

Découvertes



Médecine : poser un nouveau colon sur le plateau coûte 1 point d'action au lieu de 2.



Cavalerie : rapporte 2 sabliers. Quand il traverse plusieurs cases de terre **successives**, le joueur paye **un seul point d'action pour toutes ces cases**.



Oracle : quand il doit tirer une carte « Destin », le joueur tire les trois premières cartes de la pile et en choisit une (les deux autres sont défaussées face visible).



Astronomie, Cartographie : se déplacer sur une case de mer coûte 1 point d'action de moins. *Note : l'effet de ces deux découvertes est cumulatif.*



Métallurgie, Hoplite, Phalange, Stratégie : ces découvertes rapportent des Épées pour les combats.

Note : la Phalange rapporte de plus une carte « Destin » (l'Oracle s'applique). La Stratégie rapporte 2 Épées.

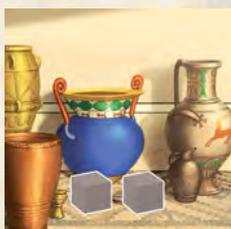


Culte, Polythéisme, Hellenisme, Art : ces découvertes rapportent des symboles « Zeus » pour les événements divins.

Note : l'Hellenisme rapporte de plus une carte « Destin » (l'Oracle s'applique). L'Art rapporte 2 symboles « Zeus ».



Démocratie : le joueur gagne toutes les égalités (cartes « Olympos » et « Destin », Épées).



Commerce : le joueur gagne immédiatement 2 cubes ressource de son choix.



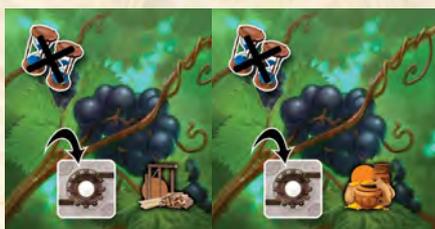
Chirurgie : le joueur prend 2 colons à la réserve et les ajoute à son stock.



Architecture : le joueur bénéficie d'une étoile et dépense 2 points d'action de moins pour construire des merveilles.



Monnaie, Agriculture : pour toutes les découvertes demandant la ressource indiquée sur la tuile, le joueur dépense 2 points d'action de moins. L'effet de ces deux découvertes est cumulatif. Le joueur ne peut bénéficier de la réduction que si la ressource est indiquée sur la découverte (elle ne fonctionne pas avec les carrés gris). Les deux tuiles Monnaie et les deux tuiles Agriculture offrent une réduction sur une ressource différente. Le joueur qui acquière cette découverte en premier prend la réduction de son choix.



Poésie, Philosophie : le joueur marque respectivement 3 et 5 points de prestige en fin de partie (en plus des 2 points alloués pour chaque tuile découverte).



Science : le joueur marque 1 point par tuile découverte en sa possession en fin de partie.



Cité : le joueur marque 1 point pour chacun de ses colons sur le plateau de jeu (y compris les colons conquis) en fin de partie.



Absolutisme : le joueur marque 2 points par Épée figurant sur ses découvertes en fin de partie.



Ingénierie : le joueur bénéficie d'une étoile et marque 3 points par jeton « Étoile » qu'il possède en fin de partie.

Dieux



Athéna : le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 1 étoile. Cette étoile ne peut être utilisée que pour aider à bâtir 1 merveille, puis elle est « défaussée »

Hadès : le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » perd 1 colon de son choix sur le plateau. Ce colon est replacé dans son stock.



Hécate : le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » prend 1 colon à la réserve et le place dans son stock.



Erinyes : la prochaine action du joueur possédant le moins de symboles « Zeus » lui coûtera 2 points supplémentaires.



Sirène : le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » ne peut plus traverser la mer jusqu'à ce que la prochaine carte « Olympos » soit tirée.



Arès : le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 2 épées.

Ces épées restent actives jusqu'à ce que la prochaine carte « Olympos » soit tirée.

Zeus : le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 3 points de prestige qu'il place face cachée devant lui.



Artémis : le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 1 cube ressource de son choix.

Kères : le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » perd 2 points de prestige en fin de partie.



Némésis : le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » défausse toutes ses cartes « Destin ».

Cartes destin



Le joueur gagne 1 sablier par jeton « Territoire » Grain qu'il possède.

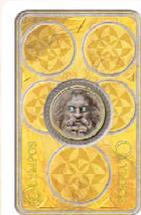


Le joueur gagne 3 sabliers s'il possède strictement plus de jetons « Territoire » Pierre que chaque autre joueur

Le joueur gagne 1 cube ressource de la couleur indiquée.



À jouer après le tirage d'une carte « Olympos ». Le joueur ajoute un « Zeus » à son total, puis la carte est défaussée



Le joueur marque 1 point par jeton « Territoire » Bois qu'il possède



Le joueur marque 3 points de victoire pour chaque triplette de jeton « Territoire » de chaque type



Le joueur peut défausser cette carte pour aider à construire une merveille. Dans ce cas, il ajoute une étoile à son total