CIVOLUTION

Livret récapitulatif : Sélection d'icônes et d'éléments

Tribus et territoires page 1 | Marqueurs page 2 | Icônes supplémentaires page 3

Sites page 4 | Modules principaux pages 5 à 8 | Réinitialisation page 8

Tribus et territoires

Remarques générales :

- Un territoire est considéré comme **votre** territoire (et donc un territoire de votre civilisation) si vous possédez **au moins 1 tribu** dessus. (Les fermes, bateaux et ressources ne suffisent pas.)
- Un territoire appartient équitablement à toutes les civilisations possédant au moins 1 tribu dessus.
- Une **civilisation étrangère** est n'importe quelle civilisation sur le continent qui n'est pas la vôtre.
- Un **territoire étranger** est un territoire où il y a au moins 1 tribu d'une civilisation étrangère et aucune de vos tribus.
- Dans les territoires terrestres, les tribus doivent généralement occuper des campements (1 tribu par campement). Les tribus à l'extérieur des campements sont considérées comme dans **les terres sauvages**. Une tribu ne peut être dans les terres sauvages que si elle a été déplacée d'un campement. Quoi qu'il en soit, les tribus sur les campements et les tribus dans les terres sauvages sont considérées comme **égales** (les tribus dans les terres sauvages ont seulement besoin de plus de nourriture dans la phase Alimentation).
- Un territoire terrestre est considéré comme développé si sa tuile Ressource est face visible. Tant que sa tuile est face cachée, il est considéré comme non développé.

Développer un territoire terrestre : vous développez automatiquement un territoire terrestre en installant une de vos tribus sur l'un de ses campements (généralement via une migration). Retournez ensuite sa tuile Ressource face visible et produisez-y 1 ressource (l'icône +1 sur le dos de la tuile fait office de rappel).



Tribu robuste (sur un campement ou dans les terres sauvages)



Tribu vulnérable (sur un campement ou dans les terres sauvages)



Tribu (robuste ou vulnérable, sur un campement ou dans les terres sauvages)



Renforcer une de vos tribus vulnérables (position debout)



Réaliser 1 migration (voir le module Migration à la page 6 de ce livret)



Réaliser 1 procréation (voir le module Procréation à la page 7 de ce livret)



Retirer 1 de vos tribus du continent (renvoyez-la dans votre réserve)



Un de vos territoires (peu importe le type de territoire)



Un de vos territoires d'un type en particulier (ici : Montagne)



Posséder au moins 1 territoire de ce type (ici : Montagne) dans lequel vous avez 2 ou + de vos tribus.



Posséder au moins 1 territoire de ce type (ici : Montagne) dans lequel vous avez 1 ferme et 1 ou + de vos tribus.



Posséder au moins 2 territoires de ce type (ici : Montagne) dans lesquels vous avez 1 ou + de vos tribus.



Posséder au moins 2 tribus sur un même ou plusieurs territoire(s) qui sont adjacents à ce **type de site** (ici : Chêne mystique). Ils n'ont pas à être adjacents au même site.

Marqueurs

Vos marqueurs octogonaux sont votre unique moyen pour différencier les ressources. Selon où le marqueur est placé, il peut représenter une chose en particulier :

Marqueur Nourriture (marqueur sur la case Nourriture de votre console)

Marqueur Argent (marqueur sur la case Argent de votre console)

Marqueur Concentration (marqueurs sur la case Concentration de votre console)

Marqueur Idée (marqueurs sur la case Idée de votre console)

Ressource stockée (marqueur sur 1 des 18 cases Stockage de votre console)

Ressource stockée d'un type en particulier (ici : marqueur sur votre case Stockage Bois)

Marqueur Caractéristique (marqueur sur 1 de vos 6 cases Caractéristique)

Marqueur Caractéristique d'un type en particulier (ici : marqueur sur votre case Dextérité)

Ressource (marqueur sur le territoire d'un continent)

Le type de ressource est déterminé par la tuile Ressource sur ce territoire (ici : Bois)

Ressources sur des bateaux : une ressource sur un bateau n'a pas de type défini tant qu'elle n'a pas été transportée. Vous choisissez ensuite son type parmi toutes les tuiles Ressource face visible dont les territoires sont adjacents au territoire Mer de votre bateau.

Marqueur Planification (marqueur sur 1 des cases Dés de votre console) Les marqueurs Planification ont la même valeur que les dés d'activation, selon la case sur laquelle ils se trouvent.

Statue (marqueur sur un terrain de construction)

Marqueur de Réinitialisation (marqueur dans une colonne de réinitialisation de votre console)

+1 **Gagner 1 marqueur du type affiché** (ici : 1 marqueur Nourriture)
Placez 1 marqueur de votre réserve sur la case correspondante (ici : la case Nourriture de votre console).

-1 ou -1 **Retirer/payer 1 marqueur du type affiché** (ici : 1 ressource Bois stockée)
Retournez 1 marqueur de la case correspondante dans votre réserve (ici : la case Bois de votre console).

1 ou **Posséder au moins 1 marqueur du type indiqué** (ici : 1 marqueur Dextérité)
Le marqueur doit être situé sur la case correspondante (ici : sur la case Dextérité).

+1 **Produire 1 ressource**
Choisissez un de vos territoires et placez 1 marqueur de votre réserve sur ce territoire.
(Si vous produisez sur un territoire Mer, placez-le sur l'échancrure de votre bateau s'y trouvant. Si l'échancrure est déjà occupée, vous ne pouvez pas produire ici.)

1 **Transporter 1 de vos ressources dans votre stockage**
Déplacez 1 de vos marqueurs sur un territoire et placez-le sur la case Stockage correspondante de votre console. Ce marqueur est à présent une ressource stockée de ce type.
Note : vous pouvez transporter vos ressources de n'importe quel territoire du continent, que vous ayez ou non des tribus dessus.

1 ? ? **Modifier** (changer le type) **1 de vos marqueurs Caractéristique**
Déplacez 1 de vos marqueurs Caractéristique sur n'importe quelle autre case Caractéristique.

Icônes supplémentaires


ou

Dé d'activation (utilisé seulement pour activer des modules)


ou

Dé du destin (utilisé seulement pour la chasse, les heureuses découvertes et les tests de faveur)


Chaque fois que cet icône est en face d'une autre icône d'action, cela signifie :
Passez un *test de faveur*. Vous pouvez effectuer l'action seulement si vous réussissez le test. Pour passer un test de faveur, lancez une fois vos dés du destin. Si au moins l'un de vos dés a une valeur correspondant à la position de votre disque sur la piste Faveur d'Agera, vous réussissez le test de faveur.


Gagnez 1 point de victoire en avançant votre disque de 1 cran sur la piste de score.


Avancez votre disque sur la piste Faveur d'Agera de 1 cran.


Reculez votre disque sur la piste Faveur d'Agera de 1 cran.


Avancez votre disque de 1 cran sur la piste de progrès indiquée (ici : Construction).


Avancez votre disque de 1 cran sur n'importe quelle piste de progrès.


Votre disque sur la piste de progrès indiquée (ici : Construction) doit avoir au moins atteint la case 3.


Choisissez 1 puce Revenu sur l'emplacement des puces Revenu et installez cette puce sur le séparateur de stades de votre console. Réalisez ensuite son action une fois. Remplacez la puce récupérée sur l'emplacement avec une puce Revenu face visible piochée au hasard dans le sac.

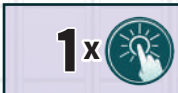

Retournez votre tuile Stade-4 ou Stade-5 sur sa face active.


Améliorez 1 de vos 15 modules principaux au niveau supérieur.


Améliorez 1 module défini parmi vos modules principaux (ici : Activité) au niveau supérieur.


Vous gagnez ce bonus dès que 1 de vos disques dépasse le palier de bonus correspondant sur la piste de progrès. En d'autres termes, vous améliorez 1 de vos modules principaux au niveau supérieur. Toutefois, ce doit être 1 des 5 modules principaux étant connectés à la case Dés dont la couleur correspond à la piste de progrès.

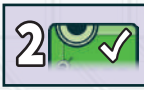

Réalisez l'action de l'une de vos puces Revenu


Réalisez 1 des activités qui sont disponibles sur votre console.


Réalisez une ***chasse*** (voir le module Subsistance à la page 8 de ce livret).


Faites une ***heureuse découverte*** (voir le module Exploration à la page 6 de ce livret).


Gagnez la première carte sur l'une des piles face visible ou face cachée dans l'emplacement des cartes Recherche et ajoutez-la à votre main.


Posséder au moins 2 cartes Recherche du type indiqué (ici : Mutation) installées dans le séparateur de stades de votre console.


Choisissez 1 puce Succès depuis l'emplacement des puces Succès et ajoutez-la dans la zone Succès de votre console. Remplacez ensuite la puce récupérée sur l'emplacement par une puce Succès face visible piochée au hasard dans le sac.


Choisissez une des puces Succès dans votre zone Succès et installez-la. Pour ce faire, vous devez remplir les conditions inscrites dessus. Si c'est le cas, retournez-la face cachée et installez-la dans le séparateur de stades de votre console. Si vous révélez de cette manière un bonus d'amélioration dans votre zone Succès, améliorez tout de suite 1 de vos 15 modules principaux au niveau supérieur.

Sites

Remarques générales :

- Les sites révélés (face visible) affectent seulement les territoires qui leur sont adjacents. Rien ne se passe tant qu'ils sont face cachée.
- Chaque site est compté séparément (par exemple : si deux Chênes mystiques sont adjacents au même territoire, ce territoire marque deux fois dans la phase Site).
- Les points de victoire indiqué en haut à gauche de chaque site sont gagnés par la civilisation qui révèle ce site. Ces points n'ont ensuite plus d'utilité pour le reste de la partie.



Gorges aux Loups menaçants *(2x dans le jeu ; rapporte 5 points de victoire une fois révélé)*
Lors de la phase Site, si au moins 1 de vos territoires est adjacent à ce site, vous devez payer 1 marqueur Nourriture et le renvoyer dans votre réserve (vous ne pouvez donc pas perdre plus de 1 marqueur Nourriture par Gorges). Si vous n'avez pas de marqueurs Nourriture, rien ne se passe.



Glacier *(2x dans le jeu ; rapporte 4 points de victoire une fois révélé)*
Lors de la phase Site, si vous possédez 1 ou + tribu(s) **robuste(s)** sur des territoires adjacents à ce site, vous devez affaiblir **l'une d'elles** (vous n'aurez donc jamais à affaiblir plus d'une tribu robuste par Glacier). Si vous n'avez que des tribus vulnérables, rien ne se passe.



Volcan *(2x dans le jeu ; rapporte 4 points de victoire une fois révélé)*
Il ne peut pas y avoir de fermes sur tous les territoires adjacents (s'il y a des fermes adjacentes lorsque le Volcan est révélé, elles doivent être renvoyées sur leurs consoles).



Antre *(3x dans le jeu ; rapporte 3 points de victoire une fois révélé)*
Lors de la **migration** uniquement, tous les territoires qui sont adjacents à une Antre sont considérés comme adjacents les uns aux autres.



Rocher sacré *(2x dans le jeu ; rapporte 2 points de victoire une fois révélé)*
Chaque fois que vous activez votre module Procréation, passez un test de faveur avant de procéder aux actions de ce module. Si vous réussissez le test, vous pouvez réaliser 1 procréation dans **un** de vos territoires adjacents à ce site.



Grotte secrète *(2x dans le jeu ; rapporte 2 points de victoire une fois révélé)*
Chaque fois que vous activez votre module Production, choisissez **un** de vos territoires adjacents à ce site avant de procéder aux actions de ce module. Vous pouvez maintenant produire 1 ressource dans ce territoire ET transporter 1 ressource de ce territoire dans votre stockage (ordre au choix).



Vallée aux champignons *(2x dans le jeu ; rapporte 2 points de victoire une fois révélé)*
Chaque fois que vous chassez dans un territoire adjacent, gagnez 1 marqueur Nourriture en plus.



Chêne mystique *(3x dans le jeu ; rapporte 1 point de victoire une fois révélé)*
Lors de la phase Site, gagnez des points de victoire pour chacun de vos territoires adjacents à ce site.
Le nombre de points de victoire dépend du type de territoire (peu importe le nombre de tribus s'y trouvant).



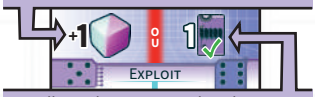
Terrain de construction *(6x dans le jeu + 1 île au début ; rapporte 1 point de victoire une fois révélé)*
Si au moins 1 de vos territoires est adjacent à ce site, vous pouvez y compléter un des projets de construction (en activant votre module Construction). Chaque Terrain de construction peut accueillir jusqu'à 2 bâtiments de chaque civilisation (1 colonie et 1 statue OU 2 statues).

Modules principaux

Note : *le chiffre en blanc inscrit en haut à gauche dans chacun des encadrés suivants renvoie à la page correspondante du livret de règles.*

28 Exploit - Niveau-I

Gagnez 1 dé d'activation (à lancer immédiatement) OU 1 dé du destin. S'il n'y en a plus dans l'emplacement des dés, récupérez-le chez l'une des civilisations avec le plus de dés de ce type (rien ne se passe si vous êtes la civilisation avec le plus de dés).



Installez 1 des cartes Exploit depuis votre main dans votre séparateur de stades.

29 Exploit - Niveau-II

Gagnez 1 dé d'activation (à lancer immédiatement) ET 1 dé du destin. S'il n'y en a plus dans l'emplacement des dés, récupérez-le chez l'une des civilisations avec le plus de dés de ce type (rien ne se passe si vous êtes la civilisation avec le plus de dés).



Voir Niveau-I.

29 Exploit - Niveau-III

Voir Niveau-II.



Installez 1 de vos cartes Exploit. Vous pouvez ignorer une de ses cases Coût (tant que ce n'est pas la seule case Coût active) OU installer une carte Exploit supplémentaire.

31 Activité - Niveau-I

Réalisez une des activités qui sont disponibles sur votre console.



31 Activité - Niveau-II

Réalisez jusqu'à 2 activités différentes qui sont disponibles sur votre console.



31 Activité - Niveau-III

Réalisez jusqu'à 2 des activités qui sont disponibles sur votre console. Vous pouvez soit répéter la même activité deux fois, soit réaliser 2 activités différentes.



21 Construction - Niveau-I

Complétez 1 projet de construction (construire 1 ferme, 1 bateau, 1 colonie ou 1 statue).



Installez 1 des cartes Bâtiment depuis votre main dans votre séparateur de stades.

25 Construction - Niveau-II

Complétez jusqu'à 2 projets de construction du même type (construire 2 fermes, 2 bateaux, 2 colonies ou 2 statues).



Voir Niveau-I.

25 Construction - Niveau-III

Compléter jusqu'à 2 projets de construction (n'importe quel type)



Installez 1 de vos cartes Bâtiment. Vous pouvez ignorer une de ses cases Coût (tant que ce n'est pas la seule case Coût active) OU installer une carte Bâtiment supplémentaire.

20 Exploration - Niveau-I

Retournez face visible tous les sites face cachée adjacents à l'un de vos territoires. Gagnez leurs points de victoire.



Faites une ***heureuse découverte :*** choisissez un de vos territoires terrestres. Lancez vos dés du destin et gagnez 1 ressource stockée dont le **type** de ressource du territoire correspond à l'une des valeurs obtenues (voir sur votre console).

20 Exploration - Niveau-II

Retournez face visible tous les sites face cachée adjacents à l'un de vos territoires. Puis, retournez face visible un autre site n'importe où sur le continent et gagnez leurs points de victoire. Enfin, gagnez 2 autres points de victoire.



Voir Niveau-I.

20 Exploration - Niveau-III

Retournez face visible tous les sites face cachée adjacents à l'un de vos territoires. Puis, retournez face visible un autre site n'importe où sur le continent et gagnez leurs points de victoire. Enfin, gagnez 4 autres points de victoire.



Faites 2 heureuses découvertes sur vos territoires, soit sur le même territoire, soit sur 2 différents.

29 SAGACITÉ - NIVEAU-I

Gagner 3 marqueurs Idée.



Installez 1 des cartes Sagacité depuis votre main dans votre séparateur de stades.

29 SAGACITÉ - NIVEAU-II

Gagnez 6 marqueurs Idée.



Voir Niveau-I.

29 SAGACITÉ - NIVEAU-III

Voir Niveau-II.



Installez 1 de vos cartes Sagacité. Vous pouvez ignorer une de ses cases Coût (tant que ce n'est pas la seule case Coût active) OU installer une carte Sagacité supplémentaire.

30 INVENTION - NIVEAU-I

Réalisez l'action d'une de vos puces Revenu.



Installez 1 des cartes Invention depuis votre main dans votre séparateur de stades.

30 INVENTION - NIVEAU-II

Réalisez jusqu'à 2 actions de vos puces Revenu. Vous pouvez soit répéter la même action deux fois, soit utiliser les actions de 2 puces Revenu différentes.



Voir Niveau-I.

30 INVENTION - NIVEAU-III

Voir Niveau-II.



Installez 1 de vos cartes Invention. Vous pouvez ignorer une de ses cases Coût (tant que ce n'est pas la seule case Coût active) OU installer une carte Invention supplémentaire.

14 MIGRATION - NIVEAU-I

Réalisez 1 ***migration*** : déplacez 1 de vos tribus **robustes** sur un territoire adjacent. Elle doit ensuite s'y installer sur un campement libre ou occupé (ou sur l'un de vos bateaux). Si votre tribu déplace une autre tribu de son campement vers les terres sauvages, placez la tribu migrante en position vulnérable. Si le territoire où votre tribu s'installe n'est pas développé, développez-le tout de suite.



16 MIGRATION - NIVEAU-II

Avant de migrer, passez un *test de faveur*. Si vous réussissez, vous pouvez réaliser jusqu'à 2 migrations (en déplaçant la même tribu 2 fois ou deux tribus différentes 1 fois). Si vous échouez, réalisez 1 seule migration.

Si la même tribu migre 2 fois, elle s'installe sur un campement/bateau du territoire d'arrivée. Elle ne fait que traverser le premier territoire.



16 MIGRATION - NIVEAU-III

Avant de migrer, passez un *test de faveur*. Si vous réussissez, vous pouvez réaliser jusqu'à 3 migrations. Si vous échouez, réalisez jusqu'à 2 migrations.

Si la même tribu migre plus de 1 fois, elle s'installe sur un campement/bateau du territoire d'arrivée. Elle ne fait que traverser les premiers territoires.



29 MUTATION - NIVEAU-I

Déplacez 1 de vos marqueurs Caractéristique sur n'importe quelle case Caractéristique.



Installez 1 des cartes Mutation depuis votre main dans votre séparateur de stades.

29 MUTATION - NIVEAU-II

Possible jusqu'à 2 fois : déplacez 1 de vos marqueurs Caractéristique sur n'importe quelle case Caractéristique.



Voir Niveau-I.

29 MUTATION - NIVEAU-III

Voir Niveau-II.



Installez 1 de vos cartes Mutation. Vous pouvez ignorer une de ses cases Coût (tant que ce n'est pas la seule case Coût active) OU installer une carte Mutation supplémentaire.

26 PLANIFICATION - NIVEAU-I

Choisissez une des puces Succès dans votre zone Succès dont les conditions sont remplies et installez-la dans votre séparateur de stades.



Placez 2 marqueurs de votre réserve sur 1 des cases Dés (les 2 doivent être placés sur la même case). Ils deviennent alors des marqueurs Planification.

26 PLANIFICATION - NIVEAU-II

Voir Niveau-I.



Placez 3 marqueurs de votre réserve sur 1 des cases Dés (les 3 doivent être placés sur la même case). Ils deviennent alors des marqueurs Planification.

26 PLANIFICATION - NIVEAU-III

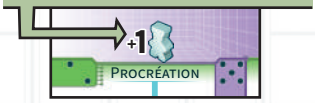
Installez une de vos puces Succès dont les conditions sont remplies ET/OU gagnez une nouvelle puce Succès depuis l'emplacement des puces Succès, puis placez-la dans votre zone Succès (ordre au choix).



Voir Niveau-II.

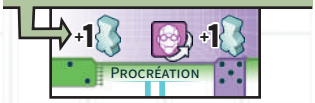
16 PROCRÉATION - NIVEAU-I

Réalisez 1 ***procréation*** : gagnez 1 tribu de votre réserve en la plaçant debout sur un campement libre ou occupé (ou sur un de vos bateaux) dans un de vos territoires (si vous n'avez pas de territoires, alors n'importe où sur le continent).
Si cette nouvelle tribu déplace une autre tribu de son campement vers les terres sauvages, placez votre nouvelle tribu en position vulnérable.



17 PROCRÉATION - NIVEAU-II

Avant la procréation, passez un *test de faveur*. Si vous réussissez, réalisez jusqu'à 2 procréations (sur un ou plusieurs territoires). Si vous échouez, réalisez 1 seule procréation.



17 PROCRÉATION - NIVEAU-III

Réalisez jusqu'à 2 procréations (sur un ou plusieurs territoires).



Passez un *test de faveur*. Si vous réussissez, renforcez 1 de vos tribus vulnérables.

18 PRODUCTION - NIVEAU-I

Produisez un total de 2 ressources (dans 1 ou 2 de vos territoires).



Passez un *test de faveur*. Si vous réussissez, transportez 1 de vos ressources sur le continent dans votre stockage (avant ou après l'action de production).

18 PRODUCTION - NIVEAU-II

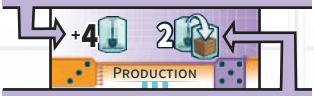
Produisez un total de 3 ressources (dans 1, 2 ou 3 de vos territoires).



Transportez 1 de vos ressources sur le continent dans votre stockage (avant ou après l'action de production).

18 PRODUCTION - NIVEAU-III

Produisez un total de 4 ressources (dans 1, 2, 3 ou 4 de vos territoires).



Transportez 2 de vos ressources sur le continent dans votre stockage (avant ou après l'action de production).

28 RECHERCHE - NIVEAU-I

Gagnez la première carte sur l'une des piles face visible ou pioches face cachée dans l'emplacement des cartes Recherche et ajoutez-la à votre main.



Piochez un total de 2 cartes sur 1 ou 2 pioches Recherche face cachée. Puis, regardez-les et ajoutez-en 1 à votre main. Placez l'autre carte face cachée en bas de sa pioche correspondante.

28 RECHERCHE - NIVEAU-II

Voir Niveau-I.



Piochez un total de 4 cartes sur 1 ou plusieurs pioche(s) Recherche face cachée. Puis, regardez-les et ajoutez-en 1 à votre main. Placez les autres cartes face cachée en bas de leurs pioches correspondantes.

28 RECHERCHE - NIVEAU-III

2 fois : gagnez la première carte sur l'une des piles face visible ou pioches face cachée dans l'emplacement des cartes Recherche et ajoutez-la à votre main.



Piochez un total de 4 cartes sur 1 ou plusieurs pioche(s) Recherche face cachée. Puis, regardez-les et ajoutez-en 2 à votre main. Placez les autres cartes face cachée en bas de leurs pioches correspondantes.

19 SUBSISTANCE - NIVEAU-I

Réalisez 1 ***chasse*** : choisissez un de vos territoires qui n'a pas de jeton chasse face visible. Lancez vos dés du destin et gagnez les marqueurs Nourriture correspondants dans le tableau de chasse. Placez ensuite 1 jeton Chasse sur ce territoire.



Renforcez 1 de vos tribus vulnérables (position debout).

20 SUBSISTANCE - NIVEAU-II

Voir Niveau-I.



Renforcez jusqu'à 3 de vos tribus vulnérables.

20 SUBSISTANCE - NIVEAU-III

Choisissez jusqu'à 2 de vos territoires et réalisez une *chasse* dans chacun d'eux.



Renforcez jusqu'à 4 de vos tribus vulnérables.

30 COMMERCE - NIVEAU-I

Réalisez l'action Vente et l'action Achat jusqu'à 1 fois chacune (ordre au choix). Voir sur votre console pour plus de détails sur les actions Vente et Achat.



30 COMMERCE - NIVEAU-II

Réalisez l'action Vente et l'action Achat jusqu'à 2 fois chacune (ordre au choix).



30 COMMERCE - NIVEAU-III

Gagnez 2 marqueurs Argent. Puis, réalisez l'action Vente et l'action Achat jusqu'à 2 fois chacune (ordre au choix).



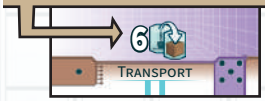
19 TRANSPORT - NIVEAU-I

Transportez jusqu'à 3 de vos ressources sur le continent dans les cases Stockage correspondantes de votre console (il n'y a pas besoin d'avoir de tribus sur les territoires où vous collectez ces ressources).



19 TRANSPORT - NIVEAU-II

Transportez jusqu'à 6 de vos ressources sur le continent dans les cases Stockage correspondantes de votre console (il n'y a pas besoin d'avoir de tribus sur les territoires où vous collectez ces ressources).



19 TRANSPORT - NIVEAU-III

Déplacez toutes vos ressources sur le continent dans les cases Stockage correspondantes de votre console. Durant l'activation, les ressources sur vos bateaux peuvent être placées sur n'importe quelles cases Stockage.



32 RÉINITIALISATION

Condition : vous pouvez faire une Réinitialisation seulement si vous ne possédez pas plus de 3 dés d'activation sur vos cases dés (les marqueurs de programmation ne comptent pas).



Pour faire une Réinitialisation, déplacez un de vous marqueurs de réinitialisation le long des lettres de la colonne, tout en procédant aux étapes suivantes :



Déplacez l'indicateur de phase sur le séquenceur de phase jusqu'à la prochaine case Réinitialisation (si la case finale de réinitialisation en rouge n'est pas encore atteinte).



Récupérez tous vos dés d'activation utilisés. S'il vous reste des dés d'activation sur vos cases Dés, décidez au cas par cas ceux que vous voulez récupérer ou laisser sur ces cases. Lancez ensuite tous les dés récupérés et placez-les sur les cases Dés correspondantes.



Enfin, déplacez le marqueur Réinitialisation soit sur votre case Idée soit sur votre case Nourriture.