

PHASE I - DÉBUT DU TOUR (CHACUN SON TOUR)

- Déplacement du jeton premier joueur
- Indique quelle ville reçoit la collecte de quel colon
- Actions sur les merveilles ou les cartes événement culture
- Bâtir 1 à 2 nouvelles citées (p12 et 13). Nécessite « irrigation 2 » pour construire sa 3^{ème} ville:
 - Un colon sur la case à convertir en Cité (peut contenir une autre figurine déplacée dans périph).
 - Cases Adjacentes visibles.
 - Aucune case hostile dans la périphérie.
 - Pas de chevauchement de périphérie de deux villes.
- Changer de gouvernement :
 - Si découvert au tour précédent => Transition directe
 - Sinon transition vers anarchie pendant un tour => pas d'action de la capitale
- Placer un personnage de sa fiche civilisation vers un emplacement de périphérie d'une citée (sauf case eau)



PHASE II - COMMERCE (PHASE SIMULTANÉE)

- collecte des points de commerce (Citées, Technologies et colons (-1 par blocus))
 - Négociations d'échange entre les joueurs des éléments suivants:
Promesses non contractuelles, Points de commerce, Points de culture, Pions ressources, Cartes événement culture
- ATTENTION :** Vérifier le nombre de cartes culture (2 Max par défaut) => défausse si nécessaire

PHASE III - GESTION DE LA CITÉE

Une seule action par cité parmi les 3 suivantes :

- A. Consacrer la Citée aux Arts: 1 pour la Citée + par symbole présent en périphérie + Colon - Blocus
- B. Collecter une ressource: Un jeton ressource disponible au marché:
- C. Produire UN objet avec SA production: Peut remplacer 3 =>



Type d'objet	Coût	Limitations
Figurine Armée	4 Production	Si figurine disponible
Figurine Colon	6 Production	Si figurine disponible
Une unité militaire	Selon niveau et unité	Si carte disponible
Bâtiment débloqué	Coût sur la carte Technologie	Un bâtiment * par citée ATTENTION : type de terrain (voir verso)
Fortifier une Citée	Coût sur Maçonnerie	Nécessite Maçonnerie
Merveille	Coût de merveille (- si technologie)	Une merveille par Citée

+Action gratuite et facultative : A tout moment, dépense de points cultures (une ou plusieurs cases).

Attention : si dépasse limite de cartes événement culture (2 par défaut) défausse AVANT de pouvoir en jouer une.

PHASE IV - MOUVEMENTS



FIGURINES D'ARMÉE ET DE COLONS

- Finir le mouvement d'une figurine avant de déplacer la suivante.
- Mouvement figurines (colons ou armées) de 2 cases par défaut (sans diagonale).
- Si arrêt sur une case avec une armée ennemie, il y a bataille
- Si arrêt sur une case avec colon ennemi, le colon est mort, choix du butin mais pas une bataille
- Mouvement sur les cases EAU selon technologie
- Stationnement sur Citée amie impossible mais passage autorisé.
- Déplacement en groupe : si les unités commencent dans la même case
- Limite d'empilement à 2 par défaut => nombre max d'unités sur nue même case
- Explorer une tuile adjacente (1 point de mouvement)
 - => Ajout huttes et villages sur la tuile si besoin
 - => placer la tuile « flèche blanche » pointe dans la direction de la figurine ayant découverte la tuile
- Si entrée sur case occupée => termine le mouvement et combat
 - Hutte => pacifiée automatiquement
 - Village => combat avec 3 unités des 3 types tirés du marché



HUTTE

VILLAGE

PHASE V - RECHERCHE

Faire une recherche par tour Si:

- Emplacement disponible dans la pyramide =>
- Coût en commerce disponible (6/11/16/21/26)

Le commerce tombe à 0 + nombre de pièces



TECHNOLOGIES DE NIVEAU I
(ET TECHNOLOGIE DE DÉPART)

TECHNOLOGIES DE NIVEAU II

EMPLACEMENT AUTORISÉ POUR UNE TECHNOLOGIE DE NIVEAU III

EMPLACEMENT AUTORISÉ POUR UNE TECHNOLOGIE DE NIVEAU II

COMBATS

1° Assembler la force de Combat: nombre de cartes à piocher dans la réserve permanente du joueur:

- 3 cartes unité par défaut
- +2 cartes par figurine supplémentaire. Attention à la limite d'empilement (nombre max de figurines dans une case)
- +1 carte si régime politique fondamentaliste
- +3 cartes si défense d'une Citée

2° Calcul des bonus de Combat :

Calcul du bonus de combat pour chaque joueur en additionnant les éléments suivants:

- +2 / Baraquement
- +4 / Académie Militaire
- +4 / général
- +6 si défend une Citée
- +12 si défend une capitale
- +4 si la Citée ou Capitale est fortifié

Le joueur ayant le score le plus élevé prend la carte bonus de la différence entre les deux scores.

3° S'engager dans la bataille:

Le défenseur commence un front avec une unité (Sauf s'il défend ne citée fortifiée)

Actions possibles pour chaque joueur après l'ouverture du premier front (jusqu'à épuisement des cartes joueurs):

Jouer une capacité de carte

- ✳ Démarrer un nouveau front => il ne se passe rien
- ✳ Ajouter une unité sur un front existant:
 - ✦ Si une unité est dominante, elle donne ses dégâts en premier
 - ✦ Si aucune ne domine l'autre elles provoquent des dégâts simultanément

Jouer ses capacités de carte

REMARQUE: Aviation nécessite la technologie « vol » et ne domine ni n'est dominée

4° Résoudre la bataille:

Addition des points d'attaque des unités encore en jeu (blessures ne comptent pas) + points bonus de combat

=>le joueur au score le plus élevé remporte la bataille

5° Après la bataille:

Figurines retirées du jeu :

Perdant : Toutes ses figurines

Gagnant : Une figurine par paire d'unité perdue MAIS le gagnant garde toujours au moins 1 figurine

Butin du vainqueur choisi parmi:

- ✦ 3 points commerce
- ✦ 3 pions culture
- ✦ 1 ressource
- ✦ 1 pion hutte ou village (caché)

Butin du vainqueur si destruction d'une Citée choisi parmi :

- ✦ Apprendre une technologie du perdant gratuitement (si emplacement disponible dans la pyramide technologique)
- ✦ Voler une carte événement culture (Voir que le dos des cartes mais pas le texte)
- ✦ Voler jusqu' à deux pions (ressources et/ou hutte et/ou villages face caché)

Eléments perdu suite à la perte d'une Citée:

- ✦ Le marqueur cité retourne sur la fiche civilisation de son propriétaire
- ✦ les constructions de la périphérie retournent sur le marché
- ✦ la merveille éventuelle et les personnalités sont retirées du jeu

DIVERS

Types et conditions de Victoire:

- ✦ Militaire (détruire une capitale), Culturelle (atteindre la dernière case, Technologique (niveau V) ou Economique (15 pièces d'or)
- ✦ Victoire Militaire prioritaire. Si égalité, Calcul du nombre de Technologies + cases Culture + nombre de pièces

Constructions:

- ✦ les constructions entre / indiquent des constructions à évoluer
- ✦ une construction DOIT être placée sur le type de terrain autorisé (voir tableau ci contre) =>

Colons:

- ✦ Collecte de ressource de la case, construction pour une citée définie dans la phase I
- ✦ Collecte les ressources de la case où ils se trouvent (Bâtiments, personnalités, merveilles...)
- ✦ Ne vole pas les bonus militaires ni les capacités de merveille mais les désactive pour l'adversaire.
- ✦ Ne peuvent pas entrer dans une case occupée par un ennemi, une hutte ou un village (sauf République)

Cartes:

- ✦ Les cartes ne peuvent être activé qu'une fois par phase de jeu:
- ✦ les ressources sont remises au marché (les hutte ou village sont retirées du jeu)

Personnalités:

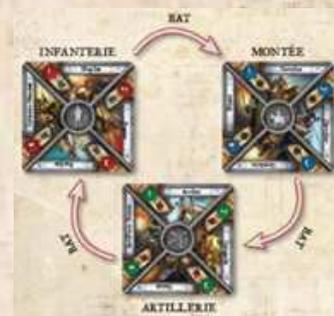
- ✦ peuvent être placé sur n'importe quelle case de la périphérie (sauf case eau)
- ✦ en cas de remplacement, le personnage retourne sur la fiche de civilisation et sera placé ailleurs lors de la prochaine PHASE I

Merveille désuète:

- ✦ La capacité spéciale est inutilisable (la carte est retournée)
- ✦ La merveille produit toujours les points de culture



Créer un nouveau front



Unités dominées/ dominantes

BÂTIMENTS	TERRAINS AUTORISÉS
Port	Eau
Comptoir	Désert
Atelier / Mine de Fer	Montagne
Bibliothèque / Université Grenier / Aqueduc	Prairie
Marché / Banque Temple / Cathédrale Baraquements / Académie Militaire	N'importe quel terrain sauf l'eau (un par cité)