contrôle la civilisation.

Bonus de cartes : bonus de production des cartes jouées/recherchées/construites ou autres (ils viennent des effets de cartes qui font gagner une certaine quantité de ressources lors de la phase de production de cette manche – voir dans le compendium des cartes quelles cartes ont ces effets).

- **Phase 4** — Entretien et vérification

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

Chaque joueur qui a 0 bois OU 0 eau OU 0 nourriture perd 1 point de durabilité de la civilisation (s'il n'a pas déjà été pénalisé pour cette condition durant cette manche — la pénalité est aussi appliquée immédiatement pendant la partie, dès que l'une de ces trois ressources tombe à 0).

Impôts : les joueurs paient 1 Or pour chaque tranche de 3 constructions sur les hexagones qu'ils contrôlent. L'or peut devenir négatif (inférieur à zéro).

La durabilité globale diminue de 1 (usure naturelle).

Vérification de la durabilité de la civilisation : si un joueur a atteint 0 de durabilité de la civilisation, il perd la partie.

Vérification de fin de partie : vraie si la fin de la dernière manche est atteinte OU en cas d'effondrement écologique global (si la durabilité globale tombe à 0).

En cas d'effondrement écologique global, 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, par la phase de planification. Le marqueur de premier joueur de la manche passe au joueur qui a passé en premier lors de la phase d'actions.

LE BOUTON AVANCER ENTRE LES PHASES FONCTIONNE DE LA FAÇON SUIVANTE :

Le bouton Avancer, situé dans le coin supérieur droit de l'écran, 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).

C'est le dernier joueur à passer lors de la phase d'actions qui devient actif pour cliquer sur Avancer vers la phase de production. Ce même joueur clique ensuite 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 lors de la phase d'actions. Ce joueur doit cliquer sur Avancer pour la phase de planification, puis de nouveau sur Avancer pour la phase d'actions (il sera le premier joueur à agir pendant la manche).

10



ACTIONS PRINCIPALES ET ACTIONS LIBRES



RÉCOLTER

COÛT : 1 ouvrier libre/disponible

Assignez un ouvrier à un hexagone/terrain révélé sans propriétaire et adjacent à un hexagone que vous contrôlez déjà, ou à un hexagone que vous contrôlez déjà. Recevez immédiatement les ressources produites par le terrain (puis à nouveau lors de la phase de production). Vous prenez le contrôle de

l'hexagone (s'il n'était pas encore contrôlé, c'est-à-dire s'il n'avait pas de propriétaire) et l'ouvrier est épuisé (il est utilisé). Quand un ouvrier est assigné, une figurine d'ouvrier apparaît sur l'hexagone.

EXPLORER

COÛT : 1 ouvrier libre/disponible

Révèle un hexagone/terrain adjacent à un autre que vous contrôlez déjà et en prend automatiquement le contrôle, mais sans y assigner l'ouvrier comme dans l'action Récolter (lors de la phase de production, seuls les hexagones avec des ouvriers assignés produisent des ressources). Recevez 1 carte Exploration lors de votre première exploration de chaque manche. Si le terrain exploré est une Ruine : recevez immédiatement +1 PV de bonus. Certains effets de cartes ou de merveilles, une fois joués, peuvent révéler davantage d'hexagones sur la carte, mais ceux-ci ne sont pas contrôlés par le joueur qui a joué la carte (ils restent sans propriétaire jusqu'à ce qu'une action Récolter, Naviguer ou Influencer soit faite 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 à la fin de la partie.

CONSTRUIRE

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

Pour construire, la carte Construction ou Merveille est jouée sur un hexagone/terrain de votre choix que vous contrôlez déjà (la construction doit être compatible avec le type de terrain, par exemple Mine en Montagne, Scierie en Forêt, Temple sur l'hexagone de Départ ou en Ruines, Port ou Chantier naval en Océan, Réservoir en Lac, Ferme modèle en Plaine, etc. – voir dans la description des types de terrains et sur les cartes Construction ce qui peut être construit et où). 2 utilisations maximum de l'action Construire par manche. 4 constructions maximum par hexagone pour toute la partie (merveilles comprises), 9 constructions maximum au total par joueur pour toute la partie (merveilles comprises). Vous gagnez immédiatement les PV des cartes construites au moment de les jouer, ainsi que leurs effets. Quand quelque chose est construit, une figurine de construction apparaît sur l'hexagone ; s'il y a plus d'une construction sur l'hexagone, leur nombre est également affiché.

RECHERCHER

COÛT : uniquement le coût de la carte en ressources, sans ouvrier

Obtenez une technologie en jouant une carte Technologie disponible à la recherche. 6 cartes Technologie de niveau 1 (une par catégorie de recherche : agriculture, ingénierie, navigation, science, énergie et culture) sont disponibles dès le début de la partie pour l'action Rechercher. Les autres cartes Technologie (niveaux 2 à 4) se débloquent dès que la carte du niveau précédent a été jouée/recherchée. Les cartes de niveau 4 sont Exclusives (★) et ne peuvent être obtenues que par 1 seul joueur. 2 utilisations maximum de l'action Rechercher par joueur et par manche. Vous gagnez immédiatement les PV des cartes recherchées au moment de les jouer, ainsi que leurs effets.

COMMERCE

COÛT : sans ouvrier

Chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par manche, sauf s'il joue la civilisation Aurifera, qui peut réaliser deux actions Commercer par manche.

Permet de faire jusqu'à 3 échanges de ressources en une seule action. Conversion : 3 unités de n'importe quelle ressource autre que l'or contre 1 or. Échanges entre ressources autres que l'or = taux de 1:1. Avec la civilisation Aurifera, le taux de conversion est d'1 unité de n'importe quelle ressource autre que l'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 qui se font rares.

INFLUENCER

COÛT : 1 influence + 1 ouvrier libre/disponible

Chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par manche. Revendiquez 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 n'ait pas de merveille construite, pas plus d'une construction et pas d'ouvrier assigné. L'hexagone appartient alors au joueur qui l'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 ; l'hexagone qui ne pouvait pas être influencé cette manche redevient disponible lors des manches suivantes. Quand un hexagone est influencé, un disque d'influence avec une étoile apparaît sur l'hexagone. Cette action est importante pour "voler" un hexagone à un adversaire et gagner plus de PV en fin de partie, car les PV présents sur l'hexagone reviennent au joueur qui "vole l'hexagone" et en prend le contrôle.

RESTAURER

COÛT : 1 bois + 1 eau + 1 ouvrier libre/disponible (Verdantis n'utilise pas d'ouvrier).

Chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par manche. Cette action rapporte immédiatement +1 durabilité globale, +1 durabilité de la civilisation et +1 point de victoire (PV). Elle doit surtout être utilisée quand la durabilité est basse, individuelle comme globale, pour que les joueurs ne perdent pas la partie par effondrement écologique, tout en rapportant davantage de points de victoire au joueur qui la réalise. Avec la civilisation Verdantis, elle rapporte immédiatement +1 durabilité globale, +2 durabilité de la civilisation et +2 points de victoire (PV).

RECRUTER

COÛT : 2 or

Engagez/recrutez +1 ouvrier. L'ouvrier est 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 la partie avec 5 ouvriers disponibles). Un seul ouvrier peut être recruté par manche. Recruter des ouvriers est important pour réaliser davantage d'actions qui nécessitent des ouvriers pendant la manche.

NAVIGUER

COÛT : 1 nourriture, sans ouvrier

Cette action nécessite d'avoir déjà un ouvrier assigné sur un océan, un lac ou une île, et qu'il existe un hexagone révélé adjacent de type océan, lac ou île pour naviguer. 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 utilisé, puisqu'il a déjà été assigné auparavant : l'ouvrier (ici le navigateur) se déplace simplement. Cette action rapporte +2 or quand elle est réalisée, et elle est importante quand on a besoin d'or et quand un hexagone sans propriétaire est adjacent à un autre que vous contrôlez déjà. Sur la carte, les ouvriers assignés sur un océan ou un lac apparaissent sous la forme d'un bateau.



PASSER ET DÉFAUSSER DES CARTES DE LA MAIN

COÛT : aucun.

Termine le tour du joueur pendant la phase d'actions. Le premier joueur à passer reçoit +1 Or. Quand tout le monde a passé, la phase d'actions se termine. Le premier joueur à avoir passé commence la manche suivante. Le joueur peut passer à tout moment pendant 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 pour la fin de la manche (par exemple : avec 8 cartes en main, il doit en défausser 3).



ACTION LIBRE : JOUER DES CARTES DE LA MAIN

COÛT : uniquement le coût en ressources de la carte elle-même ; sans ouvrier, à l'exception des cartes Construction, qui coûtent chacune 1 ouvrier et +1 or (via l'action Construire).

Chaque joueur peut jouer jusqu'à 2 cartes de sa main par manche (les cartes Construction, Technologie et Merveille ne comptent pas dans cette limite). Jouer des cartes est une action libre qui ne termine pas le tour du joueur : pendant le même tour, il peut encore réaliser une autre action principale (par exemple jouer des cartes puis faire l'action Récolter, ou l'inverse). Jouer des cartes de la main est important, car les cartes jouées rapportent des PV immédiats et leurs effets peuvent apporter des avantages (comme gagner des ressources immédiatement, lors de la phase de production de la manche, au début de la prochaine manche, ou des points de victoire en fin de partie). Les cartes Technologie et Merveille ne restent pas dans la main du joueur : les technologies vont dans le panneau des technologies, et les merveilles dans le panneau des merveilles.



ACTION LIBRE DE DIPLOMATIE (DISPONIBLE UNIQUEMENT DANS LA VARIANTE DIPLOMATIE)

COÛT : 1 influence ; sans ouvrier

Action de diplomatie — recommandée pour une partie à 4 joueurs humains. Former des alliances entre joueurs permet de gagner de l'or pendant les manches (coopération). Un joueur propose l'alliance, l'autre l'accepte ou la 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. Le bouton "Diplomatie" est disponible dans le jeu pour former des alliances.

LES BOUTONS D'ACTIONS SE TROUVENT EN BAS DE L'ÉCRAN PENDANT LA PARTIE, LES UNS À CÔTÉ DES AUTRES. ILS PERMETTENT AUSSI D'AFFICHER L'ARBRE TECHNOLOGIQUE, LES OBJECTIFS PUBLICS ET SECRET DE LA PARTIE, LA MAIN DU JOUEUR, AINSI QUE LE BOUTON DE DIPLOMATIE (celui-ci n'est activé que dans la variante Diplomatie).

QUAND UN BOUTON EST GRISÉ, L'ACTION N'EST PAS POSSIBLE POUR LE MOMENT (MAUVAISE PHASE, LIMITE DE LA MANCHE, MANQUE D'OUVRIER OU DE RESSOURCE) : EN CLIQUANT DESSUS, LA RAISON S'AFFICHE À L'ÉCRAN.

II



LIMITES PENDANT LA PARTIE ET RÈGLES

LIMITES ET RÈGLES PAR JOUEUR POUR LA PARTIE

9 constructions maximum (merveilles comprises).

8 ouvriers maximum (5 au départ + 3 pouvant être recrutés).

9 cartes maximum en main (après avoir passé, on défausse des cartes pour en garder au maximum 5 à la fin de la manche).

3 merveilles construites au maximum (sauf dans la variante Épique, où l'on peut en construire 4).

4 constructions maximum par hexagone/terrain (merveilles comprises).

Technologies : les cartes Technologie de niveau 4 sont exclusives (un seul joueur peut les rechercher/jouer).

Il n'y a pas de limite de ressources accumulées, et aucune ressource ne peut descendre sous 0, sauf l'or, qui peut devenir négatif.

Si un joueur tombe à 0 bois, 0 eau ou 0 nourriture, il perd immédiatement 1 point de durabilité de la 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 pendant la même manche. Mais l'hexagone influencé peut l'être de nouveau lors des manches suivantes, tant qu'il n'a pas de merveille, d'ouvrier assigné ou plus d'une construction.

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 et par manche

Action Naviguer : 2 utilisations par joueur et par manche

Cartes jouées de la main (cartes Exploration, Commerce, Influence, Projet, Ouvrier, Héritage) : limite de 2 cartes par manche. (Les cartes Construction, Merveille et Technologie 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 N'EST PAS une Construction, une Merveille ou une Technologie est une ACTION LIBRE — elle n'utilise pas le tour du joueur (vous pouvez jouer la carte puis réaliser une action principale, ou jouer une carte après avoir fait une action principale). Coût pour jouer : le coût propre de la carte en ressources. Les Constructions, Merveilles et Technologies se jouent respectivement avec les actions Construire et Rechercher, et utilisent le tour normalement. Les effets de certaines cartes jouées peuvent faire exception à une règle (voir la description des effets des cartes dans le compendium des cartes).

- **Commercer** — taux de conversion

Conversion : 3 unités de n'importe quelle ressource autre que l'or = 1 Or. Les échanges entre ressources autres que l'or se font à 1:1. En une seule action Commercer, vous pouvez enchaîner jusqu'à 3 échanges ; les 3 échanges sont validés ensemble — vous pouvez retirer un échange de la file avant de les valider.

- **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.



À la fin de la partie (de la dernière manche), les points de victoire (PV) de chaque joueur sont additionnés pour toutes les catégories ci-dessous. Le joueur ayant 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, pour chaque joueur, avec le vainqueur :

Catégories de score

PV pendant la partie :

- **Exploration** — 1 PV par hexagone/terrain exploré/contrôlé.
- Les PV gagnés pendant la partie s'accumulent au fil du jeu : en explorant des terrains de ruines, avec les actions Restaurer, avec les PV des cartes jouées (chaque carte rapporte un nombre précis de PV) et avec les PV immédiats de leurs effets, le cas échéant. Les PV des cartes jouées sont :
- **Constructions** — PV de chaque carte Construction construite/jouée.
- **Technologies** — PV de chaque carte Technologie recherchée/jouée.
- **Merveilles** — PV de chaque carte Merveille construite/jouée.

PV des autres cartes jouées (Exploration, Projets, Commerce, Influence, Ouvriers, Héritage).

PV en fin de partie :

- **Influence** — 1 PV par tranche de 2 d'influence accumulée.
- **Cartes Objectif public** — PV selon le classement (1er/2e/3e).
- **Carte 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 par tranche de 3 or accumulés.
- **Bonus de fin de partie** — points bonus des cartes en fin de partie si leurs conditions ont été remplies (pour savoir combien de PV ont été gagnés, consultez les effets de fin de partie des cartes jouées ; chaque carte rapporte un nombre précis de PV – voir dans le compendium des cartes quelles cartes ont ces effets).

Égalité

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

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



Quand on parle d'hexagone, de terrain ou d'hexagone/terrain, c'est la même chose : un terrain est un hexagone sur la carte du jeu.

Quand on parle de contrôler un hexagone, un hexagone contrôlé appartient déjà au joueur, soit parce qu'il l'a exploré (lors de l'action Explorer, l'hexagone est aussitôt contrôlé par le joueur), soit parce qu'un ouvrier y a été assigné pour récolter des ressources (le joueur peut récolter des ressources sur un

hexagone sans propriétaire, qui passe alors sous son contrôle). L'action Naviguer fonctionne de la même manière (ici, l'ouvrier représenté par une figurine de bateau se déplace d'un hexagone vers un autre hexagone adjacent, qui appartenait déjà à ce joueur ou n'avait pas de propriétaire), tout comme l'action Influencer (un joueur "vole" un hexagone à un autre joueur, ou influence un hexagone qui n'avait pas de propriétaire).

Les hexagones révélés sur la carte par l'effet de cartes jouées (constructions, merveilles ou autres cartes) n'ont au départ aucun propriétaire. Un joueur doit faire l'action Récolter, l'action Naviguer vers cet hexagone ou l'action Influencer pour contrôler ces hexagones.

Quand on parle d'ouvriers assignés, les ouvriers sont assignés à un hexagone par l'action Récolter ; un hexagone d'océan ou de lac peut aussi recevoir un ouvrier assigné (un bateau) via l'action Naviguer (l'hexagone vers lequel l'ouvrier s'est déplacé devient "assigné"). Quand un ouvrier est assigné, il est "utilisé" et devient épuisé : il ne peut plus servir pendant la manche, à l'exception de l'action Naviguer, qui le déplace d'un hexagone (déjà assigné) vers un autre.

Les actions Construire et Influencer n'"assignent" pas les ouvriers à l'hexagone où la construction ou le disque d'influence a été placé : elles "utilisent" seulement l'ouvrier, qui devient épuisé.

Les ouvriers "libres ou disponibles" sont des ouvriers qui peuvent encore être utilisés pendant la manche, pour des actions encore disponibles qui nécessitent un ouvrier.

Ne pas confondre "récolter les ressources d'un hexagone" et "ressources produites lors de la phase de production". Avec l'action Récolter (pendant la phase d'actions), les ressources sont récoltées immédiatement (par exemple, un ouvrier a été assigné à un hexagone de forêt et a récolté 2 bois). Lors de la phase de production (et non pendant la phase d'actions), seuls les hexagones qui ont des ouvriers assignés récoltent à nouveau les ressources (par exemple, l'ouvrier assigné à un hexagone de forêt pendant la phase d'actions, qui a récolté 2 bois, récoltera à nouveau 2 bois lors de la phase de production).

Quand on dit qu'une carte est "jouée", "construite" ou "recherchée", cela signifie que la carte construite ou recherchée a été jouée, ou simplement jouée (s'il ne s'agit pas d'une carte Construction, Merveille ou Technologie) ; autrement dit, on gagne immédiatement les PV de la carte jouée et ses effets immédiats.

Certains effets de cartes ne se produisent pas immédiatement, mais pendant la partie ou seulement à la fin, selon que la condition de l'effet est remplie ou non.

Ne pas confondre "durabilité globale" et "durabilité de la civilisation". La durabilité globale est partagée entre tous les joueurs, tandis que la durabilité de la civilisation est propre à chaque joueur et à la civilisation qu'il a choisi de jouer. Au fil des phases du jeu, via l'action Restaurer ou par l'effet de cartes, on gagne ou on perd de la durabilité globale ou de la civilisation ; le type de durabilité gagné ou perdu est toujours indiqué explicitement.

14



COMPORTEMENT DE L'AUTOMA (IA)

COMPORTEMENT DE L'IA (AUTOMA)

À chaque tour, l'IA évalue tous les coups possibles (récolter, explorer, construire, rechercher, commercer, influencer, restaurer, recruter, naviguer, jouer des cartes de la main ou passer) et choisit celui qui lui laisse la meilleure position : les points déjà acquis, les revenus des prochaines manches, les ressources utiles pour les cartes qu'elle a en vue et les risques pour la durabilité (la sienne et la globale).

Elle suit les mêmes règles et les mêmes limites que les joueurs humains : mêmes ouvriers, mêmes actions par manche, même coût des cartes.

Difficulté de l'IA (choisie avant la partie)

Tous les niveaux commencent avec les mêmes ressources de départ de la civilisation et 0 PV, comme un joueur humain. Le niveau change seulement la fréquence des erreurs de l'IA dans ses choix :

- **Débutant** — se trompe beaucoup, idéal pour apprendre le jeu.
- **Facile** — se trompe souvent.
- **Normal** — joue bien, avec quelques faux pas.
- **Difficile** — se trompe peu.
- **Divinité** — choisit toujours le coup qu'elle juge le meilleur.

L'IA est déterministe : la même partie (même graine et mêmes coups) mène aux mêmes décisions.

15



INTERFACE DU JEU (BARRE, PANNEAUX, BOUTONS ET CARTE)

Les ressources du joueur, les points de victoire gagnés, la durabilité de la civilisation et les ouvriers libres/disponibles et épuisés sont affichés dans le **PANNEAU DU JOUEUR**, situé dans la barre latérale gauche de l'écran. Le joueur peut cliquer sur le panneau pour voir d'autres informations plus détaillées (**PANNEAU COMPLET DU JOUEUR**) en plus des ressources (technologies recherchées, constructions sur la carte, cartes jouées, cartes en main à jouer, objectif secret, hexagones explorés/contrôlés).

Les **BOUTONS D'ACTIONS** se trouvent en bas de l'écran de jeu, les uns à côté des autres. Ils permettent aussi d'afficher l'arbre technologique, les objectifs publics et secret de la partie, la main du joueur, ainsi que le bouton de diplomatie (celui-ci n'est activé que dans la variante Diplomatie). Quand un bouton est grisé, l'action n'est pas possible pour le moment ; en cliquant dessus, le jeu en indique la raison (mauvaise phase, limite de la manche, manque d'ouvrier ou de ressource). Les boutons Menu (Esc) et Guide (F1) se trouvent dans la barre du haut.

Le bouton **AVANCER** sert à changer de phase et fonctionne de la façon suivante :

Le bouton **Avancer**, situé dans le coin supérieur droit de l'écran, sert pendant toute la partie à passer d'une phase à l'autre.

Au lancement du jeu, la mise en place et la phase de planification de la première manche sont effectuées automatiquement. Le premier joueur doit cliquer sur **Avancer** pendant la phase de planification pour passer à la phase suivante, la phase d'actions.

C'est toujours 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 lors de la phase d'actions devient actif pour cliquer sur **Avancer** vers la phase suivante, la phase de production. Ce même joueur clique ensuite sur **Avancer** vers la phase suivante, la phase d'entretien et de vérification.

À la fin de la phase d'entretien, le marqueur de premier joueur passe au joueur qui a passé en premier lors de la phase d'actions. Ce joueur doit cliquer sur **Avancer** pour passer à la phase suivante, la phase de planification (la manche suivante commence), puis de nouveau sur **Avancer** pour la phase d'actions (il sera le premier joueur à agir pendant la manche), et ainsi de suite jusqu'à la fin de la dernière manche. À la fin de la dernière manche, l'écran de fin de partie s'affiche.

LA **JAUGE DE DURABILITÉ GLOBALE** est une barre qui se remplit ou se vide selon sa valeur, comprise entre 0 et 10, partagée entre **TOUS** les joueurs et située en haut de l'écran pendant la partie. Une **CARTE DE JEU** aléatoire est révélée à chaque partie : chaque type de terrain est un hexagone qui sera révélé au fur et à mesure de l'exploration. Chaque joueur commence la partie sur un hexagone de départ placé

aléatoirement sur la carte. Les hexagones encore cachés apparaissent comme des dalles de pierre portant une rose des vents dorée sous un voile de brume ; pendant votre tour, la rose brille sur les hexagones que vous pouvez explorer. Cliquez sur un hexagone (sans action choisie) pour ouvrir l'inspecteur, avec le modèle qui tourne et toutes les informations sur le lieu.

Les PAQUETS DE CARTES sont mélangés séparément. Ex. : cartes Construction, Technologie, Événement, Exploration, Projet, Commerce, Influence, Ouvriers, Héritage.

L'ARBRE TECHNOLOGIQUE montre les cartes Technologie classées par catégories et par niveaux (1 à 4) : celles qui ont été recherchées, celles qui sont disponibles et celles qui sont encore verrouillées (elles se débloquent quand une technologie du niveau précédent est recherchée).

La MAIN du joueur montre les cartes qu'il a en main, qu'elles puissent être jouées (en payant leur coût) ou non.

Les OBJECTIFS montrent l'objectif secret (propre à chaque joueur) et les objectifs publics (partagés entre tous les joueurs) à remplir, qui rapportent des points de victoire en fin de partie.

LE PANNEAU COMPLET DU JOUEUR affiche des informations plus détaillées : points de victoire (PV), durabilité de la civilisation, hexagones contrôlés, constructions et technologies, ressources, ouvriers disponibles et épuisés, main de cartes et cartes déjà jouées. LE PANNEAU DE COMMERCE affiche les ressources qui peuvent être échangées au marché (via l'action Commercer). À chaque action Commercer, il est possible de faire jusqu'à 3 échanges de ressources. LE PANNEAU DE RECHERCHE affiche les cartes de recherche qui peuvent être jouées/recherchées (en payant le coût de la carte) avec l'action Rechercher (il affiche aussi celles qui sont encore verrouillées). LE PANNEAU DE CONSTRUCTION affiche les cartes Construction et Merveille qui peuvent être jouées/construites (en payant le coût de la carte) avec l'action Construire. Il affiche aussi celles qui ne peuvent pas encore être jouées (ressources en rouge), faute de ressources suffisantes. LES GUIDES DE RÉFÉRENCE présentent tout le jeu, réparti en onglets ; chaque onglet contient des informations à consulter chaque fois que le joueur a besoin de se rappeler quelque chose, de se planifier ou d'élaborer des stratégies.

16



COMPENDIUM DES CARTES

MERVEILLE · 8

Colisée Terra Concordia

12 VP

🏠 8 🏗️ 6 🏭 6 Ruines, Départ

+4 prestige au début de la prochaine manche ; +3 PV pour chaque objectif public où vous êtes 1er en fin de partie.

Grand Aqueduc

11 VP

🏠 7 🏗️ 4 💧 6 Ruines, Montagne, Lac, Départ

+4 eau au début de la prochaine manche ; +3 durabilité globale immédiatement.

Tour de Cristal

12 VP

⚡ 5 🏠 8 🏗️ 5 Ruines, Montagne, Volcanique, Départ

+4 énergie au début de la prochaine manche ; +2 PV par technologie de niveau 4 recherchée en fin de partie.

Jardins suspendus

10 VP

🌿 7 🏠 7 💧 5 Ruines, Montagne, Île, Départ

+3 nourriture et +2 prestige au début de la prochaine manche ; +4 durabilité globale immédiatement.

Phare du Bout du Monde

11 VP

🏠 8 🏗️ 2 🏭 6 🏭 6 Île, Océan

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

Temple de l'Harmonie

13 VP

🏠 9 🏭 6 🏠 6 Ruines, Île, Départ

+5 durabilité globale immédiatement ; +4 PV si durabilité de la civilisation ≥ 7 en fin de partie.

Grande Bibliothèque

10 VP

📖 4 🏠 7 🌳 6 Ruines, Départ

+1 PV par technologie recherchée en fin de partie.

Muraille des Royaumes

9 VP

🏠 6 🏠 6 🏠 8 Ruines, Départ

Immunisé contre les événements négatifs ; +2 PV en fin de partie par événement négatif survenu pendant la partie.

CONSTRUCTION · 20

Scierie

2 VP

🏠 2 🌳 3 Forêt

+5 bois lors de la production de cette manche sur cet hexagone.

Mine

2 VP

🏠 2 🏠 2 🌳 2 Montagne, Volcanique

+2 pierre et +5 fer lors de la production de cette manche sur cet hexagone.

Grenier

2 VP

🏠 2 🌳 3 Plaine, Île

+4 nourriture lors de la production de cette manche sur cet hexagone.

Port

3 VP

🏠 3 🌳 3 Océan

Récolter sur un océan rapporte +3 or (au lieu de +2) lors des 3 prochaines actions Récolter.

Marché

2 VP

🏠 3 🌳 2 Départ

+1 or en validant les 2 prochaines actions Commercer.

Atelier

2 VP

🏠 2 🌳 3 Départ

+2 fer lors de la production de cette manche sur les hexagones de montagne adjacents.

Réservoir

3 VP

🏠 3 💧 3 Lac

+5 eau lors de la production de cette manche sur cet hexagone ; +1 durabilité de la civilisation immédiatement.

Tour de guet

2 VP

🏠 3 🌳 3 Forêt, Montagne, Île, Départ

Révèle tous les hexagones dans un rayon de 2.

Académie

4 VP

🏠 4 Départ

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

Temple

4 VP

🏠 2 🏠 4 Départ, Ruines, Île

+2 PV immédiatement ; +2 influence au début de la prochaine manche ; +1 durabilité de la civilisation immédiatement.

Centrale énergétique

3 VP

🌳 2 🏠 2 🏠 3 Forêt, Montagne, Volcanique

+5 énergie lors de la production de cette manche sur cet hexagone.

Bibliothèque

3 VP

🏠 2 🌳 3 Départ

+2 PV par carte Projet jouée en fin de partie ; piochez 1 carte supplémentaire du paquet mixte lors de la prochaine planification.

Chantier naval

4 VP

🏠 2 💧 2 🌳 5 Océan

+1 artefact immédiatement par île explorée ; révèle 2 hexagones supplémentaires lors de la prochaine exploration d'océan.

Colisée

5 VP

🏠 4 🏠 5 Départ, Ruines

+3 prestige au début de la prochaine manche ; +2 PV en fin de partie si influence accumulée > 10.

Ferme modèle

3 VP

🌳 2 💧 3 🌳 3 Plaine

+5 nourriture lors de la production de cette manche sur cet hexagone ; +2 durabilité de la civilisation immédiatement.

Laboratoire

3 VP

🏠 2 🌳 2 🏠 3 Départ, Forêt, Montagne, Île

Les technologies de niveau 4 coûtent 1 ressource aléatoire de moins ; +1 PV par technologie de niveau 4 en fin de partie.

Forteresse

4 VP

🏠 4 🏠 6 Départ, Île

Immunisé contre les événements négatifs jusqu'à la fin de la partie ; +4 PV en fin de partie.

Jardin botanique

4 VP

🌳 2 🏠 3 🌳 2 💧 3 Départ, Forêt

+3 durabilité globale immédiatement ; +1 PV par hexagone de forêt contrôlé en fin de partie.

Tour de transmission

3 VP

🔥 3 🍷 3 🏠 3 Départ, Forêt, Montagne, Plaine, Volcanique
+4 influence immédiatement.

Observatoire

4 VP

🍷 3 🌞 2 🏠 5 Forêt, Montagne, Île
Révèle 1 hexagone aléatoire au début des prochaines manches ; piochez 1 carte Exploration supplémentaire à la prochaine manche ; +1 PV par hexagone volcanique et île explorés en fin de partie.

TECHNOLOGIE · 24

Irrigation

1 VP

💧 2 🍷 2 Agriculture ●○○○
+1 nourriture sur les hexagones de plaine lors de la production de cette manche.

Rotation des cultures

2 VP

🍷 2 🍷 3 Agriculture ●●○○
+2 nourriture immédiatement ; les plaines produisent sans ouvrier assigné cette manche.

Agriculture intensive

4 VP

🍷 4 🏠 2 Agriculture ●●●○
+3 nourriture lors de la production de cette manche ; -1 durabilité globale immédiatement.

Agroforesterie

6 VP

🍷 5 💧 3 Agriculture ●●●●
+2 nourriture immédiatement ; +2 bois lors de la production de cette manche ; +2 durabilité globale immédiatement.

Machinerie de base

1 VP

🏠 2 🍷 2 Ingénierie ●○○○
Action Construire supplémentaire cette manche (3 au lieu de 2).

Métallurgie

2 VP

🔥 2 🏠 3 Ingénierie ●●○○
+2 fer lors de la production de cette manche.

Ingénierie hydraulique

4 VP

🍷 2 🏠 3 💧 2 Ingénierie ●●●○
+2 eau des lacs lors de la production de cette manche.

Architecture monumentale

8 VP

🍷 4 🏠 3 🏠 5 Ingénierie ●●●●
+2 PV par construction en fin de partie ; les merveilles coûtent 2 ressources aléatoires de moins.

Navigation côtière

1 VP

💧 2 🍷 3 Navigation ●○○○
Explorer un océan ou une île ne coûte pas d'ouvrier cette manche.

Cartographie

2 VP

🏠 2 🍷 3 Navigation ●●○○
La prochaine exploration révèle 2 hexagones supplémentaires.

Astronomie

4 VP

🔥 2 🍷 4 Navigation ●●●○
Révèle 1 hexagone aléatoire au début de chaque manche ; +1 PV par hexagone d'océan exploré en fin de partie.

Routes commerciales

6 VP

🍷 6 🌞 4 Navigation ●●●●
+4 or à chaque action Commercer réalisée lors des prochaines manches.

Alchimie

1 VP

🏠 2 🍷 2 Science ●○○○
Lors de la prochaine action Rechercher, gagnez +2 énergie.

Médecine

2 VP

🍷 2 🍷 2 💧 3 Science ●●○○
Lors de la prochaine action Rechercher, gagnez +3 nourriture.

Philosophie naturelle

4 VP

🍷 4 🌞 3 Science ●●●○
+5 PV si l'objectif secret est rempli en fin de partie.

Physique expérimentale

10 VP

🏠 4 🔥 4 🍷 6 Science ●●●●
+3 PV immédiatement ; les technologies de niveau 3 ou 4 valent +1 PV ; +3 durabilité globale immédiatement.

Moulins à vent

1 VP

🏠 2 🍷 3 Énergie ●○○○
+1 énergie par hexagone de plaine exploré lors des prochaines manches.

Énergie volcanique

2 VP

🏠 2 🏠 3 Énergie ●●○○
+1 énergie par hexagone volcanique exploré lors des prochaines manches ; -1 durabilité de la civilisation immédiatement.

Énergie solaire

4 VP

🔥 3 🏠 2 🌿 2 Énergie ●●●○

+3 énergie au début de la prochaine manche ; +1 durabilité globale immédiatement.

Cristaux d'énergie

10 VP

🧙 3 🔥 5 💰 6 Énergie ●●●●

+4 énergie lors de la production de cette manche ; +2 durabilité globale immédiatement.

Traditions orales

1 VP

📖 2 🏆 2 Culture ●○○○

+2 influence et +1 prestige au début de la prochaine manche.

Écriture

2 VP

📖 3 🏆 2 Culture ●●○○

+1 prestige et +3 influence au début de la prochaine manche.

Philosophie civile

4 VP

🔥 3 🧙 2 🏆 3 Culture ●●●○

+3 influence au début de la prochaine manche.

École de civilisation

12 VP

🔥 6 🧙 3 🏆 4 Culture ●●●●

+3 PV immédiatement ; +2 PV par joueur ayant moins d'influence que vous en fin de partie ; +2 durabilité globale immédiatement.

PROJET · 15

Grand Canal

5 VP

🔥 3 🏠 4 💧 3

+5 eau au début de la prochaine manche ; +2 durabilité de la civilisation immédiatement.

Route royale

4 VP

🔥 3 🏠 3

+6 or immédiatement.

Programme de reboisement

4 VP

📖 3 🔥 3 💧 3

+2 durabilité de la civilisation immédiatement ; +2 bois au début de la prochaine manche.

Expédition volcanique

5 VP

🔥 3 🏠 3 🏆 2

+2 artefact et +5 énergie immédiatement ; révèle tous les hexagones volcaniques.

Réseau commercial

5 VP

🔥 5 🏆 2

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

Traité de paix

4 VP

🧙 4 🏆 3

+2 PV immédiatement ; +6 influence ; immunisé contre le Boycott culturel.

Festival culturel

4 VP

📖 4 🔥 2 🏆 3

+2 influence, +1 prestige et +1 durabilité de la civilisation immédiatement.

Fouilles archéologiques

6 VP

🧙 3 🔥 4 🏆 3

+5 artefact immédiatement ; révèle toutes les ruines ; piochez 1 carte Exploration supplémentaire lors de la prochaine exploration.

Plan d'énergie propre

7 VP

🔥 4 🔥 6 🏆 2

+2 durabilité de la civilisation et +1 globale immédiatement ; +5 énergie au début de la prochaine manche.

Colonie insulaire

5 VP

🔥 3 💧 2 🍷 4

+1 artefact et +2 nourriture immédiatement par île contrôlée ; révèle toutes les îles.

Alliance militaire

4 VP

🔥 3 🧙 2 🏠 3

+4 prestige immédiatement.

Campagne de santé

4 VP

📖 3 🔥 2 💧 3

+1 ouvrier permanent (jusqu'à 8) ; +1 durabilité de la civilisation immédiatement.

Réforme agraire

5 VP

📖 4 🔥 3 🧙 2

+4 nourriture au début de la prochaine manche ; +1 PV par hexagone de plaine contrôlé en fin de partie.

Mission diplomatique

5 VP

🔥 4 🧙 3 🏆 3

+4 influence immédiatement ; +2 PV par joueur ayant moins d'influence que vous en fin de partie.

Plan directeur**6 VP**

🏠 5 🏰 3 🏰 3

+1 PV par construction en fin de partie ; 1 construction supplémentaire sans ouvrier à la prochaine manche.

EXPLORATION · 10**Carte ancienne****1 VP**

Révèle 2 hexagones aléatoires.

Cristal géomagnétique**1 VP**

+2 énergie immédiatement.

Journal d'expédition**1 VP**

Piochez 1 carte Exploration supplémentaire lors de la première exploration de la prochaine manche.

Relique sacrée**2 VP**

+1 prestige et +1 influence immédiatement.

Plante médicinale rare**1 VP**

+1 ouvrier permanent (jusqu'à 8).

Trésor englouti**2 VP**

+2 or et +1 artefact immédiatement.

Inscriptions ancestrales**2 VP**

+2 artefact immédiatement.

Source naturelle**1 VP**

+2 eau immédiatement.

Mine abandonnée**2 VP**

+2 fer +1 pierre immédiatement.

Artefact technologique**3 VP**

Recherchez gratuitement 1 technologie de niveau 1 ou 2 cette manche.

COMMERCE · 8**Contrat d'approvisionnement****1 VP**

🏠 2

+2 bois +2 pierre immédiatement.

Change favorable**1 VP**

🏠 1

Recevez 3 or immédiatement.

Embargo commercial**1 VP**

🏠 2

1 joueur de votre choix ne peut pas commercer cette manche.

Monopole**2 VP**

🏠 2 🏰 1

+4 or au début de la prochaine manche.

Vente aux enchères d'artefacts**1 VP**

🏠 1

+4 or immédiatement.

Partenariat stratégique**1 VP**

🏠 2 🏰 1

+4 or immédiatement.

Route de la soie**2 VP**

🏠 2 🏰 1

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

Spéculation boursière**1 VP**

🏠 4

Recevez 6 or immédiatement.

INFLUENCE · 8**Discours inspirant****1 VP**

🏰 1

+2 influence immédiatement.

Propagande**1 VP**

🏠 2

+2 influence immédiatement ; 1 rival perd 2 influence.

Ambassade**2 VP**

🏠 3 🏰 2

+2 influence et +4 or au début de la prochaine manche.

Mariage royal**2 VP**

🏠 3 🏰 2

+3 influence immédiatement ; +3 PV si vous avez une alliance en fin de partie (mode Diplomatie).

Boycott culturel**1 VP**

1 rival ne peut pas influencer cette manche.

Conseil des sages**1 VP**

Piochez 1 carte supplémentaire du paquet mixte lors de la prochaine planification ; +2 influence par carte Influence en main.

Monument à la gloire**2 VP**

+2 influence +3 prestige immédiatement.

Réseau d'espions**1 VP**

Volez 1 carte au hasard dans la main d'un rival.

OUVRIER · 6**Maître architecte****1 VP**

1 construction sans coût en ouvrier à la prochaine manche.

Marchand itinérant**1 VP**

2 actions Commercer cette manche.

Explorateur intrépide**1 VP**

La prochaine exploration révèle +1 hexagone adjacent supplémentaire.

Scientifique chercheur**1 VP**

1 action Rechercher supplémentaire cette manche.

Diplomate habile**1 VP**

+3 influence immédiatement.

Ingénieur hydraulique**1 VP**

+4 eau lors de la production de cette manche.

HÉRITAGE · 6**Code de lois****2 VP**

+2 PV en fin de partie ; +1 PV par objectif public où vous êtes 1er.

Bibliothèque d'Alexandrie**2 VP**

+2 PV en fin de partie ; +1 PV par technologie de niveau 3 ou 4.

Tradition orale**2 VP**

+2 PV en fin de partie ; +1 PV par ouvrier recruté.

Pacte éternel**2 VP**

+2 PV en fin de partie ; +3 PV par alliance active (mode Diplomatie).

Route maritime**2 VP**

+1 PV en fin de partie ; +1 PV par hexagone d'océan exploré.

Manifeste vert**2 VP**

+2 PV en fin de partie si durabilité de la civilisation ≥ 8 ;
+1 PV si durabilité globale ≥ 6 .

ÉVÉNEMENT · 15**Tempête volcanique**

Tout le monde perd 2 énergie ; -1 durabilité globale.

Pluies abondantes

Tout le monde gagne +2 eau +2 nourriture ; +1 durabilité globale.

Sécheresse

Tout le monde perd 2 eau et 2 nourriture ; -1 durabilité globale.

Marchands étrangers

Tout le monde gagne +2 or.

Peste

Tout le monde perd 2 nourriture ; -1 durabilité de la civilisation.

Âge d'or

Tout le monde gagne +2 or.

Tremblement de terre

Tout le monde perd 2 pierre et 2 bois ; -1 durabilité globale.

Migration d'artisans

Tout le monde gagne +1 or +1 prestige.

Effondrement du marché

Tout le monde perd 2 or.

Fête des moissons

Tout le monde gagne +3 nourriture +1 prestige ; +1 durabilité globale.

Conflit frontalier

Tout le monde perd 2 influence et 1 or ; -1 durabilité globale ; -1 durabilité de la civilisation.

Découverte scientifique

Tout le monde gagne +2 artefact.

Hiver rigoureux

Tout le monde perd 2 bois et 2 nourriture.

Renaissance culturelle

Tout le monde gagne +2 prestige +2 influence.

Crise énergétique

Tout le monde perd 2 énergie ; -1 durabilité globale.

OBJECTIF PUBLIC · 10**Civilisation durable**

8 / 4 / 2 VP

Plus grande durabilité de la civilisation.

Empire technologique

10 / 6 / 3 VP

Le plus de technologies recherchées.

Expansion territoriale

8 / 5 / 3 VP

Le plus d'hexagones contrôlés.

Maître bâtisseur

9 / 5 / 2 VP

Le plus de constructions (merveilles comprises).

Grand Négociant

8 / 4 / 2 VP

Le plus d'or accumulé.

Diplomate suprême

9 / 5 / 2 VP

Le plus d'influence accumulée.

Domination technologique

10 / 6 / 3 VP

Le plus de technologies de niveau 3 et 4.

Explorateur légendaire

10 / 5 / 2 VP

Le plus d'hexagones d'île et d'océan.

Gardien de la nature

8 / 4 / 2 VP

Plus grande contribution à la durabilité globale avec Restaurer.

Seigneur de la production

9 / 5 / 2 VP

Plus grande production totale accumulée.

OBJECTIF SECRET · 12**Enfant des forêts**

Contrôler 4+ forêts.

8 VP

Seigneur des montagnes

3+ constructions sur des montagnes.

8 VP

Amiral

5+ hexagones d'océan.

9 VP

Scientifique prodige

Technologies dans 5+ catégories.

8 VP

Bâtisseur d'empires

6+ constructions (merveilles comprises).

10 VP

Gardien des ruines

6+ cartes Exploration jouées.

8 VP

Pacifiste

Durabilité de la civilisation $\geq$ 8.

9 VP

Magnat

15+ or.

8 VP

Héritier de la merveille**8 VP**

Construire une merveille avant la fin de la manche 4.

Conquérant pacifique**10 VP**

Avoir le plus d'influence.

Maître de l'équilibre**6 VP**

Au moins 1 de chaque ressource.

Héritage éternel**9 VP**

3+ cartes Héritage jouées.