

IMPERIUM

HORIZONS

UN JEU DE
NIGEL BUCKLE ET DÁVID TURCZI

ILLUSTRÉ PAR
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

LIVRET DE RÈGLES



Conception du jeu : Nigel Buckle et Dávid Turczi

Développement : Neo Teng Whay et Anthony Howgego

Révision des règles : Dávid Turczi et Simon Strange

Ingénieur test : Mark Hutchinson

Responsables des tests : Mark Hutchinson, Noralie Lubbers, Joshua Potter,
Jace Ravensburg, Simon Strange, Neo Teng Whay

Testeurs complémentaires : Laurens van der Beek, Rafael Bertolini, Fiona Buckle,
Martin Butcher, Chuck Case, Rob Frasca, Kacper Frydrykiewicz, Duy Huynh, Frank
de Jong, Calpurnio Pison, Moritz Schönherr, Luis Serrano, Marco Teti, Pieter Jan
Tiersma, Lars Toft, Ádám Turczi, István Turczi, Andrew Wilkins, Timothy Wilkins, Trix
Wilkins, Abigail Wilkins, Bryson Yuzyk, Carl Zee

Tests à l'aveugle : Ammon Anderson, Hendri Adriaens, Daren Baldock, Bonnie Beyea,
Devlin Hutchins

Consultants historiques et culturels : Zain Alam, Christienne L. Hinz Ph.D., Jason
Perez, Liam Stevens, Jonathan Truitt Ph.D., Philip Wood, Zsombor Zeöld

Première publication en Grande-Bretagne en 2024 par OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES est une marque déposée par Osprey Publishing Ltd

© Nigel Buckle et Dávid Turczi, 2024. Présente édition © 2024 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk

Version Française éditée par Origames. ©2025 Tous droits réservés.

Traduction : Sylvain Chane-Pane, Philippe Tessier

Pour obtenir plus d'informations ou des pièces de remplacement, contactez-nous à
l'adresse SAV@origames.fr



SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4

INFORMATIONS GÉNÉRALES..... 5

À L'ATTENTION DES JOUEURS *D'IMPERIUM* :

ANTIQUE ET D'IMPERIUM : LÉGENDES..... 5

CARTES DE REMPLACEMENT..... 5

CONCEPTS-CLÉS..... 6

CONCEPT 1 : LE RECYCLAGE DU DECK..... 6

CONCEPT 2 : LA GESTION DES RESSOURCES..... 6

CONCEPT 3 : LES ACTIONS ET LES CAPACITÉS

 ÉPUISER 6

CONCEPT 4 : LE GAIN DE NOUVELLES CARTES..... 6

CONCEPT 5 : LA RENOMMÉE ET LA GLOIRE..... 6

MATÉRIEL.....7

DÉTAIL DES CARTES..... 9

MISE EN PLACE 10

MISE EN PLACE DES JOUEURS10

MISE EN PLACE GÉNÉRALE..... 13

DÉROULEMENT DU JEU..... 14

L'ORDRE ACTIVATION14

 EFFECTUER DES ACTIONS14

 RÉSOUTRE LES CARTES ET

 COMPRENDRE LEURS EFFETS14

 UTILISER DES CAPACITÉS ÉPUISER..... 15

L'ORDRE RECHERCHE15

L'ORDRE PACIFICATION15

NETTOYAGE15

MÉLANGER SA DÉFAUSSE16

SOLSTICE16

FIN DE PARTIE 17

DÉCOMPTE 17

EFFONDREMENT 17

LA PIOCHE RENOMMÉE 17

EXEMPLE DE TOUR 18

RÈGLES OPTIONNELLES & VARIANTES.....24

MODE ENTRAÎNEMENT (SOLO) 24

VARIANTE PACIFISTE 24

VARIANTE MISE EN PLACE RAPIDE..... 24

VARIANTE CARTES PRÉCIEUSES..... 24

VARIANTE PARTIE RAPIDE 25

EXTENSION *ROUTES COMMERCIALES* 26

RÈGLES DU MODE SOLO.....28

MISE EN PLACE 29

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE SOLO 29

CHANGEMENTS DE RÈGLES LORS D'UNE PARTIE

 SOLO 30

FIN DE PARTIE 32

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ..... 32

MODE CAMPAGNE 33

EXEMPLE DE TOUR DE LA C.I.V. 34

MOTS-CLÉS36

PRÉCISIONS CONCERNANT CERTAINES CARTES.40

DESCRIPTIF DES NATIONS 41

POINTS DE RÈGLES IMPORTANTS.. 49

JOURNAUX DE CAMPAGNE.....50

TABLEAUX *ROUTES COMMERCIALES* (MODE SOLO).....52

INTRODUCTION

De puissants adversaires se sont ligüés contre vous.
De nouvelles opportunités s'offrent à vous.
Votre peuple est prêt. L'Histoire vous attend.

Bienvenue dans *Imperium : Horizons*. La destinée d'un des plus grands peuples de l'Histoire est entre vos mains. Alors que de nouvelles opportunités s'offrent à vous, vous devez explorer de nouveaux territoires, soutenir et superviser de grands projets scientifiques et culturels et enfin guider votre peuple vers la *Gloire*. Si vous vous étendez trop rapidement, le mécontentement et l'instabilité mettront votre civilisation à genoux ; si vous vous développez trop lentement, votre nom sera à peine mentionné dans les livres d'Histoire.

NOTE HISTORIQUE

Imperium est un jeu fortement imprégné de l'Histoire des nations et des empires du monde entier au cours de la période s'étendant entre 3000 av. J.-C. et 1000 ap. J.-C. Même si la véracité historique a toujours été au cœur du développement, la mécanique même de la construction de deck est par nature abstraite, et la notion d'évolution linéaire et inexorable d'une nation vers un empire est une représentation erronée des événements tels qu'ils se sont déroulés.

Dans les boîtes Antique et Légendes, toutes les nations disposaient de cartes État Barbare/Empire identiques. Dans Horizons, nous avons introduit un certain nombre de nations qui, pour des raisons thématiques et historiques, correspondent encore moins à ce modèle ultra simpliste. Néanmoins, afin de garantir une parfaite compatibilité entre toutes les versions du jeu, nous avons gardé les icônes rouges et bleues, même si les appellations « Barbare » et « Empire » ne collent pas à la réalité historique.

Nous espérons sincèrement que toutes les versions d'Imperium feront naître chez les joueurs un vif intérêt pour les anciennes civilisations. D'un point de vue mécanique, employer des termes et des généralisations tels que « Barbare », « Civilisé », « Nation » ou « Progrès » sont très utiles dans le cadre d'un jeu de cartes. Mais l'Histoire s'avère bien plus nuancée et complexe et la terminologie employée ne vise en aucun cas à porter des jugements sur autrui. Lorsque cela nous a paru possible, nous avons utilisé des noms, des lieux, des peuples et des éléments thématiques issus directement des archives historiques, mais les différents decks du jeu sont bien loin de refléter toute la richesse et la complexité des civilisations du monde réel. Ainsi, si les thèmes et références développés dans Imperium vous intéressent, nous vous encourageons vivement à approfondir vos connaissances en exploitant d'autres sources d'informations que ce jeu !

THÈME & MÉCANIQUES

Imperium a été conçu dans le but de retranscrire le plus fidèlement possible le rôle des chefs des plus grandes civilisations qui, en dépit de leur pouvoir et de leurs responsabilités, doivent constamment faire face à des obstacles changeants et savoir tirer profit des opportunités qui s'offrent à eux. Vous voulez récolter à l'envi ? Encore faut-il attendre la bonne saison. Vous souhaitez innover à tour de bras ? Encore faut-il que les érudits conçoivent de nouvelles idées. Vous rêvez d'aller à la rencontre de nouveaux peuples ou d'explorer de nouveaux territoires ? Encore faut-il que l'occasion se présente, et si tel est le cas, d'autres nations se dresseront certainement sur votre chemin. Toutes ces thématiques se retrouvent dans les effets des cartes et dans la façon dont elles sont jouées.

Dans *Imperium*, les cartes disponibles dans votre deck représentent le statut actuel de votre civilisation. Les cartes plus puissantes de votre nation, que vous débloquez au fil de la partie, reflètent votre évolution potentielle.

Les luttes intestines et l'opposition au pouvoir sont représentées par les cartes *Instabilités*  : elles n'ont aucune fonction intrinsèque, mis à part compromettre l'efficacité de votre deck durant la partie. Elles s'ajoutent à votre jeu lorsque vous Acquérez de nouvelles cartes du Marché ; en effet, le changement et l'émergence de nouvelles idées suscitent toujours de la désapprobation, à laquelle il faut savoir faire face. L'Instabilité de votre nation témoigne également d'un mécontentement général et de la présence de fauteurs de troubles envoyés par vos adversaires.

Les cartes de votre zone de jeu cristallisent les enjeux auxquels s'attaquent les dirigeants ou le gouvernement. La majeure partie de ces enjeux s'articulent autour des Régions  dans lesquelles votre civilisation s'est installée. Lorsque vous posez une Région dans votre zone de jeu, elle devient alors exploitable ; ce n'est pas le cas des Régions encore dans votre main ou dans votre deck, qui vous appartiennent, mais dans lesquelles vous ne vous êtes pas encore implanté.

Vous ne perdez pas définitivement les Régions que vous Abandonnez ou Rappelez ; elles ne sont tout simplement plus exploitées. Lorsque vous jouez la carte *Gloire*, qui vous demande d'Abandonner trois Régions en jeu, vous décidez de vous consacrer pleinement à de nouveaux projets prestigieux (construction de monuments, célébrations, etc.) au détriment des activités de production. Ainsi, vos Régions souffrent de ce manque d'attention et de ressources.

Il est également possible de Réserver une carte en la plaçant sous vos Régions. Il ne s'agit pas là de créer une défense militaire, mais plutôt de mettre de côté une quelconque problématique, que vous tâcherez de régler (ou pas !) ultérieurement. L'Histoire constitue en quelque sorte une Réserve permanente située sous votre carte Puissance. Sauf exception, les cartes archivées dans votre Histoire ne peuvent plus être jouées, mais sont tout de même comptabilisées en fin de partie. La plupart des civilisations archivent des cartes dans leur Histoire pour épurer leur deck. Les cartes les plus puissantes sont souvent à usage unique et sont archivées une fois jouées (symbolisant ainsi l'accomplissement d'un grand chef qui a marqué son temps, mais qui à l'échelle d'une civilisation, a disparu des mémoires assez rapidement).

Bien entendu, il est tout à fait possible de jouer à *Imperium* sans prendre en considération toute cette thématique historique. Mais nous estimons qu'il est bien plus amusant d'appréhender le jeu sous cet angle. De plus, il vous sera peut-être plus facile d'élaborer une stratégie si vous parvenez à corréler une thématique à chacune de vos actions.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Imperium a été conçu pour être joué un grand nombre de fois. Chaque boîte de jeu (notamment *Horizons*) propose énormément de combinaisons différentes et la richesse des règles, la quantité d'exceptions, ainsi que le panel de choix extrêmement large offert au joueur peuvent s'avérer déstabilisants.

La meilleure façon d'apprendre est d'opter pour une civilisation à la fois accessible et digne d'intérêt pour vous. Consultez le chapitre **DESSCRIPTIF DES NATIONS** (voir page 41) pour obtenir plus d'informations sur les civilisations et leur niveau de complexité (moins il y a d'étoiles, plus elles sont simples à jouer). Une fois votre deck choisi, effectuez la **MISE EN PLACE DES JOUEURS** (voir page 10), puis la **MISE EN PLACE GÉNÉRALE** (voir page 13). Lisez ensuite le chapitre **DÉROULEMENT DU JEU** (voir page 14) (y compris la phase de Nettoyage et le Décompte) et terminez par le chapitre **CONCEPTS-CLÉS** (voir page 6). Vous devrez peut-être revenir sur les règles de NETTOYAGE (voir page 15) et de MÉLANGE DE LA DÉFAUSSE (voir page 16) plusieurs fois et il est probable que les caractéristiques propres à certaines civilisations vous paraissent obscures au début, mais il vaut mieux vous lancer rapidement dans une partie afin d'en avoir un aperçu global. Si vous devez expliquer les règles à de nouveaux joueurs, nous vous conseillons de leur faire lire le chapitre **CONCEPTS-CLÉS** en premier (ou de les détailler vous-même), puis d'effectuer quelques tours de jeu en les guidant pas à pas, en regardant leurs cartes, pour qu'ils appréhendent au mieux leurs possibilités. Vous pouvez également suivre l'Exemple de tour du livret, qui donne une bonne vision des différentes stratégies à disposition.

Une fois les bases assimilées, référez-vous au chapitre **MOTS-CLÉS** (voir page 36) pour obtenir des réponses à vos questions ou des clarifications sur des points de règles spécifiques. Les mots en gras, italique et soulignés sont toujours des Mots-clés (ou des dérivés de ces mot-clés), nous vous recommandons vivement d'en lire les explications lorsque vous tombez dessus pour la première fois. Des mots qui paraissent simples au premier abord tels que **Regarder** ou encore **Récupérer** (voir page 39) méritent quelques éclaircissements dans certaines situations. Tous les joueurs doivent pouvoir consulter facilement le chapitre **MOTS-CLÉS** en cours de partie.

Si vous souhaitez jouer seul, nous vous conseillons d'essayer le MODE ENTRAÎNEMENT (voir page 24) avant de vous mesurer à la C.I.V. Il s'agit d'une variante du mode Solo dans laquelle vous n'aurez pas d'adversaire à proprement parler. Le MODE SOLO (voir page 28) propose quant à lui de vous mesurer à la C.I.V. Celle-ci dispose de règles spécifiques qui viennent pimenter les parties et saura vous donner du fil à retordre une fois les mécaniques appréhendées. Vous pouvez par la suite vous servir du mode Entraînement pour vous familiariser avec une civilisation que vous ne connaissez pas encore.

Les boîtes *Antique* et *Légendes* contiennent chacune un lot de cartes communes. *Horizons* intègre également un nouveau lot de cartes communes, dont quelques-unes possèdent l'icône  ou . Si vous souhaitez jouer à des parties moins agressives (voir **VARIANTE PACIFISTE** page 24), retirez les cartes . Si vous préférez conserver la même distribution de cartes que dans les boîtes *Antique* et *Légendes*, ne les retirez pas. Les cartes  sont des cartes alternatives favorisant le marchandage entre les joueurs et apportant de la variété dans les parties. Néanmoins, lorsque vous utilisez le lot de cartes communes d'*Horizons*, vous ne pouvez pas à la fois inclure les cartes  et les cartes  ! Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser uniquement les cartes  ; les cartes  s'appuient sur de nouvelles règles et de nouveaux concepts faisant partie intégrante de l'extension *Routes commerciales*.

L'extension *Routes commerciales* (voir page 26) est incluse dans la boîte *Horizons* et offre aux joueurs des manières inédites de gagner des ressources et d'interagir. **Certaines des nouvelles civilisations ne peuvent être jouées qu'avec l'extension *Routes commerciales***, mais l'ensemble des nations (y compris celles des boîtes *Antique* et *Légendes*) sont compatibles avec celle-ci. Nous pensons qu'à terme, vous intégrerez l'extension dans la majorité de vos parties.

Les règles concernant uniquement l'extension *Routes commerciales* sont détaillées dans un encadré bleu tout au long du livret.

Les règles concernant uniquement le mode Solo sont détaillées dans un encadré rose tout au long du livret.

À L'ATTENTION DES JOUEURS D'IMPERIUM : ANTIQUE ET D'IMPERIUM : LÉGENDES

Nous sommes sincèrement ravis de vous retrouver. Comme vous, *Horizons* est resté entièrement fidèle à la licence *Imperium*. Le livret de règles a été réécrit pour plus de clarté, nous vous conseillons donc de le lire. Néanmoins, nous avons veillé à ce qu'aucune règle n'ait fondamentalement changé. Vous êtes donc en terrain connu. Nous avons ajouté quelques **RAPPELS** pour que vous ne passiez pas à côté de certains points de règles.

Une nouvelle ressource, les biens , fait son apparition. Les restrictions sur les conditions de **Développement** de vos cartes  ont été ajustées pour s'adapter aux nouvelles civilisations. Un nouveau mot-clé, « Fin du Solstice » est présent sur certaines cartes. Enfin, en mode Solo, nous avons ajouté un nouveau mot-clé, « **Résoudre** » (voir page 30), sur certaines cartes État de la C.I.V. Nous ne doutons pas un seul instant que vous saurez rapidement vous mettre à la page. Une fois familiarisé avec le nouveau lot de cartes communes, n'hésitez pas à tester la nouvelle extension *Routes commerciales* incluse dans le jeu, qui introduit de nouvelles mécaniques et est entièrement compatible avec les anciennes boîtes.

Vous pouvez utiliser toutes les civilisations d'*Antique* et de *Légendes* avec les cartes communes d'*Horizons*. Vous pouvez également utiliser toutes les civilisations d'*Horizons* avec les cartes communes d'*Antique* et de *Légendes*, mais certaines de ces civilisations requièrent de jouer avec l'extension *Routes commerciales* (voir page 26).

Si vous repérez quelques légères contradictions entre ce livret de règles et celui d'*Antique/Légendes* (notamment leurs premières versions), les règles de ce livret prévalent sur toutes les autres. Pour éviter toute confusion avec le mot-clé *Innover*, l'ordre *Innovation* s'appelle désormais l'ordre *Recherche* dans *Horizons*.

CARTES DE REMPLACEMENT

Important ! Avant de vous lancer dans votre première partie, prenez les 49 cartes de remplacement incluses dans *Horizons*. Vous pourrez les identifier grâce à leur numéro, qui commence par 1 ou 2 (elles servent à remplacer des cartes des boîtes *Antiques* et *Légendes*) ; la référence est identique à celle des anciennes cartes (même si le nom a pu changer), mais un « X » a été ajouté. Ainsi, la carte 2REG3X/14 *Sommets* doit remplacer la carte 2REG3/14 *Montagne* de la boîte *Légendes*, tandis que la carte 1CAR2X/23 *Cité de Carthage* doit remplacer la carte éponyme du deck des Carthaginois de la boîte *Antique*.

- Si *Antique* et/ou *Légendes* ne font pas partie de votre ludothèque, laissez ces cartes dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin (pour le moment).
- Si vous possédez les jeux *Antique* et/ou *Légendes*, remplacez les cartes correspondantes. Vous pouvez jeter les anciennes cartes, vous n'en aurez plus jamais besoin.

La plupart de ces cartes permettent d'intégrer les nouvelles icônes et stratégies d'*Horizons* aux lots de cartes communes d'*Antique* et de *Légendes* ; d'autres sont là pour équilibrer certaines nations ou stratégies, que vous jouiez avec la boîte *Horizons* ou non.

CONCEPTS-CLÉS

Imperium est un jeu riche qui s'appuie sur un ensemble de concepts-clés relativement simples. Comprendre ces concepts-clés vous aidera à apprendre et à expliquer les mécaniques du jeu, mais aussi à construire des bases solides pour les exploiter au mieux, même avec les civilisations les plus difficiles à jouer. Appliquez le texte des cartes de façon littérale et tâchez de ne pas interpréter des choses qui ne sont pas mentionnées sur les cartes (ou dans ce livret de règles). En cas de doute, référez-vous au chapitre **MOTS-CLÉS** (voir page 36).

CONCEPT 1 :

LE RECYCLAGE DU DECK

Imperium est un jeu de deck-building, cela signifie que chaque nation commence la partie avec les dix mêmes cartes (plus ou moins) et que vous allez **Piocher** une nouvelle main de cartes à la fin de chaque tour (n'hésitez pas à défausser les cartes que vous ne jouez pas). Au fil de la partie, vous ajouterez ou retirerez des cartes de votre deck et mélangerez votre défausse lorsque votre deck est vide.

La plupart des civilisations d'*Imperium* disposent d'une **pioche Nation** (☾), dont la dernière carte est la carte Avènement (●). En règle générale, lorsque vous devez mélanger votre défausse pour constituer un nouveau deck, vous devez d'abord piocher la première carte de votre pioche Nation et la mettre dans votre défausse avant de la mélanger, augmentant ainsi le nombre de cartes de votre deck de 1 chaque fois que vous mélangez votre défausse (voir Mélanger sa défausse page 16).

En marge de votre pioche Nation, vous disposez d'une pile de cartes Développement (✦). Lorsque votre pioche Nation est vide et que vous devez mélanger votre défausse pour constituer un nouveau deck, vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre zone de Développement, **Payer** son coût de Développement et la mettre dans votre défausse avant de la mélanger. Ces cartes revêtent une importance stratégique indéniable : ajouter à votre deck la bonne carte Développement au bon moment (à condition de pouvoir en payer le coût !) est la clé de la réussite.

Bon nombre de civilisations ont grand besoin de certaines, voire de la totalité de leurs cartes ☾ et ✦, il est donc capital de recycler votre deck aussi souvent que possible. Néanmoins, chaque nation d'*Imperium* est unique. Les instructions ci-dessus ne s'appliquent pas forcément à toutes les situations.

CONCEPT 2 :

LA GESTION DES RESSOURCES

Le jeu propose quatre ressources différentes : les matériaux (⚙️), la population (👤), le progrès (➡️) et les biens (🏠). Le plus souvent, ce sont les cartes Région (🌍) qui génèrent des ressources, soit directement, soit via des effets (comme la carte *Prospérité*). Les icônes (🔧, 👤, ➡️, 🏠) sur ces cartes représentent les différentes propriétés de vos Régions et sont souvent liées aux effets de génération de ressources.

Les ressources se trouvent dans le stock, dans la réserve de ressources de chaque joueur, ou sur les cartes des zones de jeu. Les ressources peuvent être déplacées de différentes manières via les mots-clés, **Déplacer**, **Gagner** (voir page 37) et **Payer** (voir page 38). Les ressources posées sur les cartes (du Marché ou les vôtres) ne peuvent pas être Déplacées ou utilisées pour Payer et ne sont pas comptabilisées au moment du Décompte (sauf indication contraire).

Les jetons Ressource ne sont pas limités. Servez-vous des jetons 5 ou 10 pour faire de la monnaie, le cas échéant. Lorsque vous résolvez le mot-clé Payer, vous pouvez convertir certaines ressources en d'autres ressources (voir page 36). Néanmoins, cela ne s'applique pas au mot-clé Déplacer, ni à toute autre situation où cela n'est pas explicitement autorisé par un effet.

CONCEPT 3 :

LES ACTIONS ET LES CAPACITÉS ÉPUISER

Durant la plupart de vos tours, vous effectuerez des Actions et activerez des capacités Épuiser en fonction du nombre de jetons 🟡 et 🔴 à votre disposition. En règle générale, vous avez 3 jetons 🟡 et 5 jetons 🔴, mais cela peut varier.

Dépensez un jeton 🟡 chaque fois que vous effectuez une Action. L'Action la plus fréquente est de jouer une carte de votre main. Mettre en jeu une carte 🌍, utiliser une carte **Attaque** (voir page 36) et **Renvoyer** une carte **Instabilités** (🔥) sont des exemples d'Actions possibles.

Placez un jeton 🔴 sur une carte qui reste dans votre zone de jeu (voir Cartes en jeu page 36) chaque fois que vous voulez activer son effet Épuiser. Ces effets ne peuvent être déclenchés qu'une fois par tour. Ils génèrent souvent des ressources, mais interagissent également avec certaines icônes, ou permettent de Piocher des cartes. Certaines civilisations disposent au départ d'un nombre différent de jetons 🔴.

Les jetons 🔴 servent également de rappel : après avoir ajouté une carte dans votre défausse et l'avoir mélangée, vous devez mettre un de ces jetons sur votre pioche Nation ou dans votre zone de Développement pour éviter d'ajouter plusieurs cartes par tour. Cela monopolise donc un de vos jetons 🔴, vous en aurez un de moins pour le reste de votre tour. À la fin de ce dernier, vous devez retirer tous vos jetons 🔴 de vos cartes avant de constituer une nouvelle main pendant la phase Nettoyage. Vous récupérez ainsi l'intégralité de vos jetons 🔴 avant de devoir refaire votre main et éventuellement ajouter une nouvelle carte Nation ou Développement si vous deviez mélanger votre défausse (voir Mélanger sa défausse page 16).

CONCEPT 4 :

LE GAIN DE NOUVELLES CARTES

La plupart du temps, dans *Imperium*, **les nouvelles cartes vont directement dans votre main**. Il est très fréquent de dépenser une Action pour ajouter une nouvelle carte à votre main, puis une autre Action pour la jouer ! Il y a quatre façons de gagner des cartes.

La méthode la plus courante est d'**Acquérir** (voir page 36) une des cinq cartes face visible du Marché. Certains effets Acquérir vous obligent à choisir parmi une ou plusieurs catégories de cartes, d'autres non. Dans tous les cas, lorsque vous Acquérez une carte du Marché, vous devez aussi **Récupérer** la carte (🔥) située en dessous, ainsi que les ressources éventuellement posées dessus. Toutes les cartes du Marché ont une carte (🔥) située en dessous d'elles, sauf les cartes 🌍. Les cartes du Marché qui ont été Acquises sont immédiatement remplacées ; le Marché est ainsi toujours composé de cinq cartes.

La deuxième méthode (souvent plus intéressante) pour gagner des cartes est d'utiliser l'effet **Innover**. Quand vous Innovez, vous avez le choix entre :

1. Prendre dans votre main une carte du Marché (un peu comme l'effet Acquérir) et les ressources posées dessus, mais sans la carte **Instabilités** (🔥) éventuellement située dessous que vous remettez dans la pile (🔥).
2. Piocher la première carte face cachée de la pioche correspondant à la catégorie indiquée par l'effet.

Les effets Récupérer et **Trouver** (voir page 39) vous permettent également de prendre des cartes directement dans votre main (ou ailleurs, en fonction de l'effet).

CONCEPT 5 :

LA RENOMMÉE ET LA GLOIRE

Bon nombre de cartes octroient des points de victoire, mais les cartes de la pioche Renommée (👤) sont celles qui en rapportent le plus. Décider du nombre de cartes (et donc du nombre de points) à récupérer dans cette pioche revêt une importance stratégique capitale dans *Imperium*. Certaines cartes (👤) valent dix points ou plus, mais ralentissent souvent votre progression dans le jeu.

La méthode la plus courante pour gagner des cartes (👤) est de jouer la carte **Gloire**, qui vous oblige à **Abandonner** (voir page 36) trois cartes 🌍 en jeu. Il vous faudra dépenser de nouvelles Actions pour rejouer ces Régions, ce qui reporte l'ajout de nouvelles cartes Nation/Développement dans votre deck et peut nuire à votre génération de ressources. Réfléchissez donc à deux fois avant de jouer votre carte **Gloire**.

MATÉRIEL

CARTES COMMUNES

- 9 cartes Renommée (1), dont la carte *Roi des rois*
- 18 cartes Civilisé (3, 3)
- 25 cartes Tradition (4, 3)
- 14 cartes Région (1)
- 13 cartes Vassal (2, 1)
- 12 cartes *Instabilités*

14 NOUVELLES NATIONS

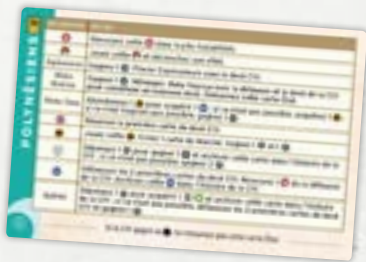
- Les Abbassides (23 cartes)
- Les Aksoumites (23 cartes)
- Les Cultistes (29 cartes)
- Les Gupta (24 cartes)
- Les Inuits (25 cartes)
- Les Japonais (24 cartes)
- Les Magyars (27 cartes)
- Les Martiens (29 cartes)
- Les Mayas (28 cartes)
- Les Polynésiens (29 cartes)
- Les Sassanides (24 cartes)
- Les Taïnos (24 cartes)
- Les Tang (27 cartes)
- Les Wagadou (23 cartes)



AUTRES CARTES



4 cartes État



32 cartes État de la C.I.V.



49 cartes mises à jour servant à remplacer celles d'Imperium : Antiquité et d'Imperium : Légendes



2 cartes Aide de jeu

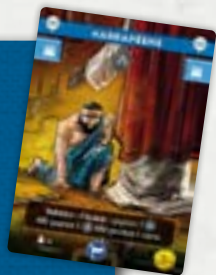
261 JETONS

- 21 jetons Épuisé
- 18 jetons Action
- 6 marqueurs d'emplacement

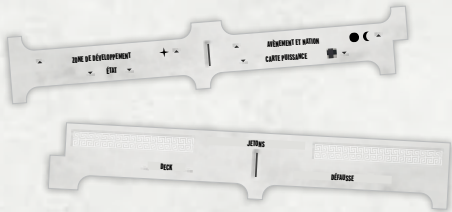
- 48 jetons Matériaux
- 48 jetons Population
- 48 jetons Progrès
- 36 jetons Biens

14 CARTES POUR L'EXTENSION ROUTES COMMERCIALES

- 1 carte Renommée (Affable)
- 4 cartes *Marchands/Empire marchand*
- 9 cartes Route commerciale



1 plateau Marché en trois parties



4 plateaux Joueur en deux parties



4 jetons Roi des rois



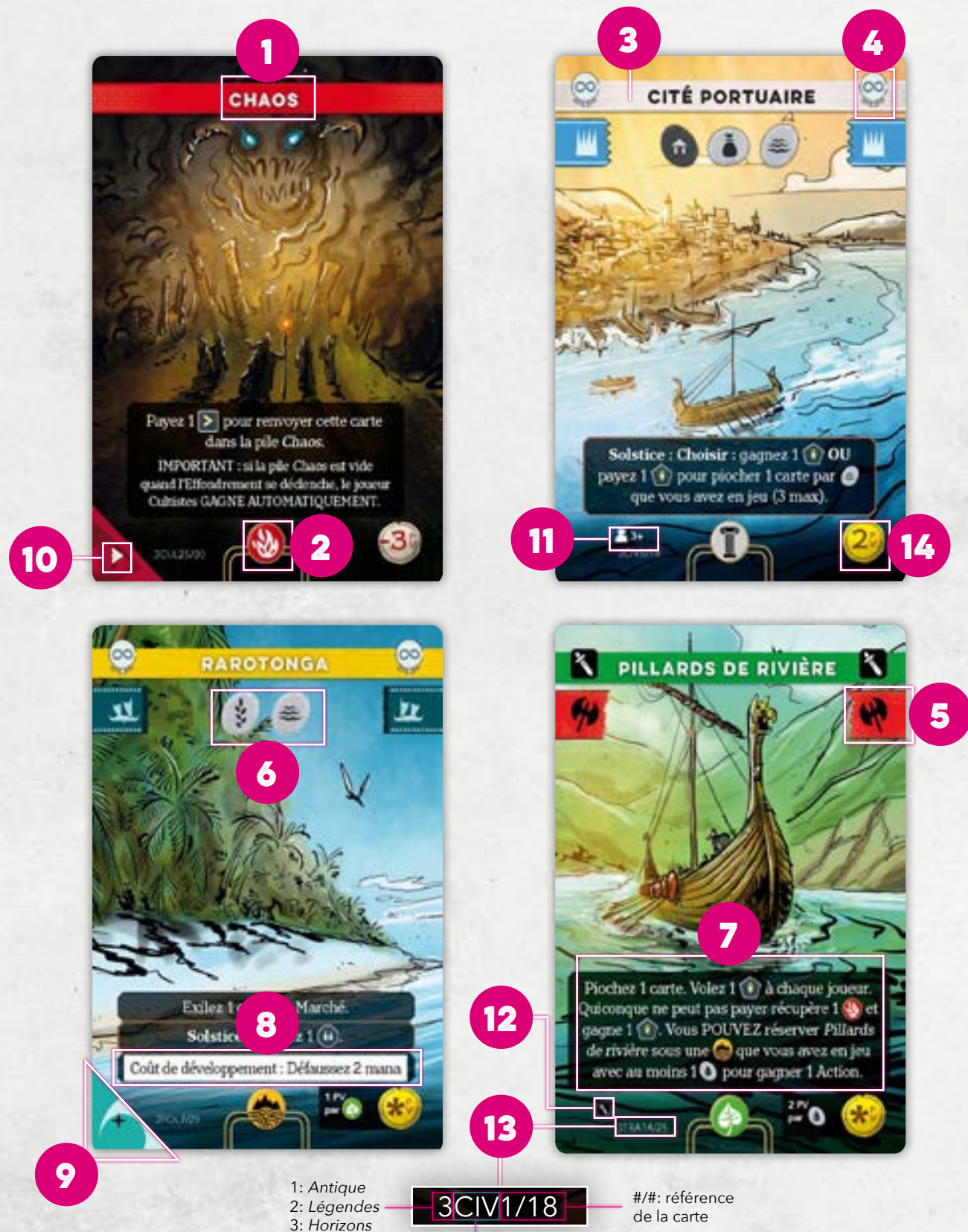
1 dé à six faces



1 jeton Solstice



20 jetons Cultiste



CIV : Cartes Civilisé
REN : Cartes Renommée
MAR : Cartes Marchand
RÉG : Cartes Région
VAS : Cartes Vassal
RCO : Cartes Route commerciale
TRA : Cartes Tradition
TRO : Cartes *Instabilités*

ABB : Abbassides
AKS : Aksoumites
ART : Arthuriens
ATL : Atlantes
CAR : Carthaginois
CEL : Celtes
CLT : Cultistes
ÉGY : Égyptiens

GRE : Grecs
GUP : Gupta
INU : Inuits
JAP : Japonais
MAC : Macédoniens
MAG : Magyars
MAU : Maurya
MAY : Mayas

MIN : Minoens
MRT : Martiens
OLM : Olmèques
PER : Perses
POL : Polynésiens
QIN : Qin
ROM : Romains
SAS : Sassanides

SCY : Scythes
TAÏ : Taïnos
TAN : Tang
UTO : Utopiens
VIK : Vikings
WAG : Wagadou

DÉTAIL DES CARTES

- 1. **Nom** : l'intitulé de la carte.
- 2. **Icône de catégorie** : la plupart des cartes ont une icône de catégorie. Cette dernière revêt une importance particulière lorsque vous gagnez de nouvelles cartes du Marché ; d'autres cartes y font également référence.

ICONES DE CATÉGORIES

- Région** : régions que contrôle votre nation.
- Tradition** : coutumes et savoir-faire ancestraux.
- Civilisé** : coutumes et technologies modernes.
- Vassal** : peuples ayant prêté serment de loyauté envers votre nation.
- Renommée** : exploits mémorables accomplis par votre nation.
- Instabilités** : luttes intestines et désordre dans votre nation.
- Gadget** : objets dangereux et insolites, utilisés par les Martiens.
- Puissance** : principes fondamentaux de votre nation. Pour les joueurs expérimentés, utilisez la face A (Avancé) ; pour les nouveaux joueurs, utilisez la face B (Basique).
- Route commerciale** : centre névralgique du commerce, permettant les transactions entre nations.

- 3. **Bandeau** : la couleur du bandeau derrière le nom de la carte correspond à la catégorie de la carte. Le bandeau revêt une importance particulière lors de la mise en place. Les cartes sans catégories ont un bandeau gris. Les cartes appartenant à plusieurs catégories affichent une couleur de bandeau qui indique leur emplacement lors de la mise en place.
- 4. **Icône d'entête** : les cartes et restent en jeu. Les cartes affectent les autres joueurs. Les cartes Puissance ont une face et une face .
- 5. **Icône(s) d'État** : bon nombre de cartes ont une icône d'État telle que ou . Les Polynésiens et les Cultistes possèdent leurs propres icônes. Vous ne pouvez pas jouer de cartes ayant une ou plusieurs icônes d'État si aucune d'entre elles ne correspond à votre État actuel. Certaines cartes possèdent deux icônes d'État : ainsi, au moins une des icônes doit correspondre à votre État actuel.
- 6. **Icône(s) Type de carte** : certaines cartes possèdent des icônes de type. Ces icônes n'ont aucun effet intrinsèque, mais d'autres cartes peuvent y faire référence. Par exemple, la carte *Pillards de rivière* octroie 2 PV par icône en votre possession à la fin de la partie.

ICÔNES TYPE DE CARTE

- | | | |
|------------------|------------------|------------------------------|
| Chevalier | Miracle | Terrain de chasse |
| Marchand | Océan | Terrain de production |
| Masque | Parchemin | Terrain fertile |
| Métropole | Rivière | Ville |

- 7. **Effet de la carte** : détails de l'effet de la carte et quand il s'active. Voir RÉSOUTRE LES CARTES ET COMPRENDRE LEURS EFFETS page 14.
- 8. **Coût de Développement** : les cartes possèdent un coût de Développement représentant généralement le nombre de jetons , , et/ou que vous devez dépenser pour les **Développer**.
- 9. **Couleur de la nation** : la couleur dans le coin inférieur gauche de la carte symbolise la nation à laquelle la carte appartient. Les cartes dont le coin inférieur gauche n'est pas coloré appartiennent aux cartes « communes », qui sont utilisées dans chaque partie (cela facilite le tri au moment de les ranger dans la boîte de jeu).
- 10. **Emplacement de départ** : l'icône présente dans le coin inférieur gauche de la carte indique l'emplacement de départ de la carte au moment de la mise en place.

EMPLACEMENTS DE DÉPART

- En jeu** : ces cartes sont placées dans votre zone de jeu
- Nation** : ces cartes sont placées dans votre pioche Nation
- Avènement** : cette carte est placée tout en bas de votre pioche Nation
- Développement** : ces cartes sont placées dans votre zone de Développement
- Instabilités** : ces cartes sont placées dans la pile *Instabilités*
- Chaos** : il s'agit d'une pile de cartes spéciales utilisées par le joueur incarnant les Cultistes

- 11. **Limite de joueurs** : les cartes marquées ne sont pas utilisées dans une partie Solo ou à deux joueurs. Les cartes marquées ne sont pas utilisées dans une partie Solo, à deux ou à trois joueurs.
- 12. **Extension** : les cartes possédant une icône ne sont utilisées que dans les parties incluant l'extension *Routes commerciales* (voir page 26). Les cartes possédant une icône et ne peuvent pas être utilisées dans le même lot de cartes communes (voir étape 3 de la Mise en place générale page 13).
- 13. **Numéro de la carte** : le numéro de référence de la carte. Le premier chiffre indique la boîte d'où provient la carte : 1 pour *Imperium : Antique*, 2 pour *Imperium : Légendes*. Les cartes provenant de la boîte *Imperium : Horizons* portent le chiffre 3.
- 14. **Points de victoire** : le nombre de points de victoire que rapporte la carte en fin de partie, le cas échéant. Les cartes possédant une icône rapportent X points. Les cartes possédant une icône ou rapportent un nombre de points qui varie en fonction de ce qui est indiqué sur celles-ci. Les cartes possédant une icône font perdre X points.

Remarque : si vous n'avez encore jamais joué à *Imperium*, ne vous préoccupez pas des multiples références aux nations plus complexes ou tout simplement absentes de cette boîte ! De même, ignorez les points de règles de l'extension *Routes commerciales*. Tout cela s'adresse essentiellement aux joueurs expérimentés.

MISE EN PLACE



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur suit les étapes ci-dessous :

1. Choisissez une nation et prenez toutes les cartes qui lui sont associées, en vous basant sur la couleur située dans leur coin inférieur gauche. Avant de choisir une nation, n'hésitez pas à consulter le chapitre **DESSCRIPTIF DES NATIONS** (voir page 41) pour avoir un aperçu des différents decks.
2. Prenez les parties d'un **plateau Joueur** et assemblez-les devant vous.

Si vous ne souhaitez pas jouer avec l'extension *Routes commerciales*, vous ne pouvez pas choisir les nations possédant l'icône (elles sont au nombre de 6).

3. Placez votre unique carte devant vous, dans son emplacement dédié au-dessous du plateau Joueur. Choisissez une face de la carte ; vous ne pourrez pas la changer pendant la partie. Il s'agit de votre **carte Puissance**. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de choisir la face B (B pour Basique, A pour Avancé).
4. Placez toutes les autres cartes au-dessous de votre carte Puissance, le cas échéant. *Seuls les Arthuriens, les Cultistes, les Polynésiens et les Utopiens possèdent des cartes supplémentaires.*

Si vous incarnez les Arthuriens, placez la carte *Cour du roi Arthur* au-dessous de votre carte Puissance.

Si vous incarnez les Cultistes, placez la carte *S'instruire sur la cérémonie* sur la carte *Assemblée cérémonielle*. Enfin, placez-les au-dessous de votre carte Puissance. La première carte de cette pile est votre carte Cérémonie.

Si vous incarnez les Polynésiens, placez la carte *Mana* face visible au-dessous de votre carte Puissance .

Si vous incarnez les Utopiens, placez la carte *Visions de Shangri-La* sur la carte *Portes de Shangri-La*. Enfin, placez-les au-dessous de votre carte Puissance . La première carte de cette pile est votre carte Voyage.

5. Placez une **carte État** face  visible dans l'emplacement dédié au-dessous de votre plateau Joueur.

Si vous incarnez les Atlantes, placez votre carte État face  visible.

Si vous incarnez les Cultistes, placez votre carte État face  visible sur votre carte État personnalisée, elle-même placée face **Corrompu**  visible.

Si vous incarnez les Inuits, placez votre carte État personnalisée face **Été**  visible.

Si vous incarnez les Martiens, placez votre carte État personnalisée face **Alien**  visible.

Si vous incarnez les Polynésiens, placez votre carte État personnalisée face **Îliens**  visible.

Si vous incarnez les Taïnos, placez votre carte État personnalisée face **Tribus libres**  visible (les deux faces sont identiques).

Si vous incarnez les Inuits, les Martiens, les Polynésiens ou les Taïnos, remettez la carte État classique **Barbare/Empire** dans la boîte.

6. Prenez 3 jetons  ainsi que 5 jetons  (sauf indication contraire sur votre carte ) et placez-les sur votre carte État.

Si vous incarnez les Cultistes, les Inuits, les Polynésiens, les Taïnos ou les Utopiens, prenez 3 jetons  au lieu de 5, comme indiqué sur votre carte .

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, donnez à chaque joueur 1  supplémentaire.

7. Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, prenez une carte **Marchands**  (elles sont toutes identiques) et placez-la face visible (côté **Marchands** vers le haut) au-dessous de votre carte État.

8. Placez toutes les cartes  face visible dans leur emplacement dédié au-dessus du plateau Joueur. Il s'agit de votre **zone de Développement**. Pour la plupart des nations, les cartes  sont des **cartes Développement**.

Pour les Arthuriens, ce sont des cartes **Quête**. Les cartes Quête présentes dans votre zone de Développement représentent les quêtes en attente de votre **zone de Quête**.

Les Cultistes, les Vikings et les Utopiens ne possèdent pas de cartes Développement.

9. Placez la carte  face visible dans son emplacement dédié au-dessus du plateau Joueur. Pour la plupart des nations, la carte  représente la **carte Avènement**.

Les Atlantes, les Cultistes, les Inuits et les Utopiens n'ont pas de carte .

10. Mélangez les cartes  et constituez une pile face cachée, que vous placerez sur la carte , perpendiculairement à celle-ci. Il s'agit de votre **pioche Nation**.

Les Atlantes, les Cultistes, les Inuits et les Utopiens n'ont pas de pioche Nation.

11. Prenez un jeton Roi des rois, 3 , 2  et 1 . Les jetons ,  et  forment votre **réserve de ressources** initiale (vous pourrez également y ajouter les jetons ). Le jeton Roi des rois doit être placé à côté de votre réserve de ressources, face claire visible.

Si un joueur incarne les Martiens, donnez-lui 20 ou 25 jetons  supplémentaires, comme indiqué sur sa carte .

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, donnez à chaque joueur 1 jeton  à la place d'1 jeton .

12. Mettez de côté les éventuelles cartes . Vous les installerez lors de l'étape 6 de la mise en place générale. Ajoutez ou remettez dans la boîte les cartes  3+ et/ou  4 en fonction du nombre de joueurs. Toutes les cartes  sont des cartes .

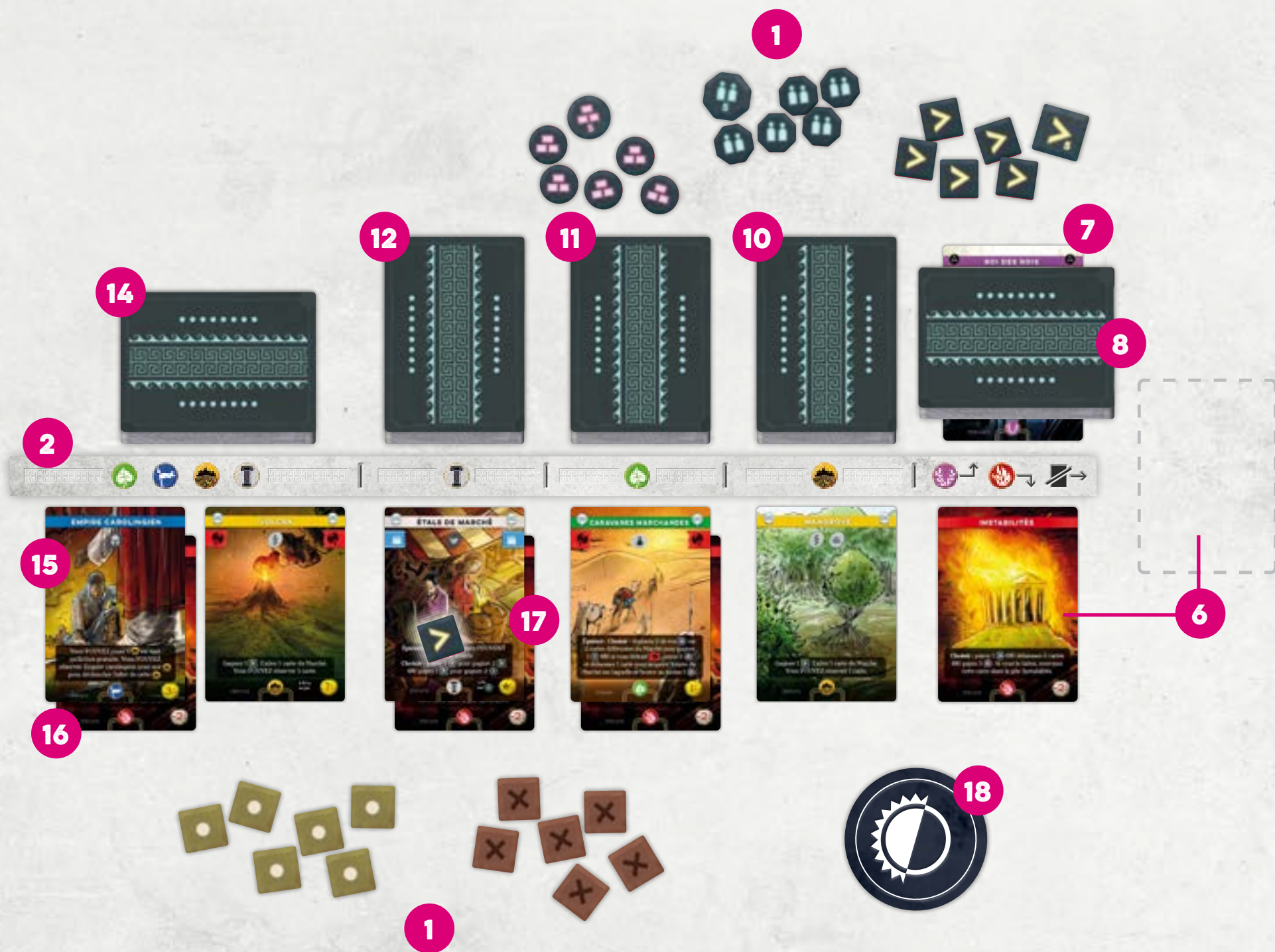
Les Arthuriens, les Celtes, les Cultistes, les Gupta, les Inuits, les Magyars, les Martiens, les Mayas, les Olmèques, les Polynésiens, les Qin, les Tang, les Utopiens et les Vikings possèdent des cartes .

13. Mélangez toutes les cartes restantes (à savoir les cartes de votre nation n'ayant pas d'icône dans le coin inférieur gauche) face cachée pour constituer une pile, que vous placerez dans son emplacement dédié au-dessous du plateau Joueur. Il s'agit de votre **deck**.

14. Si vous incarnez les Cultistes, placez toutes vos cartes **Chaos** au-dessous de votre deck pour constituer votre **pile Chaos**. Ajoutez ou remettez dans la boîte les cartes  3+ et/ou  4 en fonction du nombre de joueurs.

15. Votre **défausse** se fera face visible à droite de votre pioche, conservez un espace assez grand à droite de celle-ci pour votre **zone de jeu**, dans laquelle vous poserez vos **cartes en jeu**.

16. **Piochez** (voir page 38) cinq cartes de votre deck pour constituer votre main de départ.



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. Placez les jetons , , , ,  et  restants sur la table, à portée de tous les joueurs, afin de constituer le **stock**.
2. Placez le **plateau Marché** au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Dans le cadre d'une partie classique, utilisez la face sans les icônes .

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, utilisez la face avec les icônes .

3. Choisissez un lot de **cartes communes** (celles n'ayant pas de couleur de nation dans le coin inférieur gauche). Vous pouvez utiliser les cartes de la boîte *Antique*, *Légendes* ou *Horizons*.

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, vous devez utiliser les cartes communes ayant l'icône  de la boîte *Horizons*. Retirez alors toutes les cartes qui ont l'icône .

4. Triez les cartes communes en fonction de la couleur de leur bandeau. Généralement, la couleur du bandeau correspond à l'icône de catégorie située en bas de la carte : , , , , ,  et . Certaines cartes possèdent plusieurs icônes de catégorie, dont vous devrez tenir compte pendant la partie. Néanmoins, durant la mise en place, seule la couleur du bandeau est prise en compte.

Si vous utilisez des nations et des cartes communes issues de différentes boîtes, assurez-vous qu'aucune carte  ne porte le même nom qu'une des nations choisies par un joueur. Le cas échéant, remplacez-la par une carte  prise au hasard dans un autre lot de cartes communes.

Si vous tirez une carte ne correspondant pas au nombre de joueurs autour de la table ( 3+ ou  4), prenez-en une nouvelle.

5. Dans le cadre d'une partie à trois joueurs, retirez du jeu toutes les cartes communes  4. Dans le cadre d'une partie à deux joueurs, retirez du jeu toutes les cartes communes  3+ et  4.
6. Placez toutes les cartes  face visible dans leur emplacement dédié, au-dessous de l'icône  du plateau Marché. Elles forment la **pile Instabilités**. Ajoutez-y toutes les cartes  mises de côté par les joueurs lors de l'étape 10 de la mise en place des joueurs. L'ordre de ces cartes n'a pas d'importance. Laissez suffisamment de place à droite du marché pour y accueillir la **pile Exil**.
7. Placez la carte *Roi des rois*  face  visible dans son emplacement dédié, au-dessous de l'icône  du plateau Marché.
8. Mélangez les cartes Renommée  restantes et constituez une pile face cachée, que vous placerez sur la carte *Roi des rois*, perpendiculairement à celle-ci. Elles forment la **pioche Renommée**.

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, mélangez la carte *Affable*  dans la pioche Renommée (l'extension augmente donc la taille de la pioche Renommée d'une carte).

9. Suivant votre configuration, vous devrez retirer un certain nombre de cartes du dessus de la pioche Renommée  et les remettre dans la boîte (sans les regarder !). Fiez-vous à l'encadré ci-après pour connaître le nombre exact de cartes face cachée présentes dans la pioche Renommée  (en plus de la carte *Roi des rois*), en fonction du nombre de joueurs.

Si vous jouez sans l'extension *Routes commerciales* :
2 joueurs - 6 cartes | 3 joueurs - 7 cartes | 4 joueurs - 8 cartes

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, augmentez la taille de la pioche Renommée d'une carte.

De même, le nombre de cartes présentes dans les pioches ,  et , (voir étapes 10-12 ci-après) varie en fonction de votre configuration :
2 joueurs - 6 cartes | 3 joueurs - 7 cartes | 4 joueurs - 8 cartes

10. Mélangez les cartes . Constituez une pile face cachée comptant le nombre de cartes approprié et placez-la dans son emplacement dédié, au-dessus de l'icône  du plateau Marché. Ces cartes forment la **pioche Région**. Mettez de côté les autres cartes  pour le moment.
11. Mélangez les cartes . Constituez une pile face cachée comptant le nombre de cartes approprié et placez-la dans son emplacement dédié, au-dessus de l'icône  du plateau Marché. Ces cartes forment la **pioche Tradition**. Mettez de côté les autres cartes  pour le moment.
12. Mélangez les cartes . Constituez une pile face cachée comptant le nombre de cartes approprié et placez-la dans son emplacement dédié, au-dessus de l'icône  du plateau Marché. Ces cartes forment la **pioche Civilisé**. Mettez de côté les autres cartes  pour le moment.
13. Mélangez les cartes . Placez une carte  face visible sous chacune des pioches Région, Tradition et Civilisé (constituées lors des étapes 10-12). Puis, dans le cadre d'une partie à 3 joueurs, retirez du jeu une des cartes  restantes (sans la regarder !) ; dans le cadre d'une partie à 2 joueurs, retirez-en deux. Mettez de côté les cartes  restantes pour le moment.
14. Mélangez ensemble toutes les cartes , ,  restantes ainsi que toutes les cartes  pour constituer la **pioche Principale**. Placez la pioche Principale face cachée à gauche de la pioche Civilisé , dans son emplacement dédié, au-dessus des icônes , ,  du plateau Marché. Orientez-la horizontalement afin de la distinguer des autres pioches.

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, mélangez également les cartes  restantes dans la pioche Principale.

15. Retournez face visible une carte dans chacune des pioches Région , Tradition , Civilisé  et placez-les dans leur emplacement dédié, au-dessous du plateau Marché. Retournez face visible deux cartes de la pioche Principale et placez-les côte à côte dans leur emplacement dédié, au-dessous du plateau Marché. Ensemble, ces cinq cartes forment le **Marché**.
16. Placez une carte  de la pile *Instabilités* sous chacune des cartes du Marché n'ont pas d'icône .
17. Ajoutez un jeton  sur chaque carte du Marché dont le bandeau est blanc.
18. Déterminez aléatoirement le premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Placez le jeton Solstice entre le premier joueur et son voisin de droite. Le jeton Solstice sert de rappel à tous les joueurs : à la fin d'un tour de table, ces derniers doivent résoudre simultanément tous leurs effets *Solstice* (voir page 16). Ensuite, le premier joueur commence une nouvelle manche.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs manches. À chaque manche, le joueur situé à gauche du jeton Solstice commence, puis c'est au tour de son voisin de gauche de jouer et ainsi de suite. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur déclenche un Décompte ou un Effondrement, synonyme de fin de partie (voir page 17).

Lorsque c'est à vous de jouer, vous devez déclarer quel type d'ordre vous souhaitez exécuter :

ACTIVATION

OU

RECHERCHE

OU

PACIFICATION

Une fois l'ordre résolu, passez à votre phase de Nettoyage (voir plus loin).

Lorsque votre phase de Nettoyage est terminée, c'est à votre voisin de gauche de jouer. Si le jeton Solstice se trouve entre ce dernier et vous, tous les joueurs doivent résoudre leurs effets Solstice avant de commencer la manche suivante. Le **Solstice** constitue systématiquement la toute dernière étape d'une manche (voir page 16).

L'ORDRE ACTIVATION

L'ordre Activation est le plus courant dans une partie, mais dans certaines circonstances, il est préférable d'opter pour l'ordre Recherche ou Pacification. Il vous permet surtout de jouer les cartes de votre main.

1. Lorsque vous décidez d'exécuter l'ordre Activation, vous pouvez effectuer des **Actions** et utiliser des capacités **Épuiser** (voir page 37) et ce, dans n'importe quel ordre ou n'importe quelle combinaison.
2. Lorsque vous ne voulez ou ne pouvez plus effectuer d'Actions ou utiliser des capacités Épuiser, procédez à votre phase de Nettoyage.

EFFECTUER DES ACTIONS

Pour effectuer une Action, prenez tout d'abord un jeton  sur votre carte État et mettez-le de côté. Si vous n'avez plus de jetons  sur votre carte État, vous ne pouvez plus effectuer d'Actions (il existe néanmoins des exceptions à cette règle, voir **Action gratuite** page 36.)

L'Action la plus fréquente consiste à jouer une carte de votre main dans votre zone de jeu et à résoudre ses effets en suivant les indications écrites. Tout autre effet impliquant d'effectuer une nouvelle Action sera clairement explicité sur la carte.

Toute carte possédant une icône d'État telle que  ou  ne peut être jouée que si celle-ci correspond à l'icône de votre carte État.

Certaines cartes du deck des Cultistes possèdent deux icônes d'État : il suffit donc que l'une d'entre elles corresponde à celle de votre État pour que la carte puisse être jouée.

Les cartes dont le texte commence par Épuiser, **Passif** (voir page 38) ou Solstice ne déclenchent pas d'effets au moment où elles sont jouées. Ce sont toutes des cartes permanentes .

Les cartes  possèdent un effet **Commercer**, qui doit être résolu au moment où elles sont jouées (voir page 37).

Lorsque vous jouez une carte, résolvez-en les effets autant que possible (voir plus loin pour plus d'informations) : cela implique notamment de résoudre les effets qui se déclenchent en réponse à quelque chose (par exemple, les capacités Passif) ou les effets entraînant le mélange de la défausse (voir Mélanger sa défausse page 16). Puis mettez la carte dans votre défausse, sauf s'il vous est explicitement demandé de la mettre ailleurs. Les cartes  restent dans votre zone de jeu une fois posées.

Les cartes  possèdent l'icône spécifique  à la place de . À l'image des cartes , les cartes  restent dans votre zone de jeu une fois posées. Cela étant dit, elles ne sont PAS considérées comme des cartes  et ne sont donc pas affectées par des effets impliquant l'icône .

De nombreuses cartes possèdent des mots-clés. Ces derniers sont expliqués en détail dans le chapitre **MOTS-CLÉS** (voir page 36) et sont soulignés, en gras et en italique dans ce livret.

RÉSoudre LES CARTES ET COMPRENDRE LEURS EFFETS

Pour résoudre une carte (qu'elle ait été jouée de votre main, ou qu'il s'agisse d'utiliser un effet Passif, Solstice ou Épuiser), il est primordial de bien comprendre certains principes. Ainsi, vous n'aurez aucun mal à résoudre les cartes les plus complexes.

1. Chaque phrase de la carte doit être résolue individuellement, en commençant par la première.
2. Chaque phrase doit être résolue autant que possible. **Tout texte suivant immédiatement les formes conjuguées du verbe POUVOIR est toujours facultatif. Tout le reste est systématiquement obligatoire.**
3. Si vous ne pouvez pas résoudre au moins une partie de l'effet de la carte, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
4. Si le texte d'une carte n'indique pas où celle-ci doit aller une fois résolue, mettez cette carte dans votre défausse. Ceci ne s'applique pas aux cartes .

Ceci ne s'applique pas non plus aux cartes .

5. Tout ce qui précède « pour » constitue un coût : « Faites X pour gagner Y » (X est le coût, Y le résultat). Vous pouvez **Payer** (voir page 38) un coût, même si l'effet de la carte ne peut être résolu ou si la résolution est incertaine.
6. Tout ce qui implique de Payer ou de **Déplacer** des ressources est un coût, même si le texte n'est pas suivi de « pour ».
7. Si tout ou partie du coût obligatoire d'une carte ne peut être résolu, vous ne pouvez pas jouer cette carte ni en déclencher l'effet.
8. Vous devez toujours vous acquitter entièrement du ou des coûts avant de résoudre le reste de l'effet d'une carte.
9. Si vous Payez un coût (facultatif ou non), vous **devez** résoudre le résultat (autant que possible).

Certaines ressources peuvent être converties en d'autres ressources. Rendez-vous au chapitre **MOTS-CLÉS** page 36 pour plus d'informations.

UTILISER DES CAPACITÉS ÉPUISER

Vous ne pouvez utiliser de capacités **Épuiser** que si vous avez exécuté l'ordre Activation, sauf indication contraire. Vous ne pouvez pas utiliser de capacités Épuiser durant un **Solstice**, ou si vous avez exécuté l'ordre Recherche ou Pacification.

Pour utiliser une capacité Épuiser, choisissez une carte possédant le mot-clé Épuiser sur laquelle il n'y a pas de jeton . Il peut s'agir d'une **carte en jeu** (voir page 36) ou bien de votre carte Puissance. Prenez un jeton  sur votre carte État et posez-le sur la carte que vous souhaitez Épuiser. Si vous n'avez plus de jetons  sur votre carte État, **vous ne pouvez pas** utiliser de capacités Épuiser. S'il y a déjà un jeton  sur une carte, **vous ne pouvez pas** utiliser sa capacité Épuiser.

Vous pouvez utiliser la capacité Épuiser d'une carte en jeu possédant une icône d'État telle que  ou , quelle que soit l'icône représentée sur votre carte État.

Une fois que vous avez posé votre jeton  sur la carte, résolvez entièrement l'effet indiqué après le mot-clé Épuiser. Certaines capacités Épuiser ont un coût. Si vous ne pouvez pas **Payer** le coût de la capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Si une capacité Épuiser répond à un effet résolu par un autre joueur ou par vous-même (tel que « lorsqu'un adversaire **Récupère** 1  ... »), elle s'active dès que l'effet déclencheur a été résolu. Si cet effet est déclenché par une carte dont le texte comporte plusieurs phrases, la réponse survient après la phrase qui a déclenché l'effet, mais avant la phrase qui suit.

L'ORDRE RECHERCHE

L'ordre Recherche vous permet d'**Innover** (voir page 38) une carte. En contrepartie, vous ne pouvez rien faire d'autre durant votre tour. Ainsi, vous ne pouvez pas effectuer d'**Actions** ni utiliser de capacités Épuiser. À la place, suivez les étapes ci-dessous :

1. Mettez toutes les cartes de votre main dans votre défausse.
2. Innovez une carte , ,  ou  (voir page 38).

Remarque : vous ne pouvez pas exécuter un ordre Recherche pour Innover une carte .

3. Procédez ensuite à votre phase de Nettoyage.

Remarque : les capacités **Passif** des cartes se déclenchent lorsque vous exécutez l'ordre Recherche.

L'ORDRE PACIFICATION

L'ordre Pacification vous permet de retirer définitivement des cartes  de votre deck sans dépenser de ressources. En contrepartie, vous ne pouvez rien faire d'autre durant votre tour. Ainsi, vous ne pouvez pas effectuer d'Actions ni utiliser de capacités Épuiser. À la place, suivez les étapes ci-dessous :

1. **Renvoyez** (voir page 39) n'importe quel nombre de cartes  de votre main dans leur pile respective. Généralement, il s'agit de la pile **Instabilités**.
2. Procédez ensuite à votre phase de Nettoyage.

Remarque : les capacités Passif des cartes peuvent se déclencher lorsque vous exécutez l'ordre Pacification.

NETTOYAGE

À la fin de votre tour, vous devez effectuer votre phase de Nettoyage en suivant les étapes ci-dessous dans l'ordre. Une fois la première étape achevée, le joueur suivant peut commencer son tour pendant que vous terminez votre phase de Nettoyage.

1. **Ajoutez** 1 jeton  du stock sur n'importe quelle carte du Marché. Il matérialise le développement naturel des idées et le passage du temps.

Si vous incarnez les Carthaginois, les Cultistes (avec la face B de la carte Puissance), les Gupta, les Qin, les Tang ou les Wagadou, Ajoutez le ou les jetons indiqués sur votre carte Puissance à la place du jeton .

2. Récupérez vos jetons  et reprenez les jetons  sur les cartes de votre zone de jeu, de votre **pioche Nation**, de votre zone de Développement et sur votre carte Puissance. Vous devez à nouveau avoir 3 jetons  et 5 jetons  sur votre carte État.

Si vous incarnez les Cultistes, les Inuits, les Polynésiens, les Taïnos ou les Utopiens, vous n'aurez que 3 jetons .

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, vous aurez un jeton  supplémentaire (6 ou 4, en fonction de la nation).

3. Vous pouvez **Défausser** (voir page 37) n'importe quel nombre de cartes de votre main.
4. **Piochez** (voir page 38) des cartes de votre deck jusqu'à atteindre votre limite de cartes en main. Par défaut, celle-ci est de cinq, mais elle peut être modifiée par des effets en cours de partie. Si vous avez déjà en main un nombre de cartes supérieur ou égal à cette limite, ne Piochez pas. Vous n'êtes toutefois pas obligé de Défausser des cartes jusqu'à atteindre cette limite.

Recycler votre deck est le meilleur moyen d'obtenir les cartes  et  de votre nation ; il est donc recommandé de Défausser tout ou partie de vos cartes à la fin de votre tour.

MÉLANGER SA DÉFAUSSE

Si vous devez Piocher une carte **et** que votre deck est vide, mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck. **Faites-le immédiatement, même pendant le tour d'un autre joueur.** Avant de mélanger votre défausse, vous devez d'abord déterminer si vous devez y ajouter une nouvelle carte de votre **pioche Nation** ou de votre zone de Développement si votre pioche Nation est vide.

Pour ajouter de nouvelles cartes à votre deck au moment de mélanger votre défausse, vous devez avoir un jeton  disponible et au moins une carte dans votre pioche Nation ou votre zone de Développement. Le jeton  vous rappelle que vous avez ajouté une carte en mélangeant votre défausse ce tour-ci.

Si vous avez déjà posé un jeton  sur votre pioche Nation ou votre zone de Développement, **ou** si vous n'avez plus de jetons  sur votre carte État (vous les avez tous utilisés pendant votre tour), **vous ne pouvez pas** ajouter de carte en mélangeant votre défausse. Passez directement à l'étape 3 décrite ci-dessous.

Remarque : vous aurez toujours des jetons  disponibles si vous devez mélanger votre défausse durant votre phase de Nettoyage ; en effet, la deuxième étape de la phase consiste à remettre tous vos jetons  sur votre carte État. Le plus souvent, c'est à ce moment que vous devrez mélanger votre défausse.

1. **Si vous avez au moins une carte (y compris votre carte ●) dans votre pioche Nation :** placez la première carte de votre pioche Nation dans votre défausse, puis prenez un jeton  sur votre carte État et posez-le sur votre pioche Nation (ou sur votre zone de Développement, si votre pioche Nation est vide).

Si la carte que vous placez dans votre défausse est votre carte ● : retournez votre carte État sur l'autre face. Passez à l'étape 3 ci-dessous.

2. **Si vous n'avez plus aucune carte dans votre pioche Nation (pas même votre carte ●), mais qu'il vous reste au moins une carte dans votre zone de Développement :** vous pouvez Payer le coût de Développement indiqué sur n'importe quelle carte face visible de votre zone de Développement pour la **Développer** (voir page 37). Placez cette carte dans votre défausse. Si vous le faites, prenez un jeton  sur votre carte État et posez-le dans votre zone de Développement. Si vous ne pouvez pas Payer le coût de Développement de vos cartes restantes, vous ne pouvez pas Développer.
3. Mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck.
4. Résolez à présent tous les effets « lorsque vous mélangez » (voir les cartes Puissance des Cultistes et des Utopiens).
5. Piochez jusqu'à atteindre votre limite de cartes en main.

Certaines cartes vous demandent de Piocher la première carte de votre deck, **si possible**. Ces effets n'impliquent pas de mélanger votre défausse. Si votre deck est vide ou se vide lorsque vous utilisez un effet comportant la mention « si possible », ne Piochez pas de cartes supplémentaires et ne mélangez pas votre défausse.

Certaines civilisations n'ont pas de pioche Nation (elles ne résolvent donc jamais l'étape 1), de zone de Développement (elles ne résolvent donc jamais l'étape 2) ou n'ont ni l'une ni l'autre (elles passent donc directement à l'étape 3) !

SOLSTICE

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, le Solstice commence. Le jeton Solstice est placé entre le dernier et le premier joueur en guise de rappel.

Durant le Solstice, chaque joueur doit résoudre tous les effets Solstice de sa zone de jeu, de sa carte Puissance et potentiellement de sa carte État. Ces effets peuvent être résolus par tous les joueurs simultanément.

Remarque : dans les rares cas où l'ordre de résolution revêt une importance (cela arrive généralement lorsqu'un Effondrement est proche), les joueurs résolvent leurs effets Solstice dans l'ordre du tour.

Les effets Solstice doivent être résolus autant que possible, à moins que la carte n'indique que l'effet est facultatif.

Si vous devez résoudre plusieurs effets en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel vous souhaitez les activer ou les résoudre. Les effets Solstice engendrent souvent ce genre de situations, mais cela peut également se produire à d'autres moments.

Si l'effet Solstice d'une carte permet ou oblige « chaque autre joueur » à faire quelque chose, chaque joueur résout cet effet individuellement, dans le cadre de sa propre phase de Solstice, dans l'ordre de son choix en fonction de ses propres effets.

Si une carte indique « Fin du Solstice », cet effet doit être résolu en dernier, après tous vos autres effets Solstice.

Une fois que tous les joueurs ont résolu tous leurs effets Solstice, une nouvelle manche commence avec le joueur à gauche du jeton Solstice.

RAPPEL : Il est recommandé aux joueurs de résoudre leurs effets Solstice simultanément.

RAPPEL : Vous ne pouvez pas effectuer d'**Actions** ni utiliser d'effets **Épuiser** de cartes durant le Solstice.



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un **Décompte** ou un **Effondrement** est déclenché. Un Décompte se déclenche si l'une des conditions suivantes est remplie :

1. Il n'y a plus de cartes dans la pioche Principale ;
2. Un joueur **Développe** la dernière carte de sa zone de Développement ou remplit la condition de Décompte de sa nation ;
3. La carte *Roi des rois*  est retournée face cachée (voir plus loin) ;
4. Un joueur utilise un effet qui « DÉCLENCHÉ LA FIN DE PARTIE ».

Un Effondrement se déclenche immédiatement lorsqu'il n'y a **plus de cartes dans la pile Instabilités**, même si un Décompte a été déclenché au préalable !

DÉCOMPTÉ

Lorsqu'un Décompte est déclenché, terminez la manche en cours normalement, sans oublier de résoudre le **Solstice**. **Puis jouez une ultime manche**, en résolvant également le Solstice.

Tous les joueurs comptent alors leurs points de victoire.

Laissez les cartes là où elles étaient au moment de la fin de partie lorsque vous additionnez vos points : certaines cartes  et les cartes  sont comptabilisées différemment en fonction de leur emplacement.

Comptez les points de vos cartes en main, de votre zone de jeu, de votre deck, de votre défausse, de votre pile **Histoire** (voir page 38)/Légendes (voir page 46)/Submersion (voir page 42) et de votre carte Puissance. Ne comptabilisez pas les cartes qui se trouvent encore dans votre **pioche Nation** ou votre zone de Développement et qui n'ont pas été jouées.

Si vous avez plusieurs cartes octroyant des points en fonction des icônes Type de carte ou des jetons Ressource, une même icône ou un même jeton peut servir à comptabiliser chacune de ces cartes.

Une carte qui a l'icône  ou  rapporte ou retire le nombre de points de victoire indiqué.

Une carte qui a l'icône  rapporte le nombre de points de victoire indiqué si la condition est remplie. Dans le cas contraire, elle ne rapporte aucun point.

Une carte qui a l'icône  rapporte un nombre de points de victoire qui varie en fonction de ce qui est indiqué. Une carte  ne peut jamais vous rapporter plus de 10 points. Les ressources posées sur les cartes ne sont pas prises en compte dans le calcul des points des cartes  telles que *Usuriers* ou *Mercenaires*.

Une fois toutes vos cartes comptabilisées, additionnez le nombre de jetons  que vous avez dans votre réserve de ressources. Chaque jeton  dans votre réserve de ressources vous rapporte 1 point de victoire. Les jetons  posés sur les cartes ne sont pas comptabilisés.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

RAPPEL : Les cartes  ne peuvent rapporter que 10 points de victoire au maximum ; cela vaut également pour votre carte .

EFFONDREMENT

Lorsqu'un **Effondrement** est déclenché, **la partie s'arrête immédiatement**, l'**Action** en cours est alors interrompue. Dans le rare cas où un Effondrement est déclenché à cause d'un effet donnant à plusieurs joueurs des cartes *Instabilités*, et qu'il n'y en a pas assez dans la pile *Instabilités*, le joueur qui a déclenché l'effet (le joueur actif ou le propriétaire de la carte ayant déclenché l'effet durant le Solstice) décide à qui distribuer les cartes *Instabilités*.

Comptez le nombre de cartes  dans votre main, votre zone de jeu, votre deck, votre défausse et votre Histoire. **Le joueur possédant le moins de cartes  est déclaré vainqueur.** Les cartes qui sont encore dans votre pioche Nation ou dans la pile *Chaos* s'agissant des Cultistes ne comptent pas.

Exception : si le joueur incarnant les Cultistes n'a plus de cartes dans sa pile *Chaos* au moment où l'Effondrement est déclenché, il remporte instantanément la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés calculent leur score conformément aux règles du Décompte. Le joueur totalisant le plus de points est alors déclaré vainqueur.

LA PIOCHE RENOMMÉE

Lorsqu'un effet (tel que *Gloire*) vous permet de manipuler la pioche , vous devez toujours laisser la carte *Roi des rois* tout en bas de la pile. Tant qu'il reste au moins une carte sur *Roi des rois*, les effets **Regarder**, gagner et **Piocher** ne concernent que les cartes face cachée, et non *Roi des rois*.

Lorsque vous remettez une carte dans la pioche  après avoir effectué une des actions susmentionnées, remplacez-la sur le dessus de la pioche, **sans la mélanger**.

Si *Roi des rois* est la **seule carte**  restante, alors tout effet impliquant de Piocher ou de gagner une carte  déclenche la résolution de *Roi des rois* à la place. Il n'est pas possible de résoudre la carte *Roi des rois* avant cela.

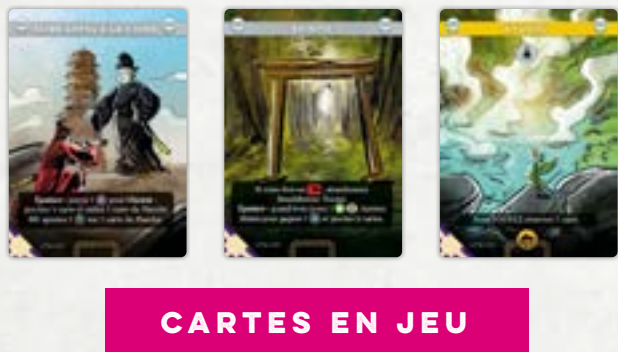
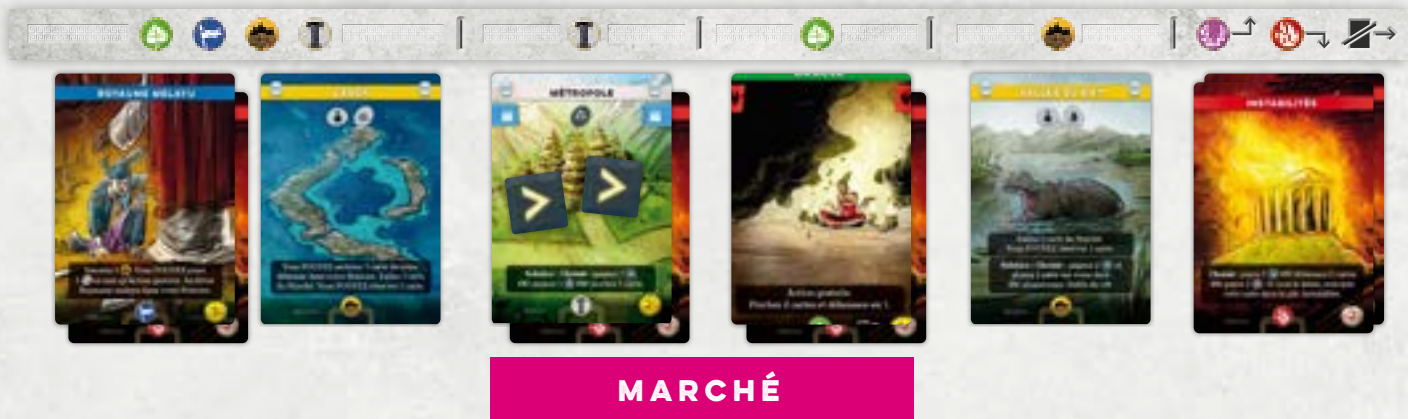
La carte *Roi des rois* est toujours placée sur sa face A lors de la mise en place. Lorsque sa résolution est déclenchée pour la première fois, retournez-la sur sa face B. Aucun joueur ne peut résoudre la carte *Roi des rois* plus d'une fois au cours d'une partie. Le joueur ayant résolu la face A ne peut résoudre la face B. En guise de rappel, un joueur qui résout la carte *Roi des rois* retourne son jeton Roi des rois.

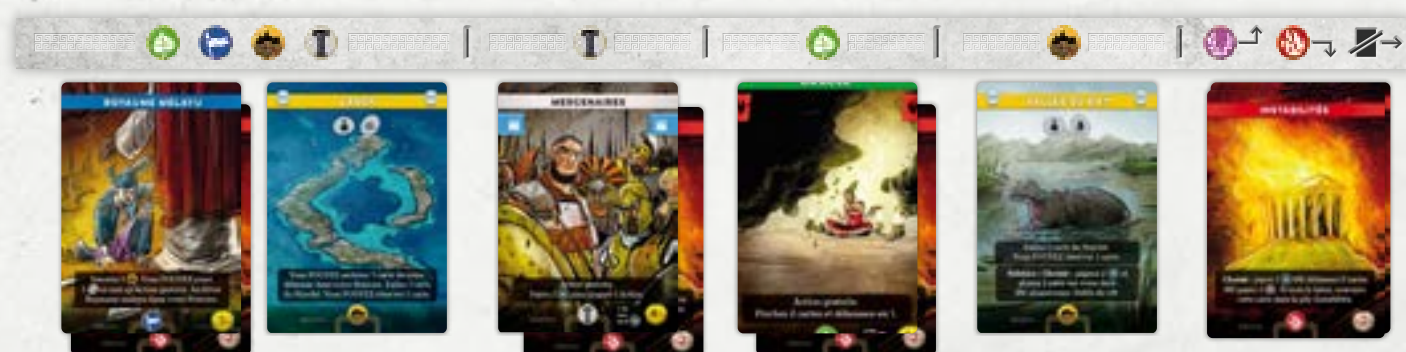
EXEMPLE DE TOUR

Vous incarnez les Japonais dans une partie à trois joueurs et vous avez face à vous les Taïnos et les Magyars. Pour le moment, votre carte État est sur la face **Barbare**. C'est le début de votre troisième tour et vous êtes le dernier à jouer dans cette manche (juste avant le **Solstice**). Vous avez trois **Actions** à votre disposition, regardons donc les cinq cartes en main.

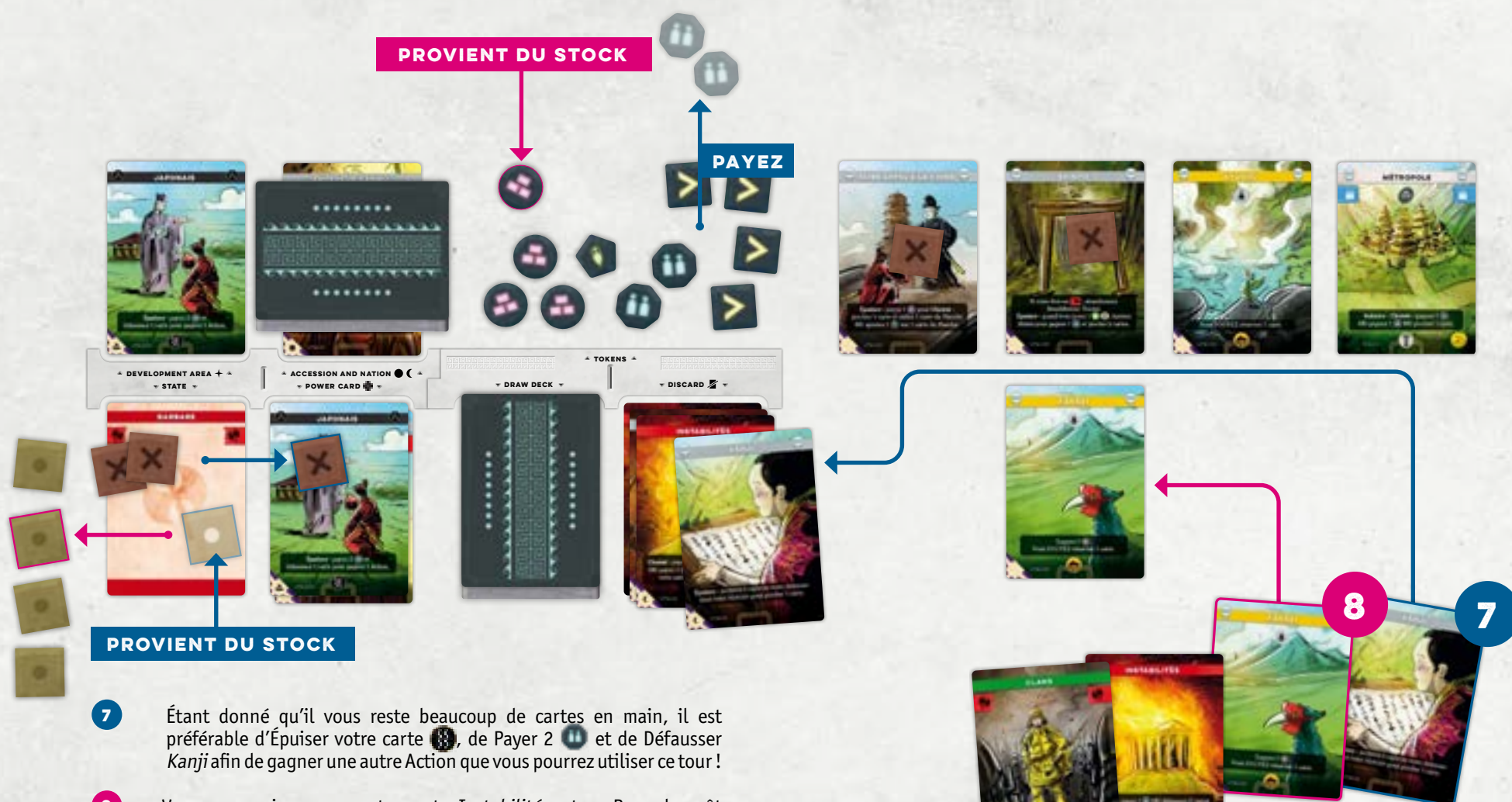
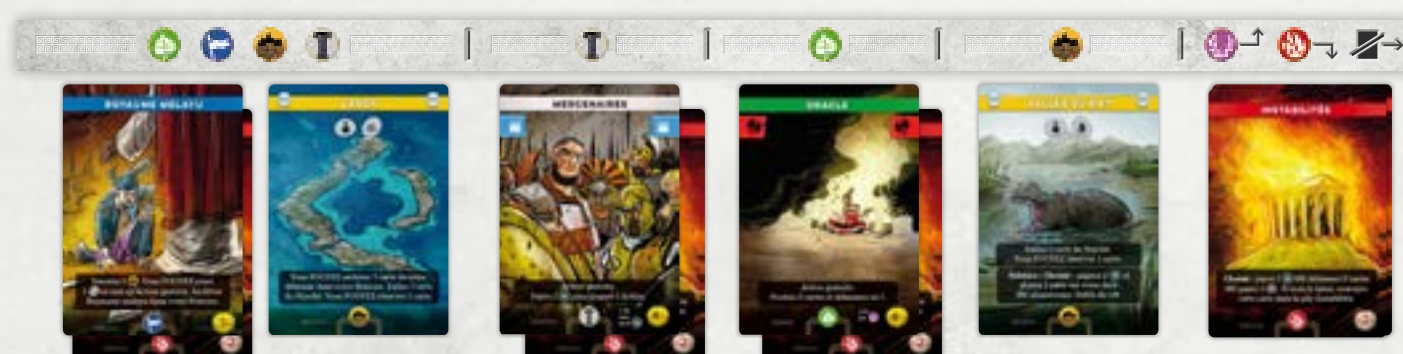
Gloire est une carte très puissante, mais elle nécessite d'avoir trois Régions en jeu et vous n'en avez qu'une. Vous avez une deuxième Région en main – *Kansai* –, que vous pouvez éventuellement jouer ce tour-ci. Néanmoins, il est peu probable que vous puissiez bénéficier rapidement de la carte *Gloire*.

Prince Shotoku Taishi est une carte puissante et unique, qui est archivée dans votre **Histoire** une fois utilisée, tâchez donc d'optimiser son effet. Elle vous permet de **Trouver** une des deux cartes importantes de votre **pioche Nation** en plus de **Renvoyer** une carte *Instabilités* ; elle vous permet également de jouer en tant qu'**Action gratuite** une carte de fin de partie (en l'occurrence, elle ne peut être posée que si votre carte État est sur la face **Empire**). Votre regard se porte sur le Marché et plus particulièrement sur la carte *Métropole*. Un plan mettant en pratique la deuxième option envisagée plus tôt se profile...





- 4 Il est temps à présent de mettre votre plan à exécution ! Vous utilisez votre troisième jeton pour jouer *Prince Shotoku Taishi* et choisissez la deuxième option.
- 5 Vous jouez *Métropole* (en ignorant son symbole en tant qu'Action gratuite, puis vous Trouvez *Kanji* dans votre pioche Nation et l'ajoutez à votre main. Vous mélangez ensuite les cartes restantes de votre pioche Nation (sauf votre carte). Vous archivez *Prince Shotoku Taishi* dans votre Histoire.
- 6 En jouant *Métropole*, qui est une carte , vous pouvez également Épuiser *Shinto* pour gagner 1 et **Piocher** 2 cartes. Vous Piochez *Clans* et une autre carte *Instabilités*.



- 7 Étant donné qu'il vous reste beaucoup de cartes en main, il est préférable d'Épuiser votre carte de Payer 2 et de Défausser Kanji afin de gagner une autre Action que vous pourrez utiliser ce tour !
- 8 Vous pouvez jouer une autre carte *Instabilités*, et en Payer le coût en Défaussant vos deux dernières cartes afin de retarder encore un peu plus l'Effondrement. Vous pouvez également jouer *Clans*, ce qui vous permettrait de récupérer une autre carte . Mais vous décidez finalement d'utiliser votre jeton bonus pour jouer la carte Région *Kansai*, ce qui vous fait **Gagner** 1 et vous rapproche de votre objectif qui est d'avoir 3 Régions pour jouer *Gloire* par la suite. Vous avez la possibilité de **Réserver** (voir page 39) *Clans* ou une carte *Instabilités*, mais vous préférez ne pas le faire.



RÈGLES OPTIONNELLES & VARIANTES

MODE ENTRAÎNEMENT (SOLO)

Si vous découvrez le jeu, ou que vous souhaitez vous familiariser avec une nation, le mode Entraînement est fait pour vous ! Il s'agit d'une partie Solo (voir page 28) dans laquelle vous n'affrontez pas la C.I.V. Cela vous permet donc de vous concentrer sur vos choix et de mieux les appréhender, sans vous soucier d'autre chose (comme diriger la C.I.V.). Nous conseillons aux nouveaux joueurs d'essayer en premier lieu une nation de difficulté ★ ou ★★. Dans la boîte *Horizons*, les Magyars et les Japonais sont de parfaits candidats.

1. Suivez les étapes de mise en place des joueurs (voir page 10) et les étapes de mise en place générale pour 2 joueurs (voir page 13).
2. **Exilez** (voir page 37) les 15 premières cartes de la pioche Principale.
3. Placez 12 jetons ➡ à proximité du Marché.
4. Effectuez votre tour selon les règles habituelles.
5. Durant la phase de Nettoyage, ajoutez tout d'abord un jeton ➡ de la réserve créée lors de l'étape 3 sur une carte du Marché. Ensuite, vous pouvez Exiler une carte du Marché (cela permet de simuler l'épuisement du Marché engendré par un second joueur).
6. Résolvez les effets **Solstice** (voir page 16).
7. Répétez les étapes 4 à 6 jusqu'à ce que vous ayez accompli 12 tours (ce qui correspond au moment où la réserve de jetons Progrès créée à l'étape 3 se vide), ou jusqu'à ce que vous déclenchiez une fin de partie via un effet de carte (par exemple, un Effondrement).

Si vous marquez au moins 50 points de victoire, cela signifie que vous avez assimilé les règles et les stratégies de base du jeu et que vous êtes prêt à vous lancer dans le grand bain ! Si vous marquez au moins 90 points, vos exploits marqueront l'Histoire ! Si vous le désirez, vous pouvez tenter de repousser vos limites et d'inscrire encore plus de points !

VARIANTE PACIFISTE

Si vous souhaitez jouer une partie moins agressive sans pour autant ajouter la complexité engendrée par l'extension *Routes commerciales*, nous vous conseillons d'effectuer les changements suivants lors de la mise en place générale :

Ajoutez cette nouvelle étape après l'étape 5 (lorsque vous retirez certaines cartes en fonction du nombre de joueurs présents) :

5a. Rassemblez toutes les cartes communes restantes qui ont une icône 🌐 dans le coin inférieur et mettez-les de côté pour le moment. Suivez les instructions de l'étape 6 de la mise en place générale (création de la pile *Instabilités*).

Après l'étape 15, une fois le Marché mis en place, mélangez les cartes que vous avez mises de côté dans la pioche Principale. Avec cette variante, les cartes **Attaque** (voir page 36) n'arrivent au Marché que depuis la pioche Principale, ce qui retarde leur apparition dans la partie.

Cette variante peut être combinée à la variante Partie rapide décrite plus loin. Vous pouvez également utiliser cette variante avec les boîtes *Imperium : Antique/Légendes*, en mettant de côté toutes les cartes communes 🌐 de la même manière.

VARIANTE MISE EN PLACE RAPIDE

Cette variante s'adresse uniquement aux joueurs expérimentés. Au lieu de trier les cartes du Marché par catégorie, mélangez simplement toutes les cartes du Marché ensemble, constituez les différentes pioches avec le bon nombre de cartes et remplissez le Marché en retournant une carte de chaque pioche. Avec cette variante, il peut être très difficile pour certaines civilisations de trouver les catégories de cartes dont elles ont besoin en début de partie (en particulier les cartes 🏰).

VARIANTE CARTES PRÉCIEUSES

Durant la phase de Nettoyage, vous **ne pouvez pas Défausser** de cartes de votre main (voir page 37). Cette variante change la dynamique de gestion de la pile *Instabilités* et de la mécanique de pioche et rend l'augmentation de la limite de cartes moins intéressante.

VARIANTE PARTIE RAPIDE

Avec cette variante, vous devriez réduire la durée des parties d'*Imperium* d'environ 15 minutes par joueur. Elle n'est pas adaptée si vous incarnez les Utopiens ou les Cultistes et quelques règles spéciales sont à respecter si vous incarnez les Atlantes, les Arthuriens, les Inuits, les Martiens et les Polynésiens.

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE

1. Une fois le Marché mis en place, **Exilez** les 10 premières cartes de la pioche Principale.
2. **Défaussez** les 2 premières cartes de votre **pioche Nation** (sauf si vous incarnez les Atlantes ou les Inuits ; dans ce cas, voir ci-après).

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE À CERTAINES NATIONS

Atlantes : choisissez une carte  et **Développez**-la (sans **Payer** le coût de Développement), puis choisissez une de vos cartes  et retirez-la du jeu.

Arthuriens : choisissez une quête en attente (autre que *Graal* ) , **Réservez**-la sous *Cour du roi Arthur* puis ajoutez la première carte  à votre deck de départ. Cet ajout se cumule aux 2 cartes de votre **pioche Nation** préalablement intégrées à votre défausse (voir plus haut).

Inuits : retirez toutes vos ressources de départ (, , , ). Choisissez une carte *Hiver* ()  et une carte *Été* ()  et Défaussez-les.

Martiens : retirez 4 de vos jetons  de départ.

Polynésiens : gagnez une des cartes ajoutées à votre défausse (prise aléatoirement) en tant que mana.

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE DE LA C.I.V.

1. Retirez la dernière carte de la pioche Dynastie (voir Mise en place du mode Solo page 29). Il s'agit de la carte rapportant le moins de points de victoire.
2. Mettez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse de la C.I.V.
3. Si vous affrontez les Arthuriens, mettez une carte  aléatoire (sauf *Graal*) dans la défausse de la C.I.V.

CHANGEMENTS DANS LE DÉROULEMENT DU JEU

1. Lorsque vous ajoutez votre carte Avènement  à votre défausse, regardez vos cartes Développement , choisissez-en une et retirez-la de la partie. Ignorez cette instruction si vous incarnez les Arthuriens ou les Polynésiens.
2. Lorsqu'un Décompte est déclenché, terminez la manche en cours (en résolvant également le **Solstice**) puis mettez fin à la partie (ne jouez pas de manche supplémentaire).



EXTENSION ROUTES COMMERCIALES

Imperium : Horizons intègre également une extension optionnelle, **Routes commerciales**. Nous vous recommandons de vous familiariser avec le jeu avant d'ajouter l'extension **Routes commerciales**, surtout si vous avez peu joué à *Imperium : Antique/Légendes*. Avec l'extension, les parties seront vraisemblablement plus longues et plus complexes ; les scores moyens seront plus élevés et les combos plus explosifs.

Une nouvelle ressource y fait son apparition, les biens ; vous découvrirez également de nouvelles manières de dépenser vos jetons et durant votre tour et vous aurez même un jeton supplémentaire à votre disposition ! La capacité **Marchander** (voir page 38) vous permet de manipuler les jetons , la capacité **Commercer** (voir page 37) vous permet d'échanger les jetons contre d'autres avantages et la capacité **Profit** (voir page 39) vous permet de tirer profit des transactions entre joueurs. De nouvelles cartes Route commerciale peuvent être **Acquises** ou **Recherchées** sur le Marché de façon complètement inédite. Tous les joueurs commencent la partie avec une puissante carte **Marchands** , permettant d'exploiter les nouveautés citées ci-dessus.

L'extension **Routes commerciales** peut être utilisée avec n'importe quel lot de cartes communes. Cela étant dit, les cartes ont été conçues pour interagir avec ces nouveaux effets et ne peuvent donc être jouées qu'avec l'extension. Pour jouer avec l'extension **Routes commerciales**, ajoutez les cinq étapes ci-dessous à la mise en place habituelle du jeu (elles sont mises en évidence dans un encadré bleu dans les chapitres de **MISE EN PLACE** du livret de règles) :

1. Chaque joueur prend une carte **Marchands** et la place face **Marchands** visible dans sa zone de jeu.
2. Chaque joueur prend un jeton supplémentaire et 1 jeton au lieu d'1 jeton .
3. Ajoutez la carte Route commerciale **Affable** à la pioche Renommée avant de déterminer le bon nombre de cartes qui la constituent. Il y a donc une carte Renommée de plus lorsque vous jouez avec l'extension **Routes commerciales**.
4. Retirez toutes les cartes communes qui ont l'icône .
5. Mélangez les cartes (n'oubliez pas de retirer les cartes 3+ ou 4 le cas échéant) et ajoutez-les à la pioche Principale et aux différentes pioches du Marché, conformément aux instructions de l'étape 13 de la mise en place générale (voir page 13).

RAPPEL : Lorsque vous jouez avec l'extension **Routes commerciales**, tous les joueurs gagnent un jeton supplémentaire !

Toutes les civilisations (issues des boîtes *Antique*, *Légendes* et bien sûr *Horizons*) peuvent être jouées avec l'extension **Routes commerciales**, y compris en mode Solo. En revanche, certaines civilisations issues d'*Horizons* possèdent des cartes Puissance avec l'icône . Elles ont été conçues pour interagir avec les cartes Route commerciale et ne peuvent donc être jouées qu'avec l'extension. Voici la liste des civilisations concernées :

- Les Abbassides
- Les Aksoumites
- Les Gupta
- Les Sassanides
- Les Tang
- Les Wagadou



LES MARCHANDS

Le mot-clé **Marchander** se retrouve principalement sur la carte *Marchands* (voir plus bas). Cette carte peut être améliorée en la retournant sur sa face *Empire marchand* ; elle offre ainsi des icônes , permet de Marchander pour **Acquérir** des cartes du Marché et propose une nouvelle façon d'accéder à la pioche .

Remarque : la carte *Marchands* peut être **Épuisée** pour Acquérir des cartes Route commerciale, contrairement à la carte *Empire marchand* !

LES CARTES ROUTE COMMERCIALE

Certaines cartes sont mélangées dans la pioche Principale lors de la mise en place, tandis que d'autres sont placées face visible en dessous des pioches , et . Certaines civilisations disposent même de leurs propres cartes .

Les cartes Route commerciale peuvent être Acquises sur le Marché grâce à votre carte *Marchands* , ou par l'intermédiaire d'autres cartes qui indiquent clairement que vous pouvez Acquérir ou **Innover** des cartes . Conformément à la règle habituelle, lorsque vous Acquérez une carte , vous devez également **Récupérer** une carte et l'ajouter à votre main.

Lorsque vous jouez une carte de votre main, vous pouvez résoudre immédiatement son effet **Commercer**. Cela ne requiert pas de **Payer** 1 , contrairement à l'activation de l'effet Commercer via le mot-clé Marchander.

MARCHANDER ET COMMERCER

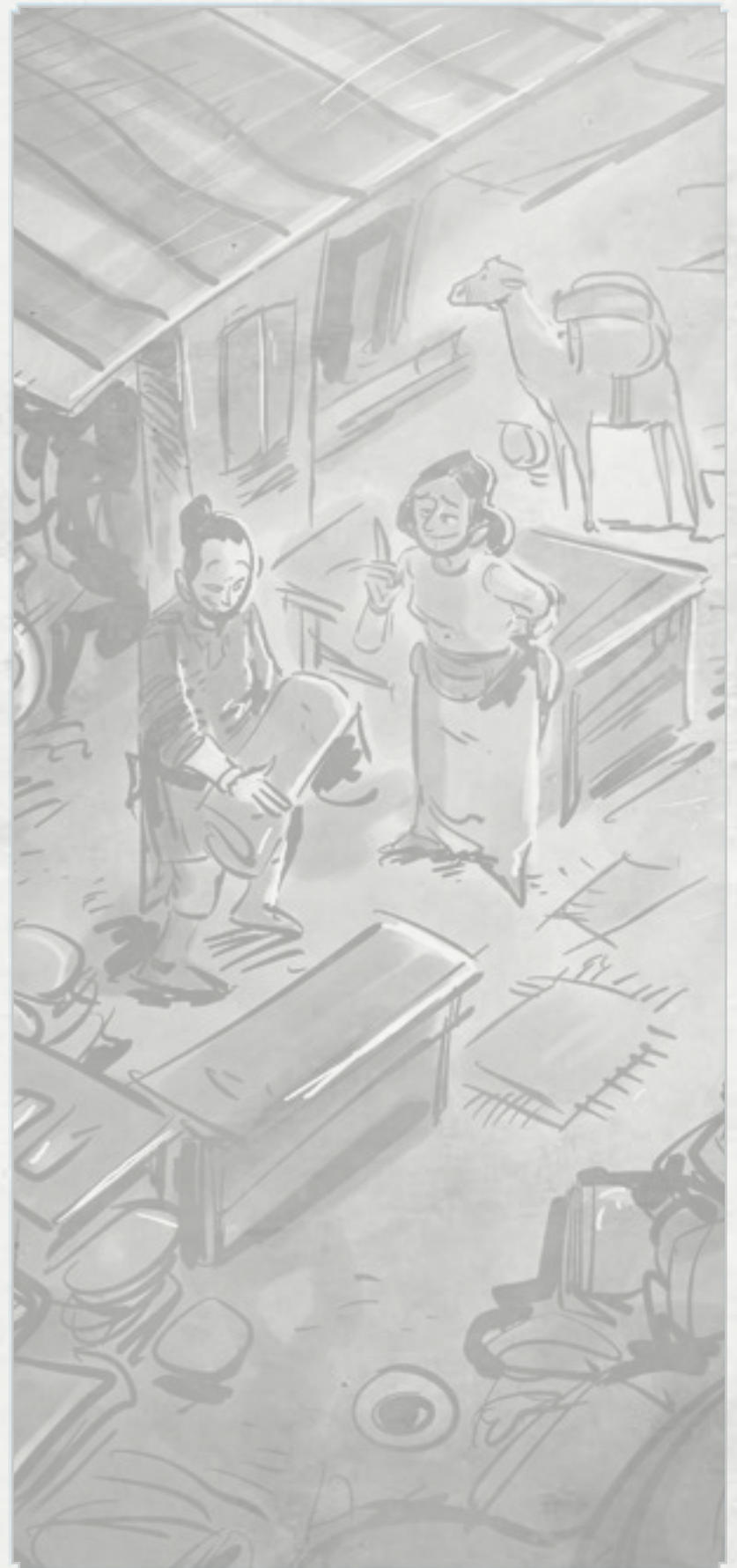
Lorsque vous activez le mot-clé Marchander (généralement en posant un jeton sur votre carte *Marchands*), vous pouvez choisir une des options suivantes :

- Payez 1 pour gagner 1 .
- Posez 1 de vos jetons sur une carte de votre zone de jeu ayant moins de 3 jetons et résolvez son effet Commercer.
- **Ajoutez** 1 jeton du stock sur une carte présente dans la zone de jeu d'un adversaire ayant moins de 3 jetons et résolvez son effet Commercer à votre profit, puis gagnez 1 .

PROFIT

Lorsque vous avez 3 jetons sur une carte , plus aucun joueur ne peut utiliser sa capacité Marchander. L'effet **Profit** permet de les retirer lorsqu'il est déclenché par le propriétaire de la carte via une **Action** effectuée dans le cadre d'un ordre Activation. Pour utiliser l'effet Profit, dépensez un jeton , prenez les 3 jetons posés sur la carte et mettez-les dans votre réserve de ressources ; résolvez l'effet Profit puis mettez la carte dans votre défausse, sauf indication contraire.

Remarque : même s'il est dommage de ne pas le faire, vous n'êtes pas obligé de déclencher l'effet Profit lorsque vous avez 3 jetons sur une carte ; vous pouvez la garder en jeu avec ses biens si vous ne pouvez plus effectuer d'Actions.

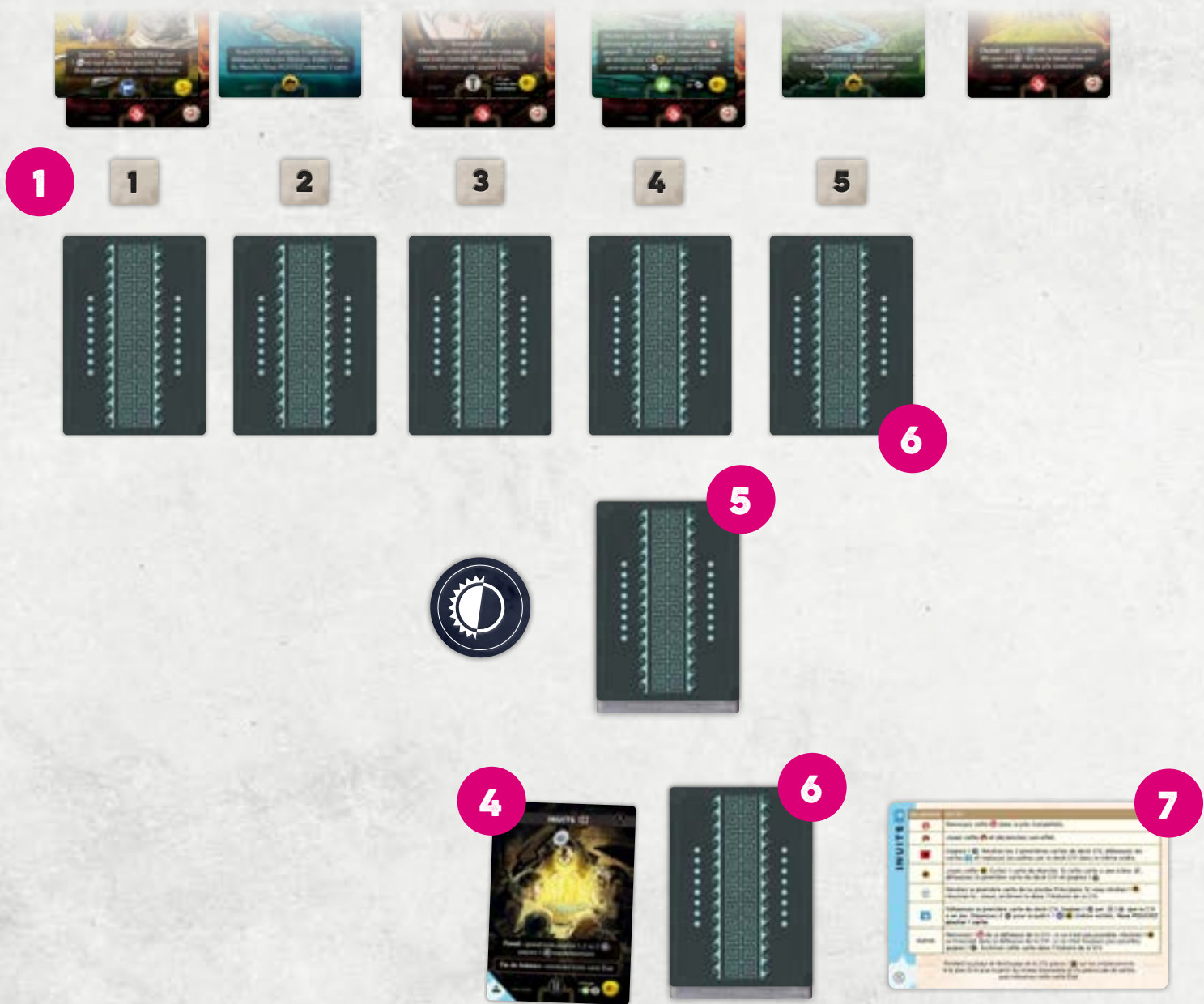


RÈGLES DU MODE SOLO

En mode Solo, vous incarnez une civilisation et affrontez un adversaire, la **C.I.V.** (Civilisation Interactive Virtuelle). Le tour de la C.I.V. se distingue radicalement du vôtre : il s'articule autour d'une série de cartes et de réponses dictées par sa carte État grand format. Elle utilise de nouveaux mots-clés, tandis que d'autres auront un fonctionnement différent pour la C.I.V.

Si vous découvrez le jeu, vous devez d'abord lire les règles pour les parties multijoueurs. Si vous ne voulez pas gérer la C.I.V. pour votre première partie, consultez le chapitre **VARIANTES - MODE ENTRAÎNEMENT (SOLO)** à la page 24.

La mise en place des joueurs et la mise en place générale sont identiques à celles des parties multijoueur. Préparez les pioches de cartes communes comme si vous jouiez une partie à 2 joueurs. La C.I.V. n'utilise pas de jetons  ni  et possède sa propre carte État grand format.



MISE EN PLACE

- Placez les marqueurs d'emplacement 1 à 5 de gauche à droite, dans l'ordre croissant, au-dessous des cartes du Marché, à raison d'un marqueur par carte. Remettez le marqueur d'emplacement 6 dans la boîte, sauf si vous jouez en mode Suzerain suprême (voir page 33).
 - Choisissez une nation pour la C.I.V. et prenez toutes les cartes associées en vous aidant de la couleur du coin inférieur gauche. Placez-les dans la zone de la C.I.V., à proximité de votre zone de jeu. Placez le jeton Solstice entre ces deux zones.
 - Ajoutez les éventuelles cartes → aux cartes communes. Remettez les cartes 3+ et 4 dans la boîte.
 - Placez la carte  de la C.I.V. dans sa zone. La carte  de la C.I.V. sert uniquement à archiver des cartes dans son **Histoire**. Ignorez toutes les icônes et le texte (y compris les points de victoire) de la carte Puissance de la C.I.V.
- Remarque :** la C.I.V. **possède toujours** une Histoire, même si la nation qu'elle contrôle dispose de règles spéciales à ce sujet, comme les Atlantes, les Inuits, les Polynésiens et les Vikings.
- Constituez la **pioche Dynastie** de la C.I.V. :
 - Classez les cartes  dans l'ordre croissant de points de victoire et empilez-les **face cachée** à côté de la carte  ; les cartes rapportant le plus de points doivent être au-dessus de la pile. Considérez que toutes les cartes  valent 5 points et que toutes les cartes  sont celles qui valent le plus de points. Classez les cartes de valeur identique aléatoirement.
 - Placez la carte  **face visible** sur la pile de cartes .
 - Mélangez les cartes  et empilez-les **face cachée** sur la carte .
 - Mélangez les cartes restantes (à savoir les cartes de départ de la C.I.V. qui n'ont pas d'icône dans le coin inférieur gauche) et placez-en une face cachée au-dessous de chaque marqueur d'emplacement. Le reste forme le **deck C.I.V.** Placez le deck C.I.V. à côté de la carte .
 - Prenez la **carte État** grand format de la C.I.V. correspondant à la nation qu'elle contrôle. Placez-la à côté du deck C.I.V., face  visible.
 - En fonction du niveau de difficulté choisi, la C.I.V. commence la partie avec ou sans ressources. Rendez-vous au chapitre **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ** page 32 pour plus d'informations.

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, placez la carte *Marchands*  à côté de la carte État pour indiquer son statut Marchand. Vous aurez également besoin du tableau *Routes commerciales* (voir au dos du livret). Ignorez toutes les icônes et le texte (y compris les points de victoire) de la carte *Marchands*  de la C.I.V.

Si vous affrontez les Arthuriens, les Atlantes, les Cultistes, les Inuits, les Martiens, les Mayas, les Polynésiens, les Utopiens ou les Vikings, référez-vous à leur descriptif de nation pour connaître les différences de mise en place de la C.I.V.

COMMENT JOUER

À l'image des parties multijoueurs, le mode Solo se joue en plusieurs manches. À chaque manche, vous effectuez votre tour normalement, la C.I.V. accomplit ensuite le sien, ce qui conclut la manche. Résolez alors vos effets **Solstice** (la C.I.V. les ignore complètement).

TOUR DE LA C.I.V.

Tout d'abord, lancez le dé et posez-le sur la carte face cachée de la C.I.V. dont l'emplacement correspond au résultat. Cette carte ne sera pas résolue ce tour-ci. Si le résultat du dé ne correspond à aucun emplacement, mettez-le de côté. Résolez ensuite les autres cartes face cachée de la C.I.V., dans l'ordre croissant des emplacements.

RÉSoudre LES CARTES DE LA C.I.V.

Pour résoudre une carte, retournez-la face visible et consultez les entrées du tableau représenté sur la carte État de la C.I.V. Ne résolvez pas le texte de la carte.

Lorsque vous résolvez une carte, appliquez l'effet du tableau qui correspond au nom, au type ou à la catégorie de la carte. Si la carte correspond à plusieurs entrées du tableau, résolvez l'effet de l'entrée située le plus haut dans le tableau.

Remarque : la première entrée de chaque tableau correspond aux cartes  ; il vous est généralement demandé de la **Renvoyer** dans la pile *Instabilités*, mais certaines civilisations doivent résoudre des effets supplémentaires lorsqu'elles Renvoient une telle carte.

- L'intégralité du texte de la rangée du tableau fait partie du même effet.
- La partie de l'effet écrite en **gras** se réfère à vous. Le reste du texte concerne la C.I.V.
- Si aucune partie de l'effet ne peut être résolue, repérez la prochaine entrée correspondant à la carte. Vous devez résoudre l'effet autant que possible. Si ne serait-ce qu'une partie de l'effet est résolu (même s'il ne s'agit que d'archiver la carte résolue dans l'Histoire), celui-ci est considéré comme résolu.
- Une fois son effet résolu, mettez la carte dans la défausse de la C.I.V., sauf indication contraire.
- Même si la carte correspond à plusieurs entrées du tableau, vous ne résolvez qu'un seul effet.
- La C.I.V. peut résoudre des cartes  ou , quel que soit son État actuel. Appliquez simplement l'effet indiqué sur le tableau.
- La C.I.V. ne dépense **jamais** de jetons  ou  à la place des jetons  ou .

LA C.I.V. ET L'EXTENSION ROUTES COMMERCIALES

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, une fois que les cartes de tous les emplacements ont été résolues, la C.I.V. résout le premier effet applicable décrit dans le petit tableau situé au bas de la dernière page de ce livret (au dos). Il comprend deux colonnes, vous indiquant quoi faire en fonction de la face visible de la carte Puissance de la C.I.V. (*Marchands* ou *Empire marchand*).

- Lorsqu'il vous est demandé de résoudre « les effets **Profit**, où cela est possible », résolvez l'effet indiqué dans la colonne de droite du grand tableau pour chaque carte  présente dans la zone de la C.I.V. ayant 3 jetons . La C.I.V. gagne ces jetons  et la carte est archivée dans l'Histoire de la C.I.V. Si plusieurs cartes doivent être résolues, commencez par celle qui a été jouée en dernier.
- Lorsqu'il vous est demandé de **Marchander**, suivez les instructions spécifiques à la C.I.V. pour ce mot-clé (voir page 31).
- Vous pouvez Marchander avec les cartes  de la zone de la C.I.V. selon les règles habituelles. Utilisez l'effet **Commercer** indiqué sur la carte (comme si elle était dans la zone de jeu d'un joueur humain) et non celui indiqué dans le tableau *Routes commerciales*.

NETTOYAGE DE LA C.I.V.

1. Une fois tous les effets résolus, **Ajoutez** un jeton  sur la carte du Marché située au-dessus de la carte qui n'a pas été résolue. Si vous avez obtenu un 6 au dé, n'Ajoutez pas de jeton.

Si vous affrontez les Carthaginois, Ajoutez 2 jetons  à la place.
Si vous affrontez les Gupta, Ajoutez 1 jeton  à la place.
Si vous affrontez les Qin ou les Tang, Ajoutez 1 jeton  à la place.
Si vous affrontez les Wagadou, Ajoutez 1 jeton  à la place.

2. Déplacez la carte non résolue sur l'emplacement 1, face cachée.
3. Complétez les emplacements restants avec des cartes du deck C.I.V., face cachée.

Si vous affrontez les Inuits, suivez les règles spéciales de Nettoyage détaillées dans le descriptif des nations.

4. Si le deck C.I.V. est vide et que vous devez ajouter une carte de ce deck sur un emplacement, prenez la première carte de la pioche Dynastie et mettez-la dans la défausse de la C.I.V. ; mélangez ensuite cette défausse pour constituer un nouveau deck C.I.V. Complétez alors les emplacements avec des cartes. Cela peut se produire plusieurs fois par tour (notamment lorsque le deck C.I.V. et la défausse de la C.I.V. sont vides).

Si vous affrontez les Cultistes ou les Utopiens, suivez les règles spéciales de ces nations au moment de mélanger la défausse et de constituer un nouveau deck C.I.V. (voir pages 42 et 48 pour plus d'informations).

5. Lorsque vous ajoutez la carte  à la défausse de la C.I.V., retournez sa carte État (sauf indication contraire pour les Arthurien, les Polynésien, les Taïnos et les Vikings). Dès lors, utilisez le tableau représenté sur la nouvelle face de la carte État.

CHANGEMENTS DE RÈGLES LORS D'UNE PARTIE SOLO

Toutes les règles d'une partie multijoueur concernant le déroulement d'un tour, la fin d'une manche et la résolution des cartes s'appliquent, excepté les points décrits ci-après.

NOUVEAUX MOTS-CLÉS

AJOUTER 1 RESSOURCE SUR LA CARTE DU MARCHÉ CORRESPONDANT À L'EMPLACEMENT DU

Prenez la ressource indiquée dans le stock et placez-la sur la carte du Marché, à l'emplacement correspondant au résultat du dé. Si l'emplacement n'existe pas, ne placez pas de ressource.

JOUER

La C.I.V. n'a que des cartes  et  en jeu.

Lorsqu'il vous est demandé de jouer une telle carte, mettez-la dans la zone de la C.I.V. et **ne la Défaussez pas** après l'avoir résolue. La C.I.V. ignore malgré tout le texte de la carte.

RÉSoudre

Lorsque vous résolvez une carte, appliquez l'effet qui lui correspond et qui est situé le plus haut dans le tableau de la carte État de la C.I.V., comme s'il s'agissait d'une carte d'emplacement qui vient d'être révélée. Défaussez la carte une fois résolue, sauf indication contraire (il peut vous être demandé de la placer en jeu ou de l'archiver dans l'Histoire).

Si un effet vous demande de résoudre la première carte du deck C.I.V. ou de la pioche Dynastie et que le paquet en question est vide, ne mélangez pas la défausse (la C.I.V. ne mélange la défausse que durant sa phase de Nettoyage). À la place, la C.I.V. gagne 2 jetons  (comme si elle n'avait pas pu utiliser l'effet **Innover**).

DÉCLENCHER DES EFFETS

Lorsque la C.I.V. déclenche un effet , elle résout l'effet **Marchander** de la deuxième colonne du tableau *Routes commerciales* (voir au dos de ce livret) au lieu de résoudre l'effet de la carte Route commerciale. La carte  reste en jeu.

CHANGEMENTS SUR LES EFFETS DES CARTES

Si la C.I.V. doit ou peut **Piocher** une carte à cause de vos effets, prenez si possible la première carte du deck C.I.V. et mettez-la dans la défausse de la C.I.V. Néanmoins, sauf indication contraire mentionnée sur la carte État de la C.I.V., vous ne devez mélanger la défausse de la C.I.V. ou ajouter de cartes de la pioche Dynastie au deck ou à la défausse de la C.I.V. que durant sa phase de Nettoyage.

La C.I.V. ignore vos effets lui demandant de Défausser une carte, même si la carte en question lui a été donnée via une partie antérieure de cet effet.

La C.I.V. ignore vos effets lui permettant de **Renvoyer** des cartes .

Si vos effets font Gagner des ressources à la C.I.V., celles-ci sont Gagnées normalement. Si les ressources doivent être placées sur les cartes  en jeu de la C.I.V., mettez-les immédiatement dans la zone de ressources de la C.I.V. à la place.

Tout effet résolu par la C.I.V. qui vous **Donne** (voir page 37) des , vous **Vole** (voir page 39) quelque chose, vous oblige à Défausser des cartes ou à **Abandonner** (voir page 36) ou **Rappeler** (voir page 38) quelque chose, est considéré comme une , peu importe les icônes figurant sur la carte. Si vous disposez d'une capacité vous permettant d'annuler ou d'ignorer une , vous pouvez l'utiliser pour interrompre l'effet négatif.

Si l'effet d'une carte de la C.I.V. requiert de Défausser la première carte du deck C.I.V. et que ce dernier est vide, cette partie de l'action ne peut être résolue puisque, comme indiqué plus haut, la C.I.V. ne mélange sa défausse que durant sa phase de Nettoyage.

CHANGEMENTS DANS LES MOTS-CLÉS POUR LA C.I.V.

ABANDONNER

Si la C.I.V. **Abandonne** une carte , mettez une de ses cartes  en jeu dans sa défausse. S'il y a plusieurs cartes  en jeu, la C.I.V. Abandonne celle qui a été jouée en dernier.

ACQUÉRIR ET INNOVER

Lorsque la C.I.V. **Acquiert** ou **Innovent** une carte, elle choisit toujours la carte du Marché rapportant le plus de points. En cas d'égalité, elle choisit la carte ayant le plus de jetons (, ,  et/ou ). Si l'égalité persiste, elle choisit la carte de l'emplacement portant le plus petit numéro.

Si la C.I.V. Innove et qu'aucune carte du Marché n'est valide, elle prend la première carte de la pioche appropriée. Si elle Innove une carte  ou une catégorie dont la pioche est vide, révélez des cartes de la pioche Principale, comme d'habitude. Si la pioche Principale ne contient plus de cartes de la catégorie en question, la C.I.V. gagne 2 jetons  à la place.

GAGNER DES CARTES

Lorsque la C.I.V. gagne des cartes (avec Acquérir, Innover, **Piocher** des , Récupérer des  ou à cause d'une de vos **Attaques**), placez-les sur le deck C.I.V., dans l'ordre où elles ont été gagnées (la première carte gagnée doit donc être en dessous). Si la C.I.V. Acquiert une carte et Récupère une carte  en conséquence, elle gagne d'abord la carte, puis la carte .

EXILER

Si la C.I.V. **Exile** une carte du Marché, elle choisit la carte de l'emplacement portant le plus petit numéro puis la met dans la pile Exil.

La C.I.V. n'Exile jamais de cartes ayant un ou plusieurs jetons. S'il y a des jetons sur toutes les cartes du Marché, elle n'Exile pas de cartes.

RAPPELER

Si la C.I.V. **Rappelle** une carte , prenez une de ses cartes  en jeu et placez-la sur le deck C.I.V. S'il y a plusieurs cartes  en jeu, la C.I.V. Rappelle celle qui a été jouée en dernier.

ÉCHANGER

(C.I.V. DES MARTIENS UNIQUEMENT)

Lorsque la C.I.V. des Martiens **Échange** (voir Échanger page 37) un Gadget contre une carte de la catégorie correspondante dans le Marché, appliquez les règles d'égalité décrites précédemment (« Acquérir et Innover ») pour choisir entre plusieurs options possibles. La C.I.V. ne Gagne pas de ressources ni ne Récupère de cartes  du Marché lors de l'Échange. La carte gagnée est placée dans la défausse de la C.I.V. (comme indiqué dans le tableau).

MARCHANDER

La C.I.V. choisit une carte  avec laquelle **Marchander**. Elle ignore les cartes  ayant déjà 3 jetons . S'il est possible de Marchander avec plusieurs cartes  en jeu (les vôtres ou celles de la C.I.V.), la C.I.V. suit l'ordre de priorité ci-dessous :

1. Elle choisit la carte  ayant le **plus** de jetons.
2. Elle choisit ses propres cartes  avant les vôtres.
3. Elle choisit les cartes  mentionnées en premier dans le tableau *Routes commerciales* (voir au dos du livret de règles).

Si elle choisit une de vos cartes , **Ajoutez** 1 jeton  du stock sur la carte ; la C.I.V. gagne 1 jeton  et déclenche la carte.

Si elle choisit une de ses propres cartes , Ajoutez 1 jeton  du stock sur la carte ; la C.I.V. déclenche alors la carte.

Si aucun marchandage n'est possible avec aucune carte , elle dépense 1 jeton , si possible, pour gagner 1 jeton .

Si aucun marchandage n'est possible avec aucune carte  et qu'elle n'a pas de jetons , rien ne se passe.

RAPPEL : Lorsque la C.I.V. déclenche une carte , elle utilise l'effet décrit dans la colonne du milieu du tableau *Routes commerciales* et ignore le texte de la carte.

CHANGEMENTS SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

ROI DES ROIS

Si la C.I.V. gagne la carte *Roi des rois* (quelle que soit sa face visible) et que sa carte État est sur , elle gagne 6 jetons  à la place.

Si la carte État de la C.I.V. est sur , elle gagne 3 jetons  à la place et **Pioche** la première carte de la pioche Dynastie et la met sur le deck C.I.V. Cela déclenche la fin de partie. Si la C.I.V. est censée gagner une carte  après avoir déclenché l'effet *Roi des rois*, rien ne se passe.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque fois que vous devez déterminer la valeur en points de victoire d'une carte pour la C.I.V. (quelle carte Acquérir, comment trier la pioche Dynastie, calculer les points, etc.), suivez les instructions ci-dessous :

- La valeur des cartes qui ont l'icône  ou  correspond au chiffre indiqué (elle peut être négative).
- Considérez que toutes les cartes  valent 5 points.
- Considérez que toutes les cartes  octroient leur valeur maximale. Par exemple, une carte sur laquelle est écrit « 8 PV si dans l'Histoire, 3 PV sinon » vaut 8 points de victoire pour la C.I.V., où qu'elle se trouve ; de même, une carte sur laquelle est écrit « -4 PV sauf si archivée dans l'Histoire » vaut toujours 0 point.
- S'agissant des cartes du Marché, considérez que les cartes ayant des jetons  valent un point de victoire supplémentaire par jeton.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un Décompte ou un Effondrement est déclenché.
Le Décompte se déclenche dans les mêmes conditions que lors des parties multijoueurs, mais aussi dans les cas suivants :

1. La pioche Dynastie de la C.I.V. est épuisée.
2. La pioche Principale est épuisée.
3. La C.I.V. gagne la carte *Roi des rois* .
4. La C.I.V. des Cultistes parvient à déclencher l'étape de Nettoyage de sa carte État .
5. La C.I.V. des Utopiens parvient à déclencher l'entrée *Shangri-La* de son tableau Voyage.

Remarque : les conditions de fin de partie spécifiques à certaines civilisations (par exemple, les Polynésiens gagnent leur dernière carte Développement avant de gagner leur carte , ou les Arthuriens jouent le *Graal*, etc.) en parties multijoueurs ne s'appliquent pas lorsque ces civilisations sont contrôlées par la C.I.V.

L'Effondrement se déclenche lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pile *Instabilités*.

DÉCOMPTÉ

Lorsqu'un Décompte est déclenché, terminez la manche en cours, comme d'habitude. Puis effectuez une ultime manche, en résolvant également les effets *Solstice*.

Calculez votre score de la même manière que dans les parties multijoueurs. Comptez ensuite les points de victoire de la C.I.V.

1. Chaque jeton  rapporte 1 point de victoire à la C.I.V.
2. Chaque groupe de 10 jetons  et  (quelle que soit la combinaison) rapporte 1 point de victoire à la C.I.V. Pour les besoins du calcul, chaque jeton  équivaut à 5 jetons .

Les jetons présents sur les cartes  de la C.I.V. ne comptent pas.

3. Comptabilisez chaque carte de la main, de la zone de jeu, du deck, de la défausse et de l'*Histoire* de la C.I.V. (voir précédemment pour plus d'informations). Les cartes de la pioche Dynastie ne comptent pas, tout comme la ou les cartes  de la C.I.V.

Les cartes  rapportent chacune +1 point de victoire à la C.I.V. des Cultistes au lieu de -2.

Si votre score est supérieur à celui de la C.I.V., vous êtes déclaré vainqueur.

Si vous êtes à égalité ou que votre score est inférieur, la victoire revient à la C.I.V.

EFFONDREMENT

Si la fin de partie est déclenchée par un Effondrement, vous perdez automatiquement, même si la C.I.V. possède plus de cartes  que vous.

Si **vous** incarnez les Cultistes et que la pile *Chaos* est vide lorsque l'Effondrement est déclenché, vous êtes déclaré vainqueur, comme d'habitude.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez affronter la C.I.V. dans cinq niveaux de difficulté différents, répertoriés ci-dessous du plus facile au plus retors. Chaque niveau de difficulté modifie quelque peu les règles décrites dans ce livret. Pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir le niveau Chef de clan.

CHEF DE CLAN

Lors de la mise en place de la C.I.V., ne placez pas les marqueurs d'emplacement 5 et 6. Si vous obtenez un 5 ou un 6 au dé, mettez-le de côté.
Au niveau de difficulté Chef de clan, la C.I.V. résout 3 ou 4 effets à chaque tour.

Si vous affrontez les Cultistes, la C.I.V. marque 0 point par carte .

SEIGNEUR DE GUERRE

Les règles sont identiques à celles du niveau Chef de clan, mais à la fin du tour de la C.I.V., après avoir complété les emplacements, prenez la première carte du deck C.I.V. et mettez-la dans sa défausse.

Au niveau de difficulté Seigneur de guerre, la C.I.V. résout 3 ou 4 effets à chaque tour.

IMPERATOR

Les règles classiques du mode Solo s'appliquent.

Au niveau de difficulté Imperator, la C.I.V. résout 4 ou 5 effets à chaque tour.

SOUVERAIN

Les règles sont identiques à celles du niveau Imperator, mais lors de la mise en place, donnez 3 jetons , 2 jetons  et 1 jeton  à la C.I.V.

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, donnez à la C.I.V. 1 jeton  au lieu d'un jeton .

La C.I.V. marque 1 point de victoire par groupe de 5 jetons  et/ou  (quelle que soit la combinaison) au lieu d'1 point par groupe de 10.

La C.I.V. marque 1 point de victoire par jeton .

Si vous affrontez les Inuits, ne placez pas de jeton  sous l'emplacement 4 à la fin des tours *Été* .

Au niveau de difficulté Souverain, la C.I.V. résout 4 ou 5 effets par tour.

SUZERAIN

Les règles sont identiques à celles du niveau Souverain, mais lors de la mise en place de la C.I.V., ajoutez le marqueur d'emplacement 6 à droite du marqueur 5. Lors de la mise en place et durant le tour de la C.I.V., placez une carte face cachée au-dessous de ce marqueur d'emplacement. Si vous obtenez un 6 au dé au début du tour de la C.I.V., posez le dé sur la carte correspondant à l'emplacement 6 ; n'**Ajoutez** pas de jetons au Marché durant la phase de Nettoyage de la C.I.V. (voir page 30).

Si vous affrontez les Cultistes, la C.I.V. marque +2 points de victoire par carte .

Au niveau de difficulté Suzerain, la C.I.V. résout 5 effets à chaque tour.

MODE CAMPAGNE

Le mode Campagne vous permet de jouer une série de parties Solo contre des C.I.V. de difficulté croissante. Votre objectif est de remporter cinq parties ; si vous cumulez quatre défaites, vous perdez la campagne.

Pour commencer une campagne, choisissez une nation, que vous garderez tout au long de la campagne.

Inscrivez votre nom et celui de votre nation dans un journal de campagne vierge (voir page 50).

Votre première partie contre la C.I.V. se joue au niveau de difficulté Chef de clan.

Vous n'êtes pas obligé de jouer contre une nation que vous avez déjà vaincue. En revanche, vous pouvez jouer plusieurs parties de campagne contre une même nation jusqu'à ce que vous l'emportiez.

VICTOIRE EN MODE CAMPAGNE

Inscrivez la date et votre score dans le journal de campagne. Puis suivez l'une des deux instructions ci-dessous :

Choisissez une carte commune (autre que ) dans votre **Histoire**, votre deck, votre défausse ou votre main que vous avez gagnée lors de cette partie. Inscrivez le nom de la carte dans le journal de campagne et ajoutez-la dans votre deck de départ pour le reste de la campagne.

ou

Choisissez une carte de votre deck de départ. Inscrivez le nom de la carte entre parenthèses dans le journal de campagne et remettez-la dans la boîte. Elle ne sera plus utilisée jusqu'à la fin de la campagne.

Quel que soit votre choix, lors de votre prochaine partie de campagne, passez au niveau de difficulté supérieur.

Lorsque vous parvenez à vaincre la C.I.V. au niveau de difficulté Suzerain (ce qui correspond à votre cinquième victoire), vous gagnez la campagne.

DÉFAITE EN MODE CAMPAGNE

Inscrivez la date et votre score dans le journal de campagne et mettez à jour votre nombre de défaites. Pour la partie de campagne suivante, commencez avec le double de ressources (6 jetons , 4 jetons  et 2 jetons ).

Si vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, vous commencerez la partie avec 2 jetons  au lieu de 2 jetons .

Si vous remportez cette partie, reprenez le nombre de ressources normal pour la suivante.

Si vous la perdez, ne doublez pas le bonus.

Si vous cumulez 4 défaites, vous perdez la campagne.

AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE LA CAMPAGNE

Si vous souhaitez participer à une campagne plus ardue, vous pouvez commencer à un niveau de difficulté plus élevé que Chef de clan.

MODE SUZERAIN SUPRÊME

Si le mode Campagne est devenu une simple formalité pour vous, vous pouvez essayer le mode Suzerain suprême.

Dans ce mode, le niveau de difficulté n'est plus croissant, toutes les C.I.V. sont au niveau de difficulté Suzerain suprême.

Les règles sont identiques au niveau de difficulté Suzerain, mais chaque fois que la C.I.V. **Renvoie** une carte , elle gagne un jeton .

Lors de la mise en place, Ajoutez 2 cartes communes  (il y aura donc 10 cartes communes  au lieu de 8 lors de la première partie de la campagne).

Si vous gagnez la partie, mettez de côté une carte commune  pour le reste de la campagne. Si vous cumulez 5 victoires contre la C.I.V. en mode Suzerain suprême, vous gagnez la campagne suprême !

Si vous perdez, remettez si possible une carte commune  mise de côté, et suivez les instructions de défaite classiques.

Ce niveau de difficulté a été jugé trop élevé pour être inclus dans les règles standard.

EXEMPLE DE TOUR DE LA C.I.V.

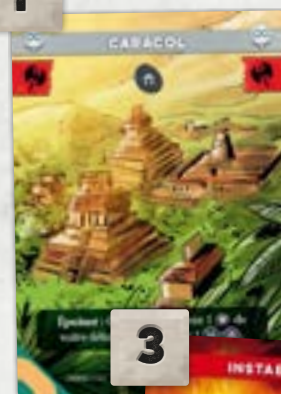
Vous affrontez les Mayas contrôlés par la C.I.V. au niveau de difficulté Imperator. Le déroulement de son tour est régi par sa rangée de cartes et par sa carte État, qui indique avec précision comment résoudre ses 5 cartes face cachée.

Au début du tour de la C.I.V., vous obtenez un 2 au dé ; posez-le sur la carte correspondant à l'emplacement 2 : cette carte sera ignorée durant la résolution. Si vous aviez obtenu un 6, les cinq cartes auraient été résolues, puisqu'aucune d'entre elles n'aurait été recouverte par le dé.

MA YAS	DÉCLENCHEUR	EFFET
		Renvoyez cette dans la pile Instabilités.
		Jouez cette et déclenchez son effet.
	Patouli	Révélés la première carte de la pioche Principale. Si vous révéléz 1 , exiliez-la et gagnez 1 ; sinon, placez la carte révélée et 1 dans la défausse de la C.I.V.
	Masque de pierre	Défaussez la première carte du deck C.I.V.
		Défaussez les 2 premières cartes du deck C.I.V. Renvoyez 1 de la défausse de la C.I.V. Gagnez 1 .
		Gagnez 1 .
		Exilez 1 carte du Marché. Gagnez 1 . Archivez cette dans l'Histoire de la C.I.V.
		Placez une Coiffe mise de côté sur le deck C.I.V. et archivez 1 Masque de pierre de la défausse de la C.I.V. dans son Histoire ; si ce n'est pas possible, résolvez-la première carte du deck C.I.V. Archivez cette dans l'Histoire de la C.I.V.
		Placez 1 dans le cas contraire la défausse de la C.I.V. sur le deck C.I.V. pour acquérir 1 / / ; si ce n'est pas possible, défaussez la première carte du deck C.I.V. Archivez cette dans l'Histoire de la C.I.V.
	Autres	Acquérez 1 / / ; si ce n'est pas possible, défaussez la première carte du deck C.I.V. et renvoyez 1 de la défausse de la C.I.V. Archivez cette carte dans l'Histoire de la C.I.V.



1



L'emplacement 1 est révélé en premier : il s'agit de la carte *Caracol*. Elle correspond à l'entrée / du tableau ; la C.I.V. gagne donc 1 jeton et la carte *Caracol* est placée dans la défausse de la C.I.V. L'emplacement 2 est recouvert par le dé, la carte n'est donc pas révélée.

3



L'emplacement 3 est révélé : il s'agit d'une carte *Instabilités*. Elle correspond à la première entrée du tableau (c'est le cas sur toutes les cartes État de la C.I.V.) ; la carte est donc tout simplement **Renvoyée** dans la pile *Instabilités*.

4



L'emplacement 4 est révélé : il s'agit de la carte *Masque de pierre*. Elle correspond à la quatrième entrée du tableau ; vous devez donc **Défausser** la première carte du deck C.I.V. Cependant, le deck C.I.V. est vide, cet effet ne peut donc pas être résolu.

Il est autorisé de ne résoudre qu'une partie de l'effet, **mais si l'intégralité de l'effet** ne peut être résolue, vous devez alors trouver la prochaine entrée du tableau correspondant à la carte. Dans cet exemple, il s'agit de l'entrée suivante, puisque *Masque de pierre* est aussi une carte .

La première phrase du nouvel effet vous demande de Défausser les 2 premières cartes du deck C.I.V., ce qui n'est toujours pas possible.

La phrase suivante vous demande de Renvoyer une carte de la défausse, si possible, mais celle-ci ne contient pas de cartes !

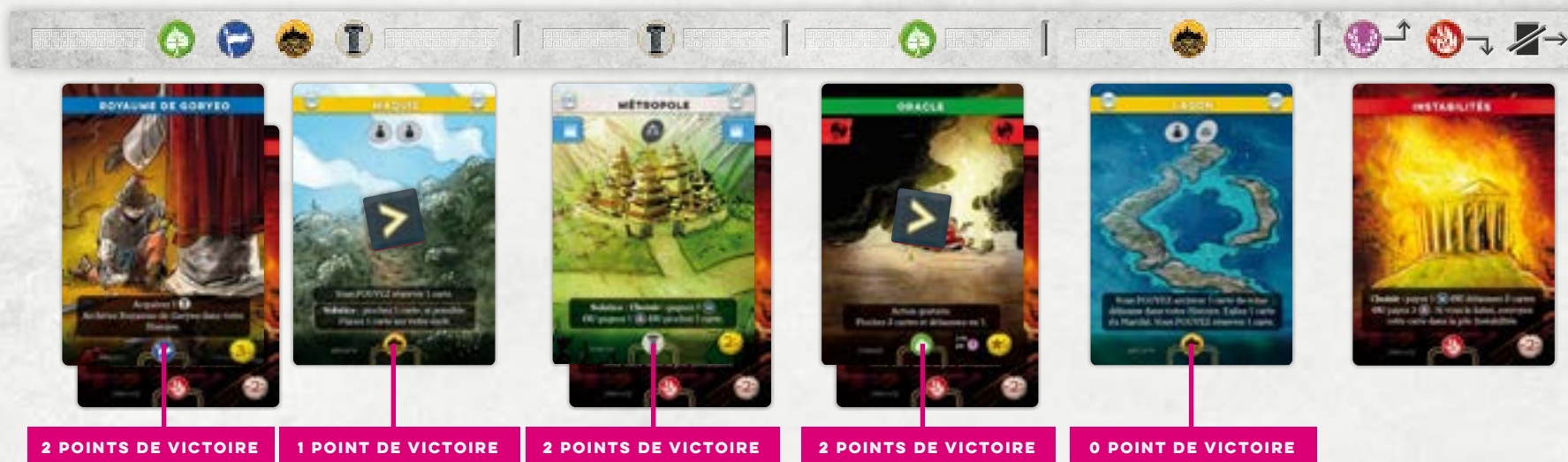
La troisième phrase indique que la C.I.V. gagne 1 jeton , ce qui est possible. Vous n'avez donc pas besoin de consulter une autre entrée du tableau, puisqu'au moins une partie de l'effet peut être résolu. La C.I.V. gagne 1 jeton et la carte *Masque de pierre* est placée dans sa défausse.

5



L'emplacement 5 est révélé : il s'agit de la carte *Chultuns*. Cette carte correspond à l'entrée du tableau, au bas de la carte État de la C.I.V. Vous devez remettre une carte de la défausse sur le deck C.I.V., ce qui est évidemment possible. La carte *Masque de pierre*, qui a été défaussée précédemment, est remise sur le deck C.I.V. – qui n'est du coup plus vide, puisqu'il contient exactement 1 carte : *Masque de pierre*.

La C.I.V. doit à présent **Acquérir** une carte. Pour ce faire, vous devez regarder toutes les catégories de cartes correspondantes (en l'occurrence, toutes les cartes) dans le Marché et calculer leur valeur en points de victoire pour la C.I.V. Voici les cartes présentes dans le Marché en ce moment (les jetons posés sur les cartes ont été comptabilisés) :



En cas d'égalité, vous devez choisir la ou les cartes ayant le plus de jetons (peu importe lesquels). Il s'agit de la carte *Anciens*, qui est donc Acquisée par la C.I.V. Mettez le jeton dans la réserve de ressources de la C.I.V. et placez la carte *Anciens* sur le dessus du deck C.I.V. La C.I.V. **Récupère** également la carte *Instabilités* située en dessous et la place sur la carte *Anciens*.

L'effet d'Acquisition est à présent résolu, la suite de l'instruction vous demande d'archiver cette carte dans l'**Histoire**. Archivez donc la carte *Chultuns* dans l'Histoire de la C.I.V. puis révélez une nouvelle carte dans le Marché pour remplacer *Anciens*.

Toutes les cartes de la C.I.V. ont été résolues, passez donc à la phase de Nettoyage de la C.I.V.

- Étant donné que la carte *Maquis* (située sur l'emplacement 2 du Marché) n'a pas été résolue ce tour-ci, Ajoutez-y un jeton.
- Faites-la ensuite glisser vers l'emplacement 1.
- Complétez les emplacements vides avec des nouvelles cartes du deck C.I.V. Même si les cartes sont face cachée, vous savez qu'il y aura une carte *Instabilités* sur l'emplacement 2, la carte *Anciens* sur l'emplacement 3 et la carte *Masque de pierre* sur l'emplacement 4.
- Le deck C.I.V. est à nouveau vide ; ajoutez donc la première carte de la pioche Dynastie à la défausse, mélangez-la et constituez un nouveau deck C.I.V., dans lequel la C.I.V. pourra **Piocher**. Vous ne saurez pas quelle carte se cache sur l'emplacement 5 avant le prochain tour de la C.I.V. !

MOTS-CLÉS

ABANDONNER

Seules les **cartes**  **enjeu** peuvent être Abandonnées.

Remarque : les cartes  (qui ont l'icône ) restent en jeu comme les cartes  ; ce ne sont pas des cartes , elles ne peuvent donc pas être Abandonnées.

Pour Abandonner une carte, mettez-la dans votre défausse.

Si la carte possède une carte **Réservée**, cette dernière est également Abandonnée. Si des jetons Ressource sont posés sur la carte, remettez-les dans votre réserve de ressources avant d'Abandonner la carte. Si un jeton  est posé sur la carte Abandonnée, ne **Renvoyez** pas le jeton  sur votre carte État.

Certaines cartes vous permettent d'Abandonner une carte Réservée. Dans ce cas, mettez la carte en question dans votre défausse, sans Abandonner la carte sous laquelle elle était Réservée.

RAPPEL : Seules les cartes  peuvent être **Rappelées** ou Abandonnées, PAS les cartes  !

ACQUÉRIR / / /

Choisissez une carte face visible du Marché de la catégorie correspondante. Gagnez les éventuelles ressources posées sur cette carte et **Ajoutez**-les à votre réserve de ressources. Ajoutez la carte à votre main. S'il y a une carte  en dessous, ajoutez-la également à votre main.

Une fois la carte Acquise, retournez la première carte de la pioche correspondante (ou de la pioche Principale si vous avez Acquis une carte située dans un des deux premiers emplacements ou si la pioche correspondante est vide) pour la remplacer. Placez une carte  de la pile **Instabilités** sous la carte que vous venez de retourner, sauf s'il s'agit d'une carte .

Si une carte vous permet d'Acquérir plusieurs cartes, résolvez entièrement l'effet Acquérir (sans oublier de remplacer la carte du Marché) pour chaque carte Acquise. Vous pouvez Acquérir une carte qui vient d'être ajoutée au Marché si sa catégorie correspond à celle de l'Acquisition suivante.

Remarque : les cartes  face visible situées au-dessus du plateau Marché ne font pas partie du Marché. Elles sont déplacées dans le Marché (au lieu de retourner une carte) lorsque la dernière carte de la pioche correspondante est prise du Marché.

Certaines cartes vous permettent d'inclure des cartes de la pile **Exil** dans le choix des cartes à Acquérir. Si vous Acquérez ainsi une carte autre que  de la pile Exil, vous devez **Récupérer** une carte  de la pile **Instabilités**. Certaines cartes vous obligent à Acquérir des cartes de la pile Exil (par exemple : « Acquérez une carte Exilée... »).

RAPPEL : Si vous Acquérez une carte de la pile Exil (autre que ) , vous devez **Récupérer** également une carte .

ACTION (GAGNER ET DÉPENSER)

Quand un effet de carte vous permet de Gagner une Action, prenez un jeton  du stock et posez-le sur votre carte État, même si cela vous fait dépasser la limite de 3 jetons  sur cette carte. Durant la phase de Nettoyage, repassez à 3 jetons .

Quand l'effet d'une carte vous demande de Dépenser un certain nombre d'Actions, retirez de votre carte État le nombre de jetons  indiqué. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas résoudre l'effet de cette carte.

ACTION GRATUITE

Ne retirez pas de jeton  de votre carte État pour jouer cette carte. Vous pouvez jouer cette carte même si vous n'avez plus de jetons  sur votre carte État. **Vous ne pouvez pas jouer une même carte en tant qu'Action gratuite plus d'une fois par tour.**

Les cartes ne comportant pas le mot-clé Action gratuite ne peuvent être jouées en tant qu'Action gratuite via des effets d'autres cartes qu'une fois par tour ; cependant, elles peuvent être jouées normalement (en dépensant une Action) autant de fois que vous le souhaitez.

Remarque : le mot-clé Action gratuite ne rend pas l'effet de la carte gratuit ; il permet simplement de jouer la carte sans dépenser d'Action. Par exemple, si un effet vous permet de jouer une carte  en tant qu'Action gratuite, vous devez malgré tout **Payer** 1 , 3  ou **Défausser** 2 cartes pour la **Renvoyer**.

RAPPEL : Vous ne pouvez pas jouer une même carte en tant qu'Action gratuite plus d'une fois par tour.

AJOUTER UNE RESSOURCE

Ajoutez une ressource du stock dans la zone ou sur la carte indiquée.

ATTAQUE

Quand vous jouez une carte avec une icône , son effet affecte tous les autres joueurs. Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement cet effet, faites-le autant que possible.

Certaines cartes protègent les joueurs contre les cartes . Elles permettent à un joueur d'ignorer tout ou partie des effets d'une carte  qui les cible.

BARBARE

Vous ne pouvez jouer vos cartes avec l'icône  que si votre carte État est sur sa face Barbare (icône  visible).

Vous pouvez avoir une carte  dans votre zone de jeu et utiliser sa capacité **Épuiser**, même si votre carte État est sur une face ayant une autre icône, comme .

Vous pouvez **Acquérir** et **Innover** des cartes , même si l'icône de votre carte État est différente.

Quand une carte indique « si vous êtes en  », cet effet ne peut être résolu (ou l'option ne peut être choisie) que si votre carte État est sur sa face Barbare (icône  visible).

CARTES / EN JEU

Lorsque vous jouez une carte , celle-ci reste dans votre zone de jeu jusqu'à ce qu'elle soit retirée par un autre effet. Si une carte  ayant des ressources est retirée du jeu (**Abandonnée**, **Rappelée**, **Exilée**, archivée dans l'**Histoire**), déplacez-les dans votre réserve de ressources. Si une carte  ayant un jeton  est retirée du jeu, ne remplacez pas ce jeton sur votre carte État avant la fin de votre tour.

Toutes les cartes  ont une icône Panneau  indiquant qu'elles restent dans votre zone de jeu, à l'image des cartes . Néanmoins, tout effet mentionnant, comptabilisant, Abandonnant ou Rappelant des cartes  n'affecte pas les cartes . Le seul moment où les cartes  quittent la zone de jeu, c'est lors de la résolution de l'effet **Profit**.

CHOISIR

Résolvez une des options indiquées après ce mot-clé. Les options sont exposées en une seule phrase, séparées par OU. Toute phrase complète succédant la liste d'options est résolue, quel que soit votre choix.

COMMERCE

Toutes les cartes  disposent d'un effet Commerce, qui peut être déclenché de deux façons :

1. Lorsque vous jouez une carte  de votre main, déclenchez immédiatement son effet Commerce.
2. Lorsque vous **Marchandez**, vous pouvez déclencher l'effet Commerce d'une carte  en jeu qui a moins de 3 jetons .

Pour déclencher l'effet Commerce de votre propre carte , **Déplacez** un de vos jetons  sur la carte.

Pour déclencher l'effet Commerce d'une carte  d'un adversaire, **Ajoutez** 1 jeton  du stock sur cette carte et gagnez 1 .

CONSIDÉRER

Lorsqu'un effet de carte vous demande de Considérer l'icône X comme étant une des icônes Y, faites comme si X était Y jusqu'à la fin du tour. Les effets Considérer expirent toujours avant le **Solstice** ou le Décompte.

DÉFAUSSER

Mettez la carte dans votre défausse.

DÉPLACER UNE RESSOURCE

Déplacez la ressource indiquée de la réserve de ressources du propriétaire dans l'emplacement approprié ou sur la carte concernée. Les ressources sur les cartes (celles du Marché ou les vôtres) ne peuvent pas être Déplacées ni utilisées pour **Payer** un coût. Vous ne pouvez pas convertir une ressource en une autre lorsque vous devez la Déplacer.

DÉVELOPPER

Payez le coût de Développement indiqué sur une carte  de votre choix située dans votre zone de Développement et mettez-la dans votre défausse. Les cartes de votre zone de Développement ne sont pas classées dans un ordre particulier ; vous pouvez **Regarder** toutes les cartes de la zone avant de choisir celle que vous allez Développer.

Quand ce mot-clé apparaît dans le cadre de l'effet d'une carte, vous pouvez le résoudre même s'il y a un jeton  dans votre zone de Développement. La résolution n'entraîne pas la pose d'un jeton  dans votre zone de Développement.

Les Arthuriens, les Cultistes, les Utopiens et les Vikings n'ont pas de zone de Développement et ne peuvent donc jamais Développer.

DONNER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et Donnez-la à un adversaire. Ce dernier la met dans sa main.

ÉCHANGER

Certains effets vous permettent d'Échanger des cartes entre le Marché et un autre emplacement.

Pour ce faire, retirez du Marché la carte de votre choix, en prenant soin de mettre de côté les jetons posés dessus et de **Renvoyer** la carte , le cas échéant. Placez ensuite la carte que vous souhaitez Échanger dans le même emplacement du Marché. Posez les jetons mis de côté sur celle-ci et placez en dessous une carte *Instabilités*, sauf s'il s'agit d'une carte . Enfin, mettez la carte qui a été retirée du Marché dans l'emplacement d'origine de celle qui vient d'y être ajoutée (votre main, votre deck, etc.).

Si une carte vous permet d'Échanger une carte de votre main avec une carte du Marché de même catégorie, cette dernière doit posséder une icône de catégorie ( /  /  /  / ) également présente sur la carte que vous Échangez. Si aucune carte du Marché ne répond à ces critères, vous ne pouvez pas Échanger.

EMPIRE

Vous ne pouvez jouer de cartes de votre main avec l'icône  que si votre carte État est sur sa face Empire (icône  visible).

Vous pouvez avoir une carte  dans votre zone de jeu et utiliser sa capacité **Épuiser**, même si votre carte État est sur une face ayant une autre icône, comme .

Vous pouvez **Acquérir** et **Innover** des cartes , même si l'icône de votre carte État est différente. Quand une carte indique « si vous êtes en  », cet effet ne peut être résolu (ou l'option ne peut être choisie) que si votre carte État est sur sa face Empire (icône  visible).

ÉPUISER

Vous ne pouvez utiliser de capacités Épuiser que durant votre tour, sauf indication contraire. Vous ne pouvez pas utiliser de capacités Épuiser durant le **Solstice** ou si vous avez exécuté l'ordre Recherche ou Pacification. Mettre une carte en jeu ne déclenche **pas** sa capacité Épuiser.

Remarque : lorsque vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, tous les joueurs reçoivent un jeton  supplémentaire lors de la mise en place.

Pour utiliser une capacité Épuiser, déplacez un jeton  de votre carte État sur la carte comportant le mot-clé Épuiser. Si vous n'avez pas de jetons  sur votre carte État, vous ne pouvez pas utiliser de capacités Épuiser.

S'il y a déjà un jeton  sur une carte, vous ne pouvez pas utiliser sa capacité Épuiser.

Résolvez entièrement l'effet indiqué après le mot-clé Épuiser. Certaines capacités Épuiser impliquent un coût. Si vous ne pouvez pas **Payer** le coût, vous ne pouvez pas utiliser la capacité Épuiser.

Vous pouvez utiliser une capacité Épuiser d'une carte de votre zone de jeu ayant une icône telle que  ou , quelle que soit l'icône visible sur votre carte État.

Une capacité Épuiser répondant à la résolution d'un effet d'un autre joueur ou de vous-même (par exemple, « lorsque vous Gagnez  grâce à une carte  » ou « lorsqu'un adversaire **Récupère** une carte  ») s'active dès que l'effet déclencheur a été résolu. Si le texte de l'effet en cours comporte plusieurs phrases, la capacité Épuiser est résolue après la phrase en cours, mais avant le début de la suivante.

EXILER

Choisissez une carte valide (parmi celles indiquées par l'effet) et placez-la dans la pile Exil, à côté du symbole  du plateau Marché.

Si vous Exilez une carte du Marché, **Renvoyez** les éventuelles cartes  situées en dessous dans la pile *Instabilités*. Retournez ensuite une nouvelle carte de la pioche correspondante (ou de la pioche Principale, si la pioche correspondante est vide) pour la remplacer. Placez une carte  de la pile *Instabilités* sous la carte que vous venez de retourner, sauf s'il s'agit d'une carte .

Vous ne pouvez pas Exiler une carte qui a un ou plusieurs jetons sur elle, mais une telle carte peut être **Échangée** avec une autre carte de la pile Exil.

Certaines cartes vous permettent d'**Acquérir** ou d'**Innover** des cartes dans la pile Exil. Pour ce faire, **Récupérez** la carte correspondante de votre choix dans la pile Exil. Si vous Acquérez ainsi une carte autre que , vous devez également **Récupérer** une carte  de la pile *Instabilités*.

GAGNER DES JETONS GRÂCE AUX CARTES / EN JEU

À votre tour, vous pouvez **Épuiser** une carte comportant ce texte lorsqu'une carte  /  en jeu est utilisée pour Gagner des jetons . Cela peut survenir via l'effet de la carte elle-même ou d'une autre carte (même si les cartes  /  ne sont pas concernées par cet effet).

Le plus souvent, ces effets se déclenchent lorsque vous utilisez les cartes *Prosperité*, *Nomades* ou d'autres cartes similaires qui génèrent des jetons  grâce aux cartes  pouvant avoir les icônes indiquées. Néanmoins, ils peuvent également être déclenchés via des cartes en jeu ayant l'icône indiquée (par exemple, *Port*, *Bohio*, *Qarmaq*), ou des cartes **Rappelant/Abandonnant** l'icône indiquée en tant que coût (par exemple, *Navires*, *Moulin à eau*, *Autel*) afin de Gagner des jetons , même si ces jetons  proviennent du Marché (*Navires marchands*, *Dragage du Tigre*).

Lorsque vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, ces effets peuvent se déclencher si vous **Marchandez** avec ou si vous **Rentabilisez** une carte  ayant l'icône indiquée, telle que *Corridor du Nil* ou en utilisant *Comptoirs commerciaux* pour Marchander avec n'importe quelle carte , du moment qu'ils vous font Gagner un jeton  d'une quelconque manière.

HISTOIRE

Toutes les cartes archivées sous votre carte Puissance constituent votre Histoire. Lorsqu'un effet vous demande d'archiver une carte dans votre Histoire, placez une carte (de votre main, sauf indication contraire) sous votre carte Puissance.

Les cartes de votre Histoire ne sont plus en jeu ; aucune interaction n'est possible avec elles à moins qu'un effet n'indique le contraire. Elles rapportent malgré tout des points de victoire.

Vous pouvez toujours consulter les cartes de votre Histoire, mais pas les autres joueurs.

Les Inuits et les Vikings ne possèdent pas d'Histoire (autrement dit, ces civilisations ne se reposent pas sur des écrits), tandis que les Atlantes et les Polynésien utilisent d'autres mots-clés dont le fonctionnement est identique à l'Histoire (ils ne sont pas interchangeables pour autant). Pour plus d'informations, consultez le **DESSCRIPTIF DES NATIONS** page 41. Si une carte doit être archivée dans l'Histoire de ces nations, elle est **Défaussée** à la place.

INNOVER / / /

Si vous avez le choix entre plusieurs catégories, annoncez d'abord la catégorie dans laquelle vous souhaitez **Innover**. Puis choisissez l'une des options suivantes :

Option 1 : Choisissez une carte face visible du Marché de la catégorie correspondante et ajoutez-la à votre main. Si vous choisissez cette option, Gagnez d'abord toutes les ressources posées sur la carte et mettez-les dans votre réserve de ressources. Récupérez ensuite la carte en main et remettez la carte  située en dessous dans la pile *Instabilités*. Retournez la première carte de la pioche correspondante (ou de la pioche Principale si vous avez Recherché une carte située dans un des deux premiers emplacements ou si la pioche correspondante est vide) pour remplacer la carte que vous avez Innovée. Placez une carte  de la pile *Instabilités* sous la carte que vous venez de retourner, sauf s'il s'agit d'une carte .

Remarque : les cartes  face visible situées au-dessus du plateau Marché ne font pas partie du Marché.

Option 2 : Si vous Innovez une carte , , ou , Récupérez la première carte face cachée de la pioche correspondante et ajoutez-la à votre main.

Option 3 : Si vous Innovez une carte dans une catégorie dont la pioche correspondante ne contient plus de cartes face cachée, ou que vous Innovez une carte  (qui ne dispose pas de sa propre pioche), révéléz une par une des cartes de la pioche Principale jusqu'à ce que vous trouviez une carte de la catégorie annoncée. Récupérez cette carte et ajoutez-la à votre main, puis mélangez les autres cartes révélées dans la pioche Principale. Si vous ne trouvez aucune carte de la catégorie annoncée, gagnez 2 jetons .

Option 4 : Si vous Innovez une carte , et qu'une ou plusieurs cartes  situées au-dessus du plateau Marché sont visibles (elles ne sont plus recouvertes par des cartes), Récupérez-en une et ajoutez-la à votre main. S'il n'y a pas de cartes  visibles, fouillez la pioche Principale tel que cela a été décrit dans l'Option 3.

Les effets de cartes qui se déclenchent lorsque vous les **Acquérez** ne se déclenchent pas lorsque vous les Innovez, même si vous choisissez l'Option 1 (voir plus haut).

Certaines cartes vous permettent d'inclure des cartes de la pile *Exil* dans le choix des cartes à Innover via l'Option 1. Certaines cartes vous obligent à Innover des cartes de la pile Exil (par exemple : « Innovez une carte Exilée. »).

RAPPEL : Si vous Innovez une carte , , ou , vous ne pouvez PAS fouiller la pioche Principale, sauf si la pioche correspondante est vide.

MARCHANDER

Lorsque vous activez la capacité Marchander, choisissez une des options suivantes :

Payez 1  pour gagner 1 .

Déplacez 1 de vos jetons  sur une carte  de votre zone de jeu qui a moins de 3 jetons  puis activez son effet **Commercer**.

Ajoutez 1 jeton  du stock sur une carte  adverse qui a moins de 3 jetons puis activez son effet **Commercer** à votre profit et gagnez 1 jeton  du stock.

Quand vous ne jouez pas avec l'extension *Routes commerciales*, si vous rencontrez des cartes vous permettant de Marchander, ignorez cette capacité.

PASSIF

Tant qu'une carte est dans votre zone de jeu, sa capacité Passif est active.

La capacité Passif d'une carte  est active tout au long de la partie, y compris quand vous exécutez l'ordre Recherche ou Pacification, ou encore lors de la résolution du **Solstice**. Elle peut également influencer sur le Décompte final.

PAYER / / /

Remettez dans le stock le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas effectuer cette **Action** ni utiliser cette capacité **Épuiser**. Si l'Action ou la capacité offre plusieurs options, vous devez **Choisir** une autre option à la place. Les ressources posées sur les cartes (celles du Marché ou les vôtres) ne peuvent pas être **Déplacées** ni utilisées pour Payer et ne sont pas comptabilisées dans votre score au moment du Décompte (sauf indication contraire).

Quand vous Payez en , vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de  et/ou  comme si chacun de ces jetons valait 1 .

Quand vous Payez en , vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de  et/ou  comme si chacun de ces jetons valait 2 . Il n'est pas possible de « faire de la monnaie ».

Vous ne pouvez pas dépenser de  à la place de  et vice versa. Vous ne pouvez pas convertir une ressource en une autre, sauf si cela est explicitement permis par un effet.

PIOCHE NATION

Votre pioche Nation est constituée de vos cartes  empilées face cachée et placées perpendiculairement sur votre carte . Si l'effet d'une carte vous permet d'une manière ou d'une autre de manipuler des cartes de votre pioche Nation, votre carte  doit toujours rester tout en bas de la pile. Ne placez jamais de carte  sous votre carte  et ne mélangez jamais votre carte  dans votre pioche Nation.

PIOCHER DES CARTES

Piochez dans votre deck le nombre de cartes indiqué et ajoutez-les à votre main. Si vous devez Piocher plus de cartes qu'il n'en reste dans votre deck, Piochez-en autant que possible, puis mélangez votre défausse (voir page 16) et continuez à Piocher des cartes.

S'il vous est demandé de Piocher ailleurs que dans votre deck, toutes les cartes doivent être Piochées dans cet emplacement. Vous piochez toujours toujours la première carte de la pile demandée.

PIOCHER DES CARTES, SI POSSIBLE

Lorsqu'un effet indique qu'un joueur doit Piocher des cartes « si possible », cet effet ne peut pas déclencher de mélange de la défausse. Arrêtez de Piocher lorsque votre deck est vide et passez à l'effet suivant. Si votre deck est déjà vide, ne Piochez pas de cartes.

PLACER DES CARTES SUR VOTRE DECK

Placez la carte (de votre main, sauf indication contraire) face cachée sur votre deck.

RAPPELER

Seules les cartes  peuvent être Rappelées.

Remarque : les cartes  restent en jeu, mais ne peuvent pas être Rappelées.

Lorsqu'une carte  est Rappelée, remettez-la dans votre main.

Si la carte possède une ou plusieurs cartes **Réservées**, celles-ci sont également remises dans votre main. S'il y a des jetons Ressource sur la carte, déplacez-les dans votre réserve de ressources.

Si une carte ayant un jeton  est Rappelée, ne déplacez pas le jeton  sur votre carte État. Néanmoins, si vous rejouez cette carte plus tard lors du même tour, vous pouvez utiliser un autre jeton  pour résoudre à nouveau son effet **Épuiser**.

RAPPEL : Seules les cartes  peuvent être Rappelées ou **Abandonnées**, et non les cartes  !

RÉCUPÉRER

Récupérez la carte indiquée et ajoutez-la à votre main ou dans la zone de jeu indiquée s'il y en a une.

Lorsque vous devez récupérer des cartes dans une zone face visible (pile **Exil**, défausse, etc.), choisissez celles que vous voulez.

Lorsque vous devez récupérer 1 , prenez-la dans la pile **Instabilités**. Si vous récupérez la dernière , vous déclenchez un **Effondrement** (p. 17)

REGARDER

Piochez et examinez secrètement la ou les cartes indiquées. Sauf indication contraire, remettez les cartes que vous avez Regardées là où vous les avez prises.

Si vous ne pouvez pas Regarder autant de cartes qu'il vous est demandé, Regardez-en un maximum.

Si vous Regardez plusieurs cartes, remettez-les dans leur emplacement d'origine, dans n'importe quel ordre.

Si vous Regardez des cartes , ignorez la carte **Roi des rois**, sauf s'il s'agit de la seule carte restante de la pioche.

Si vous Regardez des cartes dans votre **pioche Nation**, ignorez votre carte  sauf s'il s'agit de la seule carte restante de la pioche.

Si l'effet vous propose de « garder » une ou plusieurs de ces cartes, ajoutez-les à votre main sans les montrer.

PROFIT

Si vous avez 3 jetons  sur une carte  dans votre zone de jeu, vous pouvez dépenser une **Action** durant votre tour pour résoudre son effet Profit. Déplacez tous les jetons  posés sur la carte dans votre réserve de ressources et mettez la carte dans votre défausse (ou ailleurs si l'effet l'indique explicitement).

RENOYER UNE CARTE

Renvoyez une carte  de votre main dans la pile **Instabilités**.

Cela arrive le plus souvent lorsque vous jouez depuis votre main la carte  que vous souhaitez Renvoyer. Conformément au texte de la carte , vous devez dépenser une **Action**, et **Payer** des ressources ou **Défausser** des cartes.

Certains effets d'autres cartes vous permettent de « Renvoyer une carte  » de votre main ou de la défausse. Pour ce faire, prenez la carte  (dans l'emplacement indiqué) et ajoutez-la dans la pile **Instabilités**. Dans ce cas, le texte de la carte  est ignoré.

Certaines cartes vous permettent de jouer une carte  en tant qu'**Action gratuite**. Dans ce cas, vous pouvez jouer la carte  depuis votre main, sans dépenser de jeton . Néanmoins, vous devez toujours Payer le coût vous permettant de Renvoyer la carte en dépensant des ressources ou en Défaussant des cartes.

RENOYER UN JETON

Prenez un jeton  sur une des cartes de votre zone de jeu et Renvoyez-le sur votre carte État. Vous pouvez utiliser ce jeton  pour activer une capacité **Épuiser** au cours de ce même tour.

RÉSERVER

Prenez une carte de votre main et placez-la face visible sous la carte en jeu comportant le mot-clé Réserver. La carte du dessous est désormais Réservée. Il peut vous être proposé de Réserver une carte sous une autre carte en jeu, différente de celle qui a déclenché l'effet Réserver.

Une carte peut avoir plusieurs cartes Réservées sous elle. Certains effets peuvent indiquer le type de cartes pouvant être Réservées.

Une carte Réservée n'est pas considérée comme étant dans votre zone de jeu, bien qu'elle vous rapporte des points à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas **Défausser** ni jouer une carte Réservée, et vous ne pouvez pas utiliser sa capacité **Épuiser** ou **Solstice**.

Si une carte Réservée est située sous une carte qui est **Abandonnée**, **Rappelée**, **Exilée**, archivée dans l'**Histoire**, Engloutie, archivée dans les Légendes, etc., appliquez cet effet à la carte Réservée. Cependant, si la carte Réservée est spécifiquement ciblée par un tel effet, la carte sous laquelle elle était Réservée reste en jeu. Tous les joueurs peuvent prendre connaissance des cartes Réservées.

Certaines cartes indiquent clairement qu'elles ne peuvent pas être Réservées sous des cartes , ou qu'elles ne peuvent pas du tout être Réservées.

RETIRER UNE RESSOURCE

Retirez la ressource indiquée et remettez-la dans le stock. Vous ne pouvez pas convertir une ressource en une autre lorsque vous devez la Retirer (contrairement au mot-clé **Payer**).

SOLSTICE

Rendez-vous page 16 pour obtenir des informations détaillées sur le Solstice et la résolution des effets Solstice.

TOUS LES JOUEURS / TOUS LES AUTRES JOUEURS

Les cartes qui font référence à « tous les joueurs » ou à « chaque joueur » vous incluent également.

Les cartes qui font référence à « tous les autres joueurs » ou à « chaque autre joueur » ne vous incluent pas.

TROUVER

Fouillez les emplacements suivants, dans cet ordre, pour Trouver la ou les cartes indiquées :

1. Votre main
2. Votre défausse
3. Votre deck
4. Votre **pioche Nation** (sauf votre carte ).

Certaines cartes peuvent explicitement limiter cette recherche à quelques emplacements ci-dessus, ou à l'inverse, vous demander d'inclure les **cartes  en jeu** ou les cartes archivées dans votre **Histoire**.

Si vous ne Trouvez pas la carte indiquée, il ne se passe rien. Si vous Trouvez la carte indiquée, arrêtez de fouiller et révélez-la. La carte initiale vous indiquera où mettre la carte indiquée.

Si la carte propose un choix (par exemple, « Trouvez 1  »), vous pouvez fouiller les quatre emplacements ci-dessus et choisir une carte correspondante à révéler. Remettez les autres cartes là où vous les avez trouvées.

Si vous avez fouillé votre deck ou votre pioche Nation, vous devez les mélanger. Quand vous mélangez votre pioche Nation, laissez la carte  tout en bas de la pile.

VOLER DES RESSOURCES

Prenez dans la réserve de ressources des joueurs concernés le nombre et le type de jetons indiqués sur la carte.

Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement cet effet, faites-le autant que possible. Vous ne pouvez pas convertir une ressource en une autre lorsque vous Volez. Les joueurs ne pouvant pas donner la totalité de ce qu'ils doivent sont considérés comme « ne pouvant pas **Payer** », mais doivent Payer ce qu'ils peuvent.

PRÉCISIONS CONCERNANT CERTAINES CARTES

ACCLAMÉ (2REN8/9)

Quand vous **Recherchez** une carte , vous devez suivre les règles habituelles, mais vous avez la possibilité de choisir une carte du Marché, ou de révéler des cartes de la pioche Principale.

ROI DES ROIS (1REN9/9, 2REN9/9, ET 3REN10/10)

Si un effet vous permet de manipuler l'ordre des cartes de la pioche , la carte *Roi des rois* doit toujours rester tout en bas de la pile. Tant qu'il y a des cartes face cachée dans la pioche , tout effet permettant aux joueurs de **Regarder**, gagner ou **Piocher** des cartes se rapporte uniquement à ces cartes face cachée, et non à la carte *Roi des rois*.

Si *Roi des rois* est la **seule** carte , restant de la pioche lorsqu'un effet vous demande de Piocher ou de gagner une carte , résolvez la carte *Roi des rois* à la place.

Lors de la mise en place, la carte *Roi des rois* est toujours placée sur sa face A. À chaque partie, la première fois que la carte *Roi des rois* est résolue, retournez-la sur sa face B. Chaque joueur ne peut résoudre la carte *Roi des rois* (quelle que soit la face) qu'une seule fois par partie. Il retourne alors son jeton Roi des rois en guise de rappel.

Les Arthuriens, les Vikings, les Utopiens et les Cultistes (sauf si leur carte État est sur la face  ou ) obtiennent des jetons Progrès lorsqu'ils résolvent la carte *Roi des rois* si leur carte État correspond à l'icône indiquée, mais ils ignorent le mot-clé **Développer**, puisqu'ils ne possèdent pas de zone de Développement. Un Cultiste dont la carte État est sur la face  ou  ne retire aucun avantage de la résolution de la carte *Roi des rois*.

RAPPEL : Chaque joueur ne peut résoudre la carte *Roi des rois* qu'une seule fois par partie.

MIYABI (3JPN6/24), SUMÉRIENS (1VAS7/11)

Ces effets permettent de **Renvoyer** des cartes  à la fin de la partie, lorsqu'un Décompte est déclenché. Vous pouvez Renvoyer des cartes  de n'importe quel emplacement comptabilisé (votre main, votre zone de jeu, votre défausse, votre deck, votre **Histoire**, ou un emplacement spécifique à une nation).

Si la partie s'achève sur un Effondrement (et donc pas sur un Décompte), ces effets ne se déclenchent pas. S'il faut départager des égalités par un Décompte suite à un Effondrement, les joueurs concernés peuvent déclencher ces effets le cas échéant, mais le fait de Renvoyer les cartes  n'empêche pas l'Effondrement (et ne brise pas non plus l'égalité  initiale).

Si vous affrontez les Cultistes, vous pouvez utiliser ces effets pour renvoyer des cartes *Chaos* durant le Décompte, mais pas pour empêcher une victoire liée aux cartes *Chaos* du joueur incarnant les Cultistes.

SUPRÊME (3REN1/10 ET 3REN2/10)

Cette carte n'a aucun effet lorsqu'elle est jouée, mais elle peut quand même être jouée en dépensant une **Action** dans le seul but de la **Défausser**. Elle peut également être Défaussée en tant que coût d'une Action, d'un effet **Épuiser** ou **Solstice**, etc. Néanmoins, il n'est pas possible de la Défausser pendant la phase de Nettoyage.

VOIE SACRÉE (1RÉG14/14)

Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour ajouter votre carte  à votre deck.



DESCRIPTIF DES NATIONS

Il n'est pas nécessaire de lire ce chapitre pour apprendre à jouer, mais les précisions concernant les nations peuvent vous donner un aperçu des cartes-clés de leur deck.

Lorsque vous jouez une nation pour la première fois, prenez le temps de consulter ses cartes avant d'effectuer la mise en place. Chaque nation est unique, il est donc pertinent de vous familiariser avec les cartes de votre **pioche Nation** et les cartes Développement qui deviendront accessibles une fois votre **Empire** établi. Les chemins menant à la victoire sont multiples, mais connaître les forces et les faiblesses de votre nation vous aidera à définir une stratégie et à identifier les cartes du Marché qui vous permettront de la mettre en œuvre.

Un niveau de difficulté a été attribué à chaque nation, allant de facile (une étoile) à très difficile (cinq étoiles). Il s'agit d'un indicateur donnant une idée de l'accessibilité des mécaniques du deck ; il peut également servir de guide aux nouveaux joueurs ne sachant pas avec quelle nation commencer.

Certaines nations ont l'icône  : cela signifie que vous devez utiliser l'extension *Routes commerciales* pour les jouer. Même si certaines d'entre elles sont moins complexes que d'autres, elles sont plutôt adaptées aux joueurs expérimentés, du fait de la nécessité d'intégrer l'extension.

Chaque nation dispose également d'un niveau d'agressivité, allant de Pacifiste à Impitoyable. Un niveau d'agressivité élevé indique la présence d'un plus grand nombre de cartes  ; ce type de civilisation vous mettra très régulièrement des bâtons dans les roues. Si votre groupe de joueurs n'apprécie pas ce genre d'interaction, nous vous recommandons de choisir des nations pacifistes, ou plutôt pacifistes. Le niveau d'agressivité se reflète également dans la manière dont ont été conçues les C.I.V. : plus une nation est belliqueuse, plus sa C.I.V. aura tendance à mettre à mal votre stratégie.

LES ABBASSIDES ★★☆☆☆

NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

Votre carte Puissance dispose d'une des méthodes d'**Acquisition** les plus efficaces du jeu, tâchez donc d'en profiter au maximum. Il y a 2 cartes  dans votre **pioche Nation**, vous avez donc tout intérêt à retourner votre carte *Marchands* rapidement. Vous pourrez ainsi Acquérir encore plus de cartes et tirerez pleinement profit de la carte *Mercenaires turcs*. Ne négligez pas les cartes ayant les icônes  ou , qui créent une synergie avec la carte *Grande Mosquée de Damas*. **Exilez** un maximum de cartes afin d'optimiser l'Acquisition de cartes du Marché durant votre tour.

LES AKSOUMITES ★★☆☆☆

NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

Comme l'Histoire a pu le prouver, vos *Mines de sel* valent plus que de l'or : vos cartes *Conquête* et *Progrès* ne vous coûtent pratiquement rien à jouer, tâchez donc d'en profiter dès que possible. Attention à ne pas gonfler votre deck avec trop de cartes : plutôt que de chercher des cartes à jouer, concentrez-vous sur celles qui rapportent un maximum de points de victoire en fin de partie. Vous pouvez archiver dans votre **Histoire** les cartes que vous ne pouvez pas utiliser au départ grâce à la carte *Alphabet guèze*, ce qui vous permet d'obtenir rapidement vos cartes

Développement. Conservez votre statut  aussi longtemps que nécessaire pour profiter de vos capacités d'**Acquisitions** directes, ou tâchez d'ériger rapidement votre **Empire**  pour poser votre carte *Monnaie aksoumite* le plus tôt possible.

LES ARTHURIENS ★★★★★

NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

Les Arthuriens ne cherchent pas à établir d'**Empire** et se consacrent plutôt à l'accomplissement de quêtes afin de découvrir le légendaire *Graal*. Vos chevaliers  sont vitaux et vous accordent de puissants avantages lorsqu'ils sont **Réservés** sous d'autres cartes. Envoyez-les en quête pour *Myrddin Wyllt* ou choisissez une voie plus sombre en utilisant les pouvoirs de *Morgane*. *La Bataille de Camlann*, *Gwaith Camlan* est une menace constante qui entraînera la chute de vos chevaliers  et la multiplication des *Instabilités* dans votre royaume.

RÈGLES SPÉCIALES DES ARTHURIENS

En tant qu'Arthuriens, vous ne pouvez jamais atteindre l'État . Votre carte  représente votre carte *Nadir*. Lorsque vous êtes censé l'ajouter à votre défausse (généralement, juste avant de la mélanger) après l'avoir prise dans votre **pioche Nation**, posez-la dans votre zone de jeu à la place. Ne retournez pas votre carte État dans ce cas.

De plus, vous ne possédez pas de zone de Développement et ne pouvez pas utiliser les effets **Développer**. Vos cartes  représentent des quêtes en attente. En utilisant l'effet **Solstice** de la carte *Cour du roi Arthur*, vous Réservez une de vos quêtes en attente, qui devient alors une quête active. Vous ne pouvez avoir qu'une seule quête active à la fois. Grâce aux cartes *Morgane* ou *Myrddin Wyllt*, vous pouvez gagner la quête active et l'ajouter à votre main ou à votre défausse. *Graal* ne peut devenir votre quête active que si vous n'avez plus de quêtes en attente. Retirer la carte *Graal* ne déclenche **pas** la fin de partie. Elle ne déclenche la fin de partie que lorsque la quête est accomplie et jouée.

À la fin de la partie, vos quêtes en attente ainsi que l'éventuelle quête active Réservée ne sont pas considérées comme en votre possession lors du calcul des points de victoire (à l'image des cartes de la pioche Nation ou de la zone de Développement des autres nations).

LA C.I.V. DES ARTHURIENS

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Arthuriens, remplacez l'étape 5 par les instructions suivantes :

- 5a. Placez la carte *Graal*  face visible.
- 5b. Mélangez les cartes  restantes et placez-les face cachée sur la carte *Graal*. Elles représentent les quêtes en attente.
- 5c. Placez la carte  face visible à proximité des quêtes en attente.
- 5d. Mélangez les cartes  et empilez-les face cachée sur la carte . La pioche Dynastie est ainsi constituée.
- 5e. Retirez la carte *Cour du roi Arthur* du jeu.

LES ATLANTES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : IMPITOYABLE

En tant qu'Atlantes, vous commencez à l'État **Empire**, ce qui signifie que vous pouvez utiliser les puissantes cartes **I** dès le début de la partie. Cependant, cela signifie aussi que vous devez assurer un ravitaillement constant de ressources **☹**, **☹**, et **☹** pour continuer à vous **développer**.

Atlantis est sous la menace constante des *Submersions* et des *Instabilités*. Vous devrez choisir entre gérer vos propres Régions, terroriser les mers grâce à votre redoutable *Flotte atlante*, ou vous concentrer sur de nouvelles cartes **☹** sous peine de voir votre nation entièrement engloutie. Mais la montée des eaux s'accompagne de certains avantages qui, s'ils sont utilisés à bon escient, feront entrer votre nation dans les *Mythes et Légendes*.

RÈGLES SPÉCIALES DES ATLANTES

En tant qu'Atlantes, vous commencez la partie en plaçant votre carte État sur la face **☹** et ne la retournez jamais. Vous n'avez pas de **pioche Nation** (donc aucune carte **☹** ni **☹**) et vous pouvez donc commencer à Développer juste avant de mélanger votre défausse pour la première fois.

Les Atlantes ne possèdent pas d'**Histoire** ; lorsqu'un effet vous demande d'archiver une carte dans votre Histoire, **Défaussez**-la à la place. Pour remplacer votre Histoire, vous disposez d'une pile Submersion, située sous votre carte Puissance. Les cartes sont ajoutées à la pile Submersion via le mot-clé Engloutissez. Les cartes de votre pile Submersion vous octroient des points de victoire, mais ne sont pas archivées « dans votre Histoire » et ne sont pas prises en compte vis-à-vis des effets **☹**. Elles n'interagissent pas avec les autres cartes, sauf indication contraire. À tout moment, vous avez le droit de **Regarder** les cartes de votre pile Submersion, mais les autres joueurs ne peuvent pas le faire.

Si un joueur n'incarnant pas les Atlantes déclenche le mot-clé Engloutissez, les cartes indiquées sont simplement défaussées.

LA C.I.V. DES ATLANTES

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Atlantes, remplacez l'étape 5 par les instructions ci-dessous :

- 5a. Mettez de côté toutes les cartes **☹** ayant l'icône **☹**.
- 5b. Classez les cartes **☹** restantes dans l'ordre croissant de points de victoire et empilez-les face cachée ; les cartes rapportant le plus de points doivent être au-dessus de la pile. Considérez que toutes les cartes **☹** valent 5 points. Classez les cartes de valeur identique aléatoirement.
- 5c. Mélangez les cartes **☹** mises de côté précédemment et placez-les face cachée sur la pile. La pioche Dynastie est ainsi constituée.

LES CARTHAGINOIS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant que Carthaginois, vous devez concentrer toute votre attention sur le contrôle du Marché et la collecte de **☹**. Utilisez votre pouvoir unique en complément de vos *Caravanes* et *Navires marchands* pour manipuler le Marché en votre faveur. Une fois l'État **Empire** atteint, continuez votre expansion grâce à vos célèbres *Éléphants* menés par *Hannibal*, ou dominez le marchande avec *Monopole* pour envoyer les *Instabilités* et d'autres cartes indésirables chez vos adversaires. Tâchez d'accéder aux océans, étant donné que vos navires et votre *Cité de Carthage* en tireront grandement profit.

RÈGLES SPÉCIALES DES CARTHAGINOIS

Durant la phase de Nettoyage, **Ajoutez** des jetons **☹** sur une carte du Marché au lieu d'un jeton **☹**. Le nombre de jetons **☹** Ajoutés dépend de la face de la carte Puissance que vous avez choisie.

LES CELTES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : IMPITOYABLE

En tant que Celtes, vous aurez recours à un style de jeu agressif et vous vous concentrerez sur l'**Acquisition** de cartes **☹** et la distribution de cartes *Instabilités* grâce à vos puissants *Druides*. Sans la *Prospérité* accessible aux autres nations, vous aurez besoin de collecter des **☹** avec *Vol de bétail* et de développer votre **☹** avec vos *Druides* et le *Chaudron de Cerridwen*.

Répandre des *Instabilités* chez vos adversaires vous permettra de sortir victorieux d'un Effondrement, mais ne négligez pas non plus les avantages plus subtils dont vous bénéficierez en alourdissant leur main ou en les forçant à dépenser des **Actions** et des ressources pour s'en débarrasser. En tant que Celtes, vous ferez en sorte d'allonger les parties, afin de **Développer** vos cinq cartes **☹**, tout en ralentissant vos adversaires pour les empêcher de faire de même.

RÈGLES SPÉCIALES DES CELTES

Même si l'effet de la face A de leur carte **☹** affecte négativement les autres joueurs, il ne s'agit pas d'une carte **☹**, il n'est donc pas possible de s'en prémunir.

LES CULTISTES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : IMPITOYABLE

Incarnar les Cultistes est une expérience unique : vos cartes Cérémonie vont vous embarquer sur un chemin obscur, jusqu'à atteindre l'État **Corrompu** **☹**. Vous avez alors accès à de nouvelles cartes et capacités très puissantes, dont la possibilité de mettre fin instantanément à la partie en invoquant une Horreur surnaturelle **☹**. Mais prenez garde : si vous choisissez de tout sacrifier pour atteindre cet objectif, vous renoncerez à de nombreux moyens d'**Acquérir**. Votre stratégie sera alors centrée sur la gestion des *Instabilités* ; si vous en avez trop, vous serez complètement bloqué. Si vous n'en avez pas assez, vos adversaires n'auront aucun mal à repousser la menace de vos cartes *Chaos*. Vous pouvez **Innover** des cartes de la pile **Exil** grâce à la carte *Désolation gelée*, et *Bibliothèque maudite* permet de **retirer** des ressources du Marché pour justement faciliter l'Exil. Vos cartes **☹**, bien que situationnelles, sont très puissantes ; tâchez donc de les jouer au moment opportun et de vous en débarrasser dès qu'elles deviennent un fardeau.

RÈGLES SPÉCIALES DES CULTISTES

Les Cultistes n'ont que 3 jetons à leur disposition au lieu de 5.

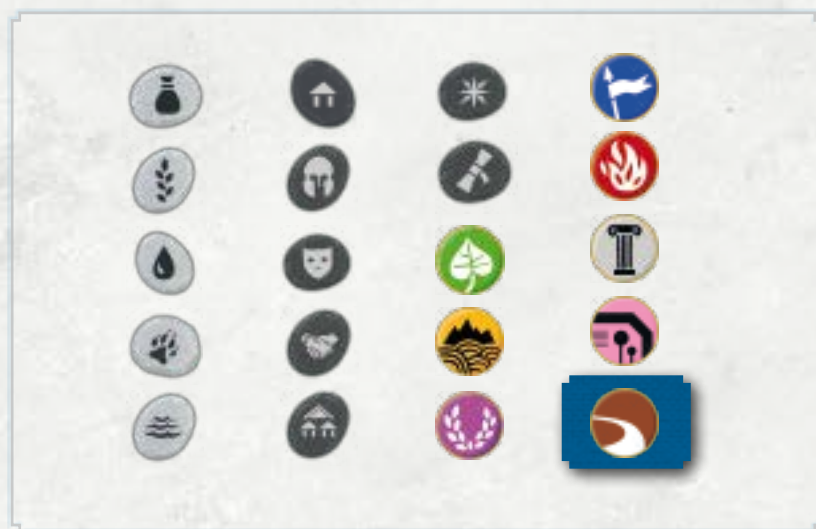
Les Cultistes possèdent une deuxième carte État double face, qui a des icônes uniques. Certaines de leurs cartes de départ affichent l'icône d'État. Vous ne pouvez jouer ces cartes que si vous avez la carte État, pas avant. De plus, une fois l'État atteint, vous ne pouvez plus jouer de cartes ni même si vous pouvez toujours bénéficier de celles qui sont dans votre zone de jeu.

Enfin, les Cultistes disposent de cartes spéciales, plus puissantes, appelées *Chaos*, qu'ils n'hésiteront pas à distribuer à leurs adversaires (notamment grâce à la capacité spécifique à l'État). Si un Effondrement est déclenché et que la pile *Chaos* est vide, vous êtes instantanément déclaré vainqueur.

Les Cultistes s'appuient sur leurs deux cartes Cérémonie double face ; elles sont tout d'abord empilées, la carte *S'instruire sur la cérémonie* sur le dessus. Seule la carte Cérémonie visible est considérée comme étant en jeu. Elle fonctionne comme une carte Puissance et dispose d'une redoutable capacité *Épuiser* ou *Passif*, ainsi que d'un effet *Solstice* qui vous permettra d'avancer vers la prochaine étape de la cérémonie. La carte Cérémonie ne peut quitter votre zone de jeu que par l'intermédiaire de l'effet Solstice. Lorsqu'une nouvelle carte Cérémonie entre en jeu durant le Solstice, son effet Solstice est également résolu.

Une puis deux icônes sont représentées respectivement sur les deux dernières étapes de la cérémonie : cela est important pour le Décompte de la face B de la carte Puissance (qui permet de marquer des points supplémentaires) ou suite à un Effondrement, au cours duquel vous n'êtes pas déclaré vainqueur grâce à vos cartes *Chaos* ; celles-ci vous retirent alors des points !

Pour déclencher l'effet Solstice de la dernière étape de la cérémonie, vous devez cumuler 13 icônes différentes sur les cartes *Réservées* sous votre carte Cérémonie. Voici la liste des icônes :



Vous pouvez vous servir comme bon vous semble des jetons Icône inclus dans le jeu pour comptabiliser les icônes que vous avez déjà *Acquises* et/ou *Réservées*.

Remarque : les icônes, et les icônes d'État telles que ou ne sont pas prises en compte.

LA C.I.V. DES CULTISTES

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Cultistes, vous ne constituez pas de pioche Dynastie lors de l'étape 5. Retirez les cartes Cérémonie (*Rechercher la cérémonie* et *Assemblée cérémonielle*) du jeu.

Lors de l'étape 7 de la mise en place de la C.I.V., mettez la carte État (face visible) sur la carte État.

LES ÉGYPTIENS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant qu'Égyptiens, vous êtes un bâtisseur d'empires. Face à tant de possibilités de *Développement*, réfléchissez à la meilleure façon d'enrichir votre deck. Vos infrastructures étant situées à proximité du célèbre fleuve d'Égypte, les fréquentes *Crues du Nil* peuvent vous octroyer de nouvelles occasions de vous Développer ; vous devrez rester à l'affût des cartes-clés du Marché. Vous atteignez l'État *Empire* plus rapidement que quiconque, mais cela signifie également que vous devrez régulièrement remédier aux problèmes en vous appuyant uniquement sur votre deck.

RÈGLES SPÉCIALES DES ÉGYPTIENS

Les Égyptiens utilisent leur carte *Embaumement* pour maintenir l'équilibre et la fluidité de leur deck. Les capacités *Passif* sont toujours actives, *Embaumement* peut donc être utilisée dès que vous *Payez* dans le cadre d'une *Action*, d'une capacité *Épuiser* ou d'un effet *Solstice*, ou même lorsque vous Développez ! L'effet ne se déclenche pas lorsque vous Payez intégralement le coût en en dépensant des jetons ou à la place.

LES GRECS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant que Grecs, votre principal avantage réside dans vos cités et votre technologie, et vous devez en tirer profit. En début de partie, vos *Colons* et vos *Mercenaires grecs* sont de puissantes cartes d'expansion ; une fois l'État *Empire* atteint, *Science* vous permettra de progresser, tandis que les *Jeux olympiques* vous aideront à gérer votre nation. *Phare* vous permet de manipuler les cartes *Exilées*, vous devriez donc mémoriser les cartes que vous Exilez au cours de la partie.

LES GUPTA



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

La véritable force des Gupta réside dans l'extrême flexibilité de leur économie, basée sur les biens. Servez-vous de la carte *Ayurveda* pour équilibrer vos ressources et concentrez-vous sur l'*Acquisition* des cartes. Vous pouvez jongler judicieusement entre accumulation de richesse et contrôle du Marché. La carte *Sri Gupta* et la carte Développement *Chandragupta I^{er}* vous permettent d'*Innover* une carte, de façon à basculer sur la face *Empire marchand* au plus vite, plutôt que de rester sur la face *Marchands* et attendre d'Acquérir d'éventuelles cartes sur le Marché. Cette option est d'autant plus intéressante pour gagner rapidement une carte, votre Avènement étant votre carte *Gloire*.

RÈGLES SPÉCIALES DES GUPTA

Pendant la phase de Nettoyage, Ajoutez 1 jeton sur une carte du Marché au lieu d'1 jeton.

LES INUITS 3



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

À la fin de vos tours *Été* (durant lesquels vous pouvez jouer des cartes ) , votre limite de cartes est diminuée de 2, ce qui veut dire qu'au début des tours *Hiver*, vous vous retrouvez généralement avec seulement 3 cartes en main. Même si vous avez de nombreuses façons de gagner de nouvelles cartes, seule la carte *Progrès* vous permet d'obtenir de nouvelles cartes  durant l'*Hiver*, en anticipation de l'*Été* à venir. Face à ces contraintes, vous devrez régulièrement garder quelques cartes en main entre chaque tour, contrairement à la plupart des autres civilisations. En contrepartie, vous avez accès à vos cartes Développement (dont le coût est raisonnable) dès le début du jeu.

Entrerez-vous dans l'histoire en tant que *Chasseur au Harpon* le plus redoutable ou vous distinguerez-vous grâce aux coutumes symbolisées par *Tradition orale* et *Sculpture d'os* ?

RÈGLES SPÉCIALES DES INUITS

Les Inuits n'ont que 3 jetons  à leur disposition au lieu de 5.

Lorsque vous incarnez les Inuits, votre carte État unique est retournée à la fin de chaque manche. Vous n'avez pas de *pioche Nation* (donc aucune carte  ni ) et vous pouvez commencer à *Développer* juste avant de mélanger votre défausse pour la première fois.

Les Inuits n'ont pas d'*Histoire* : chaque fois que vous devez archiver une carte dans votre Histoire, vous devez la *Défausser*. Si vous êtes en *Hiver*, vous devez *Récupérer* une carte  après avoir Défaussé une carte au lieu de l'archiver dans votre Histoire.

La carte *Nunavut* a deux icônes  et compte donc pour 2 cartes  lorsqu'il s'agit de résoudre des effets de cartes tels que *Qarmaq*, *Igloo*, *Empire khmer*  (*Horizons*) et *Macédoniens*  (*Légendes*).

LA C.I.V. DES INUITS

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Inuits, remplacez l'étape 5 par celle ci-dessous :

- 5a. Rassemblez les cartes , en mettant de côté les cartes *Imaq* et *Nunavik*.
- 5b. Placez la carte *Kayaks* face cachée, puis posez alternativement les cartes  et  par-dessus par ordre croissant de valeur en points de victoire. La carte du dessus doit être une carte  valant 3 points.
- 5c. Mettez les cartes *Nunavik* et *Imaq* sur cette pile (*Nunavik* au-dessus). La pioche Dynastie est ainsi constituée.

Lorsque vous affrontez la C.I.V. des Inuits, à la fin des tours *Été* , placez un jeton  sur les emplacements 4 et plus (5 et plus à partir du niveau de difficulté Souverain). Ne placez pas de cartes sur ces emplacements. Retournez la carte État de la C.I.V. sur sa face *Hiver* . À la fin des tours *Hiver* , retirez les jetons  des emplacements 4 et 5, puis retournez la carte État de la C.I.V. sur sa face *Été* .

LES JAPONAIS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

En incarnant les Japonais, vous devrez faire preuve de patience et de finesse pour vous créer des opportunités et en tirer profit. Vous devez construire progressivement votre *Empire* , soyez donc mesuré dans les utilisations de votre carte *Gloire* en début de partie. Veillez à ne pas trop augmenter la taille de votre deck au départ. Si vos *Clans* suivent les enseignements du *Shinto*, votre deck s'accélénera à mesure que vous posez des cartes  dans votre zone de jeu. Combinez cela avec les subtils effets de la carte *Kanji* et vous serez en mesure de maintenir le rythme de votre deck de façon optimale. Dès que vous avez bâti votre Empire , faites cohabiter harmonieusement vos cartes *Shinto* et *Bouddhisme Tendai*, tout en profitant des effets de *Sanctuaire de Jingu-Ji* et de la fameuse *Cérémonie du thé*.

LES MACÉDONIENS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

Les Macédoniens, plus que toute autre nation, se focalisent sur l'expansion. Cumuler les cartes  et les maintenir en jeu est un élément-clé de votre victoire. Les Macédoniens peuvent continuer à s'appuyer sur la carte *Conquête* même après avoir atteint l'État *Empire*, grâce à *Alexandre* et à sa *Cavalerie des Compagnons*. Bien entendu, vous devez jouer rapidement et le plus souvent possible votre carte *Gloire*, ce qui crée une synergie parfaite avec vos puissantes *Phalanges*. Mais n'oubliez pas malgré tout d'*Acquérir* quelques cartes importantes du Marché, que vous pourrez *Réserver* sous vos Régions excédentaires afin d'optimiser votre deck, tout en cumulant suffisamment de points de victoire pour gagner.

LES MAGYARS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : IMPITOYABLE

Les cartes les plus redoutables des Magyars sont leurs puissants chefs : *Emese*, *Almos* et *Arpad*. Leur séquence d'archivage dans l'*Histoire* vous servira de guide et le *Serment de sang* que vous prêterez rendra le gain et la gestion des cartes *Instabilités* particulièrement intéressants. Soyez à l'affût des cartes Région  et manipulez votre *pioche Nation* de sorte à tirer profit de votre longue période *Barbare*  ; en effet, une fois votre *Empire*  érigé, vous serez contraint de ralentir la cadence et votre carte *Gloire* vous sera alors inutile.

RÈGLES SPÉCIALES DES MAGYARS

Même si l'effet de la face A de leur carte  affecte négativement les autres joueurs, il ne s'agit pas d'une carte , il n'est donc pas possible de s'en prémunir.

LES MARTIENS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

En tant que Martiens, vous avez de puissants outils à votre disposition, mais votre origine extraterrestre est un frein majeur dans votre installation définitive sur Terre, parmi la population locale. Vos cartes vous retirent des points de victoire, mais s'avèrent particulièrement efficaces lorsque vous les jouez au bon moment. Votre **pioche Nation** contient beaucoup de cartes et lorsque vous en arrivez au bout, vous déclenchez la catastrophique *Explosion du réacteur*. Attention aux radiations ! En vous débarrassant de tous vos jetons , vous passez à l'État *Devenu natif*, ce qui règle un grand nombre de vos problèmes, mais rend obsolète une bonne partie de vos cartes de départ. La face B de votre carte s'adresse aux joueurs Martiens cherchant à éviter de passer à l'État *Devenu natif* et préférant préserver leur condition extraterrestre, malgré les obstacles que cela dresse. La vie est dure pour les petits hommes verts !

RÈGLES SPÉCIALES DES MARTIENS

Votre carte (*Explosion du réacteur*) constitue votre carte Nadir. Lorsque vous êtes censé l'ajouter à votre défausse (généralement, juste avant de la mélanger) après l'avoir prise dans votre pioche Nation, posez-la dans votre zone de jeu à la place. Ne retournez pas votre carte État dans ce cas. *Explosion du réacteur* peut être retirée (ainsi que le reste de la pioche Nation) à la Fin du **Solstice** si vous n'avez pas de jetons en votre possession, comme indiqué sur la carte État *Alien*. Le seul autre moyen de retirer *Explosion du réacteur* du jeu est d'utiliser un effet vous permettant de l'archiver dans votre **Histoire**.

Les Martiens disposent d'une carte État particulière : vous commencez avec la face *Alien* puis la retournez sur la face *Devenu natif* . Lorsque la face *Alien* est visible, les Martiens ne marquent qu'1 PV par trio de jetons , et non 1 PV par jeton . De plus, vous devez **Récupérer** une carte par jeton dépensé. Certaines cartes du deck vous permettent de convertir des jetons en jetons : dans ce cas, cela n'est pas considéré comme une dépense de jetons .

Les cartes sont les outils principaux du deck. Leur effet vous fait gagner systématiquement des jetons ; elles vous pénalisent lors du Décompte si elles ne sont pas mises dans la pile **Exil**, archivées dans votre **Histoire**, ou **Échangées** au Marché grâce à la carte *Partage des connaissances*. Ces outils sont si avancés par rapport aux technologies terriennes qu'ils sont considérés comme dangereux (mais intrigants !) ou même magiques.

En tant que Martiens, **Marchander** pour gagner 1 jeton implique de **Payer** 1 , ce qui peut s'avérer pénalisant.

LA C.I.V. DES MARTIENS

Lors de l'étape 5 de la mise en place de la C.I.V. des Martiens, mettez la carte *Cryostases* dans la pioche Dynastie, comme s'il s'agissait d'une carte , et non dans le deck C.I.V.

LES MAURYA



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant que Maurya, vous devez opter pour des manœuvres agressives afin d'étendre votre nation avec des cartes et ; pour ce faire, vous pouvez compter sur vos puissants *Éléphants indiens* (et oui, il est normal que seul l'un d'entre eux ait l'icône !). Une fois l'État **Empire** atteint, vous devrez choisir entre continuer votre expansion et rechercher la *Gloire* en contrôlant la fameuse *Grande Route*, ou suivre *Ashoka* et opter pour une victoire plus pacifique.

RÈGLES SPÉCIALES DES MAURYA

La carte *Grande Route* a 2 icônes , et compte comme 2 cartes vis-à-vis des effets de cartes telles que *Gloire*, la carte *Empire khmer (Horizons)*, la carte *Macédoniens (Légendes)*, et la carte des Maurya eux-mêmes.

LES MAYAS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

Très liés d'un point de vue culturel aux Olmèques, les Mayas utilisent énormément de capacités **Épuiser** et s'appuient régulièrement sur les cartes *Masque* . Grands bâtisseurs, ils disposent de beaucoup de cartes dans leur **pioche Nation**. Si vous en gagnez d'autres, vous serez grandement récompensé grâce aux cartes *Halach Uinic* ou *Marchands mayas*. De fait, la taille de votre deck restera modeste et vous le recyclerez régulièrement. Une fois l'État atteint, vos *Instabilités* deviendront un générateur de cartes grâce à la carte *Popol Vuh*, à condition de gérer efficacement vos cartes *Coiffe*.

LA C.I.V. DES MAYAS

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Mayas, mettez de côté les trois exemplaires des cartes *Coiffe* et ne les intégrez pas à la pioche Dynastie. Placez-les à proximité de la pioche Dynastie, les effets de la C.I.V. y feront spécifiquement référence.

LES MINOENS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

En tant que Minoens, vous vous focaliserez probablement sur les jetons , puisque vous en avez besoin pour vous **Développer**. Gérez efficacement vos réserves de pour fabriquer de magnifiques *Poteries*, mais méfiez-vous de leur icône : si vous les **Abandonnez** une fois l'État **Empire** atteint, vous ne pourrez plus les jouer. Assurez-vous de bien gérer votre nation en restant à l'affût des cartes importantes et utilisez vos *Systèmes d'écriture* pour archiver des cartes sans importance dans votre **Histoire**. Votre principal atout réside dans la rapidité à laquelle vous atteignez l'État Empire : ne laissez pas passer les puissantes cartes , ou les cartes vous permettant d'**Acquérir** gratuitement, même à l'État .

LES OLMÈQUES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

En tant qu'Olmèques, votre expérience semblera différente de celle de beaucoup d'autres joueurs. Votre deck ne contient aucune carte *Prospérité*, *Conquête*, *Progrès* ou *Gloire* ; à la place, vous dépendez de vos cartes *Masque de pierre*. Les Masques sont des outils à double tranchant - ils vous permettent de **Piocher** plus de cartes et d'alimenter vos cartes, mais ils ne vous rapportent des points que lorsqu'ils sont archivés dans votre **Histoire**. Les gérer judicieusement est la clé de votre succès. Grâce à vos cartes telles que *Jeux de balle* et *Compas magnétique*, vous serez en mesure d'**Acquérir** de nouvelles cartes à l'envi ; tâchez cependant de ne pas gonfler votre deck, ou vous n'atteindrez jamais l'État **Empire** !

LES PERSES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant que Perses, il vous faut soumettre les autres nations et les utiliser à votre avantage. Conqurez autant de cartes que possible et étendez vos territoires. Une fois l'État **Empire** atteint, plusieurs stratégies s'offrent à vous. Vous pouvez commencer à vous attaquer à vos adversaires avec votre puissant *Bélier* et à répandre les *Instabilités* avec l'*Or des Perses*. Sinon, vous pouvez tirer profit de votre carte *Satrape* pour gagner des **Actions** supplémentaires, mais vous devrez probablement développer vos *Moulins à vent* d'abord afin de garantir un revenu stable en matériaux.

LES POLYNÉSIENS 3



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

Les Polynésiens, formidables explorateurs ayant traversé tout l'océan Pacifique, sont profondément ancrés dans l'Histoire. Ils ont su s'étendre en parcourant d'immenses distances avec pour seuls guides les étoiles et les courants. Cette évolution singulière se ressent également dans la façon de jouer le deck des Polynésiens. Vos principaux défis consistent à contrôler votre État, en le faisant passer de *Îliens* (durant lequel vous développez les îles où vous êtes déjà installé) à *Voyageurs* (durant lequel vous explorez les mers), ainsi qu'à rassembler suffisamment de Mana pour utiliser vos effets les plus puissants (comme *Explorateurs*) et payer les coûts de Développement des îles que vous devez découvrir. Gagner du Mana représente parfois un coût (après tout, vous devez faire une croix sur une carte de votre main), mais aussi un bénéfice (vous avez besoin de beaucoup de Mana pour explorer et vous **Développer** régulièrement).

RÈGLES SPÉCIALES DES POLYNÉSIENS

Les Polynésiens n'ont que 3 jetons à leur disposition au lieu de 5.

Les Polynésiens possèdent une carte État particulière, qui a des icônes uniques. Vous ne devez pas la retourner lorsque vous gagnez la carte.

Les Polynésiens disposent d'une carte spéciale, toujours en jeu : *Mana* ; elle vous donne la possibilité de **Réserver** d'autres cartes afin d'utiliser de puissants effets. De nombreuses cartes permettent de gagner du Mana depuis votre main ou votre défausse (si rien n'est indiqué sur la carte, le Mana est gagné depuis votre main). Certains effets vous demandent de **Défausser** des cartes (« dépenser du Mana ») qui ont été Réservées pour générer du Mana.

Les Polynésiens n'ont pas d'**Histoire** : chaque fois que vous devez archiver une carte dans votre Histoire, vous devez la Défausser et **Récupérer** une carte. Pour remplacer votre Histoire, vous disposez d'une pile Légendes, située sous votre carte Puissance. Les cartes de votre pile Légendes vous octroient des points de victoire, mais ne sont pas archivées « dans votre Histoire » et ne sont pas prises en compte vis-à-vis des effets. Elles n'interagissent pas avec les autres cartes, sauf indication contraire. À tout moment, vous avez le droit de **Regarder** les cartes de votre pile Légendes, mais les autres joueurs ne peuvent pas le faire.

La capacité **Passif** de la carte *Whakapapa* vous permet de **Payer** 3 pour **Renvoyer** une carte dès qu'une ou plusieurs cartes sont archivées dans votre pile Légendes. S'agissant d'une capacité Passif, elle peut être utilisée à tout moment, y compris durant les effets **Solstice** tels que *Rapa Nui* (Île de Pâques).

Si un joueur n'incarnant pas les Polynésiens essaie d'archiver une carte dans la pile Légendes, la carte en question est Défaussée.

LA C.I.V. DES POLYNÉSIENS

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Polynésiens, remplacez l'étape 5 par celle ci-dessous :

- 5a. Placez la carte *Aotearoa* face cachée.
- 5b. Mélangez les cartes restantes et placez-les face cachée sur la carte *Aotearoa*. La pioche **Découverte** est ainsi constituée.
- 5c. Placez la carte face visible à proximité de la pioche **Découverte**.
- 5d. Mélangez les cartes et empilez-les face cachée sur la carte. La pioche **Dynastie** est ainsi constituée.
- 5e. Retirez les cartes *Mana* et *Surpopulation* du jeu.

LES QIN



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

Jouer les Qin exige de prendre des décisions difficiles. Les puissants chefs doivent régner avec le *Mandat céleste*, mais est-ce que le pouvoir vaut le fardeau qu'il fait peser sur leurs épaules ? Comment allez-vous choisir entre le *Confucianisme* et le *Légalisme* ? Et en tant qu'**Empire**, vous consacrerez-vous à la construction de la *Grande Muraille* ou vous focaliserez-vous sur d'autres objectifs ? Les jetons revêtant une importance capitale dans votre stratégie, vous disposez de plusieurs moyens pour bâtir un héritage solide.

RÈGLES SPÉCIALES DES QIN

Durant la phase de Nettoyage, **Ajoutez** 1 jeton sur une carte du Marché au lieu d'un jeton.

LES ROMAINS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant que Romains, la voie de la domination passe par une expansion rapide. Conquérez des cartes 🏰 pour asseoir votre *Gloire* et gagner de la Renommée 🏆. Grâce à vos puissantes *Légions*, vos conquêtes continueront même après avoir atteint l'État *Empire*. Ne négligez pas la carte *Cité de Rome* ; vous devez la mettre en jeu et la faire évoluer en *Rome, la Cité éternelle*. Vous aurez besoin d'*Acquérir* quelques villes supplémentaires pour optimiser le recyclage de votre deck et l'augmentation de votre population.

LES SASSANIDES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

Lorsque vous incarnez ces descendants spirituels et thématiques des Perses, vous avez à votre disposition un puissant arsenal de cartes *Attaque* durant toutes les étapes de la partie. Votre premier défi consiste à gérer efficacement vos cartes Chevaliers 🏹, qui permettent d'exploiter vos cartes 🏰 les plus fortes à plusieurs reprises, tout en vous donnant accès à des cartes 🏰. La religion *Zoroastrisme* constitue votre deuxième défi : elle doit alimenter en permanence le feu sacré de la carte *Atar* et les eaux purificatrices de la carte *Aban*. Ce ne sera pas de tout repos, mais si vous parvenez à maintenir cet équilibre, vous serez grandement récompensé. Enfin, les cartes *Huzistan* et *Shah* interagissent parfaitement avec la pioche 🏆.

LES SCYTHES



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : BELLIQUEUX

En tant que Scythes, vous devez étendre votre territoire et vous procurer des cartes 🏰, que vous pourrez exploiter pour leurs 🏆. Étant *Nomades* (l'une a l'icône 🏰 et l'autre non...), vous utiliserez des *Tentes* pour vous abriter et des *Archers montés* pour vous protéger, mais votre *Gloire* ne sera reconnue que lorsque vous établirez votre *Empire*. Votre deck est particulièrement léger et extrêmement rapide lorsque vous cherchez à le recycler en utilisant *Tamga* ; en contrepartie, il ne rapporte de base que peu de points de victoire, soyez donc à l'affût de cartes 🏆 intéressantes pour capitaliser sur vos cartes 🏰.

LES TAÏNOS 3



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PLUTÔT PACIFISTE

En tant que Taïnos, vous incarnez les maîtres de la production de nourriture : la carte *Bohio* vous permet d'exploiter tous types de régions, la carte *Rotations des cultures* maximise votre production et la carte *Pêche* procure de la nourriture à votre population. Vous pourrez *Acquérir* des cartes grâce aux cartes 🏰 (à l'image d'autres civilisations d'Amérique centrale) telles que *Batey* et *Canoës*. Vos principaux défis seront de distribuer efficacement vos ressources sur vos cartes et de posséder suffisamment de cartes 🏰 pour jouer *Migration* et *Soleil de Jayuya* plusieurs fois.

RÈGLES SPÉCIALES DES TAÏNOS

Les Taïnos n'ont que 3 jetons 🏰 à leur disposition au lieu de 5.

Contrairement à toutes les autres civilisations, les Taïnos comptabilisent **tous** leurs jetons Ressource posés sur leurs cartes (comme si elles étaient dans leur réserve) lors du Décompte. Cela signifie par exemple que poser des jetons 🏰 sur la carte *Zemi* ne réduit pas la valeur en points de victoire des cartes telles que *Usuriers*.

Les deux faces de votre carte État (*Tribus libres*) sont identiques ; il n'est donc pas nécessaire de la retourner lorsque vous mettez votre carte 🏰 dans votre défausse.

LES TANG



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

Avec les Tang, votre peuple et vous vivrez des temps intéressants : vous commencez la partie sans cartes *Instabilités* 🏰 et en *Récupérer* une à chaque *Solstice* ! À l'image des Qin des siècles auparavant, les Tang doivent apprendre à gérer la carte à double tranchant *Mandat céleste*, le flux et reflux de la population dans et en dehors du Marché ainsi que les philosophies du *Taoïsme* et du *Confucianisme*. Pendant ce temps, vous pourrez vous appuyer sur les plus grandes cités du monde de l'époque, à savoir *Chang'an* et *Luoyang*.

RÈGLES SPÉCIALES DES TANG

Durant la phase de Nettoyage, *Ajoutez* 1 jeton 🏰 sur une carte du Marché au lieu d'un jeton ➡.

LES UTOPIENS 3



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

Les Utopiens sont totalement différents des autres nations. Vous devez gérer vos *Parchemins* ; vous n'avez ni **pioche Nation** ni cartes Développement et vous n'avez aucun intérêt à faire tourner votre deck rapidement. À la place, vous concrétisez vos *Visions de Shangri-La* et dépensez vos ressources pour progresser vers la légendaire cité de *Shangri-La*. Examinez bien vos cartes et celles de vos adversaires, car vous devrez décider lesquelles vous seront utiles et lesquelles vous gêneront au cours de votre quête vers l'Utopie. Allez-vous tout sacrifier pour un voyage rapide, ou allez-vous apprendre toutes les formes de guerre connues pour finalement trouver la paix intérieure dans votre *Monastère* ?

RÈGLES SPÉCIALES DES UTOPIENS

Les Utopiens n'ont que 3 jetons à leur disposition au lieu de 5.

Les Utopiens s'appuient sur leurs deux cartes Voyage double face ; elles sont tout d'abord empilées, la carte *Visions de Shangri-La* sur le dessus. Seule la carte Voyage visible est considérée comme étant en jeu. Elle fonctionne comme une carte Puissance et dispose d'une redoutable capacité **Épuiser** ou **Passif**, ainsi que d'un effet **Solstice** qui vous permettra d'avancer vers la prochaine étape de votre Voyage. Votre carte Voyage ne peut quitter votre zone de jeu que par l'intermédiaire de l'effet Solstice. Lorsqu'une nouvelle carte Voyage entre en jeu durant le Solstice, son effet Solstice est également résolu.

LA C.I.V. DES UTOPIENS

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Utopiens, vous ne constituez pas de pioche Dynastie. À la place, posez la carte *Visions de Shangri-La* sur la carte *Portes de Shangri-La* ; ces deux cartes doivent être face visible. La carte du dessus de cette pile représente la carte Voyage de la C.I.V.

Lors de l'étape 7 de la mise en place de la C.I.V., prenez la carte grand format Tableau Voyage des Utopiens et placez-la à côté de la carte État.



LES VIKINGS



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : IMPITOYABLE

Les Vikings ne peuvent pas atteindre l'État **Empire** et ne disposent pas d'*Histoire*, ce qui leur confère certains avantages, mais leur impose également quelques défis uniques. Votre **pioche Nation** vous accorde des cartes gratuites, mais vous n'avez aucun contrôle sur l'ordre dans lequel elles seront disponibles. Utilisez *Gothja* et d'autres cartes pour vous aider à vous adapter, et tirez profit au maximum de votre capacité à jouer des cartes qui iraient normalement dans l'Histoire. Pour maîtriser votre deck, n'oubliez pas de **Réserver** des cartes en utilisant vos cartes et vos *Sagas*.

RÈGLES SPÉCIALES DES VIKINGS

En tant que Vikings, vous ne pouvez jamais atteindre l'État Empire. Vous ne possédez pas de zone de Développement et ne pouvez pas utiliser les effets **Développer**. Votre carte ● représente votre carte Zénith. Lorsque cette carte est ajoutée à votre défausse depuis votre pioche Nation (généralement, juste avant de mélanger votre défausse), cela déclenche la fin de la partie. Ne retournez pas votre carte État dans ce cas.

Les Vikings ne possèdent pas d'Histoire ; lorsqu'un effet vous demande d'archiver une carte dans votre Histoire, **Défaussez-la**.

LA C.I.V. DES VIKINGS

Lors de la mise en place de la C.I.V. des Vikings, ignorez l'étape 5a. La carte ● constitue le fond de la pioche Dynastie des Vikings.

LES WAGADOU



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ : PACIFISTE

En tant que Wagadou, vous êtes maître des plus importantes mines d'or du monde connu et avez potentiellement à votre disposition plus de 100 durant la partie. En contrepartie, vous ne pouvez exploiter que les terres stériles de la pointe sud du Sahara ; c'est pourquoi la carte *Fierté* (la version Wagadou de la carte *Gloire*), requiert des régions fertiles et un grand nombre de jetons. Pour la jouer, appuyez-vous sur les cités commerciales de *Koumbi Saleh* et d'*Aoudaghost*. Vous devrez être également capable de **Payer** le coût de la carte *Pacte avec Bida* jusqu'à ce que vous atteigniez l'État ; heureusement, la carte *Adoption de l'islam* vous permet de vous en débarrasser.

RÈGLES SPÉCIALES DES WAGADOU

Durant la phase de Nettoyage, **Ajoutez** 1 jeton sur une carte du Marché au lieu d'un jeton.

POINTS DE RÈGLES IMPORTANTS

1. Vous pouvez dépenser 1 jeton ➡ pour **Payer** un coût de 1 🟢 ou 2 🟣.
 2. Une carte ne peut pas être jouée en tant qu'**Action gratuite** plus d'une fois par tour.
 3. Chaque joueur ne peut déclencher la carte *Roi des rois* qu'une fois par partie.
 4. Vous ne pouvez pas dépenser d'**Actions** ni utiliser d'effets **Épuiser** pendant le **Solstice**.
 5. Une carte 🌟 rapporte 10 points de victoire au maximum. Cela s'applique également pour votre carte 🌟.
 6. Il est recommandé aux joueurs de résoudre leurs effets Solstice simultanément.
 7. Vous ne pouvez **Innover** une carte 🏠, 🌱 ou 🏡 dans la pioche Principale qu'à partir du moment où la pioche correspondante est vide.
 8. Le Marché contient toujours 5 cartes. Complétez le Marché avec les cartes des différentes pioches, si possible – puis à partir de la pioche Principale. Complétez immédiatement les emplacements vides du Marché.
 9. Lorsque vous complétez les emplacements à partir de la pioche Principale, il peut arriver que des cartes soient placées dans des emplacements qui ne correspondent pas à leur catégorie.
 10. Si vous **Acquérez** une carte de la pile **Exil**, vous devez **Récupérer** une carte 🏠, sauf s'il s'agit d'une carte 🏡.
 11. Lorsqu'une icône est **Considérée** (voir page 37) comme une autre icône via un effet, l'icône de base n'est plus présente sur la carte.
 12. À la fin de votre tour, n'oubliez pas d'**Ajouter** 1 jeton ➡ du stock (et non un des vôtres !) sur une carte du Marché.
 13. Vous pouvez dépenser 1 jeton 🏠 pour Payer un coût de 1 🟢 ou 2 🟣.
14. Seules les cartes 🏠 peuvent être **Rappelées** ou **Abandonnées**, et non les cartes 🌟.
 15. Lorsque vous jouez avec l'extension *Routes commerciales*, tous les joueurs gagnent un jeton 🏠 supplémentaire.
 16. Lorsque vous activez le mot-clé **Marchander**, vous pouvez Payer 1 ➡ pour gagner 1 🏠.



JOURNAUX DE CAMPAGNE

NOM DU JOUEUR		NATION DU JOUEUR		
SCORE DU JOUEUR	NATION DE LA C.I.V.	SCORE DE LA C.I.V.	VICTOIRES/ DÉFAITES	CARTES AJOUTÉES (RETIRÉES)

NOM DU JOUEUR		NATION DU JOUEUR		
SCORE DU JOUEUR	NATION DE LA C.I.V.	SCORE DE LA C.I.V.	VICTOIRES/ DÉFAITES	CARTES AJOUTÉES (RETIRÉES)

NOM DU JOUEUR		NATION DU JOUEUR		
SCORE DU JOUEUR	NATION DE LA C.I.V.	SCORE DE LA C.I.V.	VICTOIRES/ DÉFAITES	CARTES AJOUTÉES (RETIRÉES)

NOM DU JOUEUR		NATION DU JOUEUR		
SCORE DU JOUEUR	NATION DE LA C.I.V.	SCORE DE LA C.I.V.	VICTOIRES/ DÉFAITES	CARTES AJOUTÉES (RETIRÉES)

NOM DU JOUEUR		NATION DU JOUEUR		
SCORE DU JOUEUR	NATION DE LA C.I.V.	SCORE DE LA C.I.V.	VICTOIRES/ DÉFAITES	CARTES AJOUTÉES (RETIRÉES)

NOM DU JOUEUR		NATION DU JOUEUR		
SCORE DU JOUEUR	NATION DE LA C.I.V.	SCORE DE LA C.I.V.	VICTOIRES/ DÉFAITES	CARTES AJOUTÉES (RETIRÉES)

TABLEAUX ROUTES COMMERCIALES MODE SOLO

ROUTE COMMERCIALE	EFFET COMMERCE	EFFET PROFIT
Affable (Renommée )	Résolvez la première carte de la pioche Dynastie. Le propriétaire de cette carte  PEUT Piocher une carte.	Résolvez la première carte de la pioche Principale. Si elle vaut 0 PV, gagnez 1  .
Route des Incas	Gagnez 2  et 1  .	Mettez la première carte de la défausse sur le deck C.I.V. Gagnez la première carte  .
Ambre de la Baltique	Renvoyez 1  de la défausse ; si ce n'est pas possible, gagnez 2  .	Innovez 1  et défaussez-la.
Fer-blanc de Cornouailles	Acquérez 1  ; si ce n'est pas possible, défaussez les deux premières cartes du deck C.I.V.	Défaussez la première carte de la pioche Dynastie.
Route orientale de la soie (Tang)	Défaussez la première carte du deck C.I.V. Acquérez 1  .	Innovez 1  /  /  /  .
Système d'échange d'Hopewell	Défaussez la première carte du deck C.I.V. Défaussez la première carte de la pioche Dynastie.	Gagnez 3  et 2  .
Lapis Lazuli	Acquérez 1  ; si ce n'est pas possible, gagnez 4  .	Innovez 1  .
Route Maritime des épices (Abbassides/Aksoumites)	Acquérez 1  (même si elle est dans la pile Exil) ; si ce n'est pas possible, gagnez 1  .	Résolvez la première carte du deck C.I.V.
Jade des Philippines	Acquérez 1 carte de l'emplacement 1 ou 2 du Marché.	Innovez 1  et résolvez-la.
Côtes Swahili	Défaussez la première carte du deck C.I.V. et gagnez 1  .	Innovez 1  .
Corridor du Nil	Résolvez la première carte du deck C.I.V.	Innovez 1  .
Route Transsaharienne (Wagadou)	Acquérez 1 carte du Marché qui a un jeton  ; si ce n'est pas possible, gagnez 3  et Ajoutez 1  sur la carte du Marché correspondant à l'emplacement du  .	Gagnez 1  par  que la C.I.V. a en jeu.
Route occidentale de la soie (Abbassides/Sassanides)	Renvoyez 1  de la défausse. Gagnez 1  .	Résolvez la première carte du deck C.I.V. Défaussez la première carte du deck C.I.V.

	MARCHANDS	EMPIRE MARCHAND
EFFET DE FIN DE TOUR (RÉSOLVEZ LE PREMIER EFFET VALIDE)	Acquérez 1  , si possible.	Acquérez 1  , si possible.
	Payez 5  pour gagner la première carte  et retournez <i>Marchands</i> sur <i>Empire marchand</i> .	Résolvez tous les effets Profit, là où cela est possible.
	Résolvez tous les effets Profit, là où cela est possible.	Payez 3  pour Acquérir 1  /  , si possible.
	Marchandez, si possible.	Marchandez, si possible.

ORDRE DE PRIORITÉ DES MARCHANDAGES DE LA C.I.V. POUR LES CARTES

- La carte  ayant le plus de jetons  (mais moins que 3).
- Les cartes  de la C.I.V.
- En cas d'égalité, la première carte  valide figurant dans le tableau *Routes commerciales* ci-dessus.