ANCIENT KNOWLEDGE

RÈGLES DU JEU







Vous êtes les anciens bâtisseurs de ce monde, les derniers survivants de la civilisation ayant précédé la nôtre. Détenteurs d'un savoir plurimillénaire, vous en êtes les seuls garants. Faites perdurer votre grandeur dans la pierre, dans les traditions, et protégez le *savoir des anciens*.

2 MATÉRIEL

144 CARTES BÂTISSEUR

108 cartes monument
- 36 cités
- 36 mégalithes
- 36 pyramides

36 cartes artefact



45 CARTES CONNAISSANCE

27 cartes de niveau I
18 cartes de niveau II



1 CARNET DE SCORES



1 PION PREMIER JOUEUR



40 JETONS SAVOIR/SAVOIR PERDU DE VALEUR 1 (GRIS)

10 JETONS SAVOIR/SAVOIR PERDU DE VALEUR 5 (OR)



4 PLATEAUX BÂTISSEUR (1 PAR JOUEUR)



3 TUILES CONNAISSANCE



4 CARTES AIDE DE JEU



Ancient Knowledge est un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs où vous devez construire votre moteur de jeu, qui évoluera au fil du temps. À chaque tour, tous vos monuments se rapprochent de l'inéluctable : appartenir au passé... À vous de trouver la meilleure synergie afin de transmettre votre savoir avant le déclin des monuments emblématiques que vous avez construits, et que nous trouvons encore de nos jours aux quatre coins du globe. Des pyramides mexicaines au sphinx de Gizeh en passant par les célèbres cités de Tiahuanaco ou de Babylone, seul le bâtisseur le plus sage brillera à travers les siècles et remportera la victoire.

Dans ce jeu, votre plus grand ennemi est le temps. Les monuments que vous mettrez en jeu seront tous accompagnés de **savoir** (📜). À la fin de chaque tour, tous vos monuments devront être décalés vers la gauche, déclinant ainsi peu à peu, jusqu'à atteindre le Passé, vous faisant alors regretter tout ce savoir perdu. Lorsqu'un joueur a au moins 14 monuments dans son Passé, la partie prend fin. Vos monuments résisteront-ils à l'épreuve du temps ?



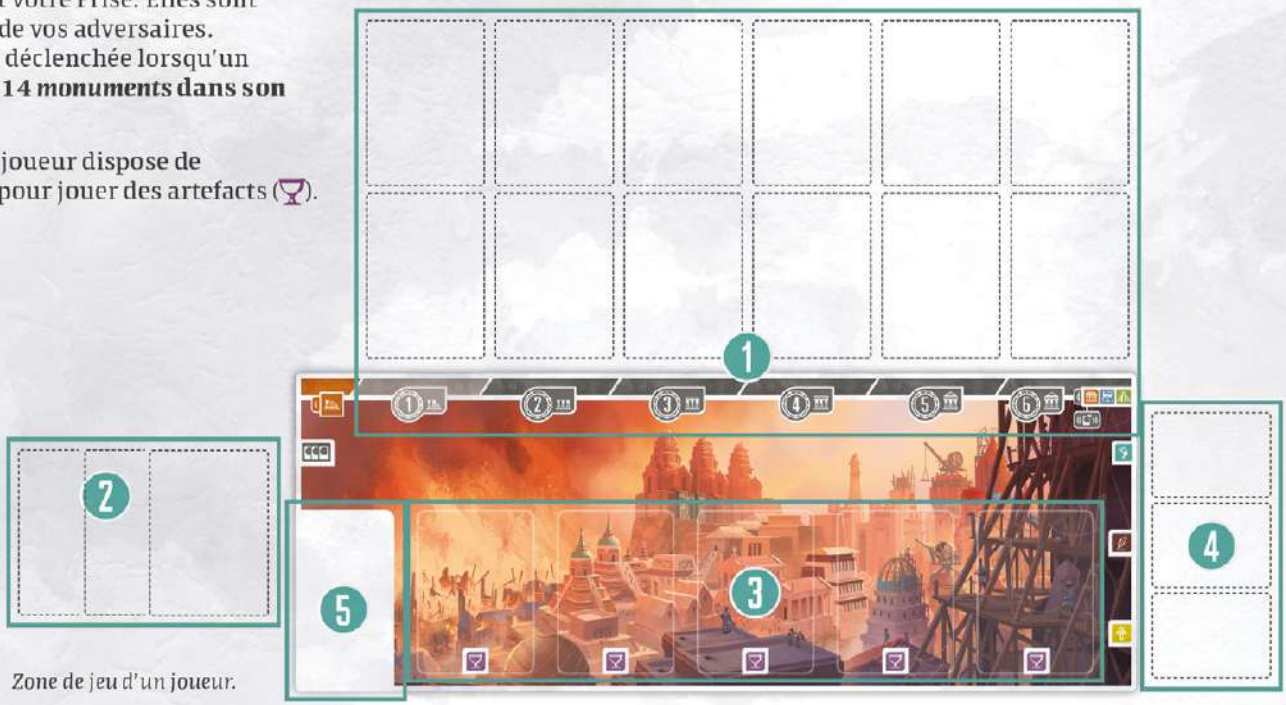
4 ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

1. CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PLATEAU BÂTISSEUR ET LE POSE DEVANT LUI.

Chaque plateau Bâtisseur est constitué de 5 zones :

1. En haut se trouve la « Frise du temps ». Au cours du jeu, vous placerez des cartes *monument* (cité, mégalithe, pyramide) au-dessus de cette **Frise**, et vous les décalerez vers la gauche à mesure que la partie avance.
2. À gauche du plateau, cette zone représente votre **Passé**. C'est ici qu'atterrissent toutes vos cartes *monument* quittant votre Frise. Elles sont toujours connues de vos adversaires. La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur a au moins **14 *monuments* dans son Passé**.
3. Au centre, chaque joueur dispose de **5 emplacements** pour jouer des artefacts.
4. À droite du plateau, cette zone vous permet de collectionner les cartes Connaissances par type (ancien, écriture, secret). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Connaissance que vous pouvez placer dans cette zone.
5. Dans le coin inférieur gauche, cette zone est dédiée au savoir perdu. Elle est réservée aux jetons que vous obtenez pendant la partie.





Zone de jeu d'un joueur.

2. PRÉPAREZ LE RESTE DES ÉLÉMENTS COMME SUIT :



PREMIÈRE PARTIE ?

Lors de votre première partie, il est conseillé d'utiliser les **mains de départ.** *Ancient Knowledge* est un jeu aux règles simples, mais aux effets de cartes très variés.

Le jeu comporte 4 mains de départ, chacune composée de 6 cartes. Elles sont reconnaissables aux symboles / / / , situés dans le coin inférieur droit des cartes. Lorsque vous jouez dans cette configuration, et avant de mélanger les cartes Bâtisseur, ignorez l'étape A et regroupez les cartes des mains de départ par symbole. Prenez chacun un paquet au hasard. Mélangez ensuite toutes les cartes restantes (y compris les cartes des mains de départ non utilisées).



Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

1. Désignez au hasard le premier joueur. Il prend le **jeton Premier joueur** devant lui et garde le carnet de scores à portée de main.
2. Mélangez toutes les **cartes Bâtisseur**, et procédez comme suit :
   - **A** Distribuez 10 cartes au hasard face cachée à chaque joueur. Après en avoir pris connaissance, défaussez chacun 4 cartes pour n'en garder que 6.
   - **B** Le 3e et le 4e joueur piochent chacun 1 carte supplémentaire. (Ignorez cette règle lors d'une partie à 2 joueurs.)
   - **C** Formez une pioche au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Laissez de la place juste à côté pour la défausse.

Les cartes Bâtisseur représentent les monuments qui traverseront le temps grâce à votre savoir-faire.

3. Placez les 3 **tuiles Connaissance** au centre de la table (visible) de manière à afficher deux niveaux **I**, et un niveau **II**.
   - Mélangez les cartes Connaissance de niveau **I** et disposez-en 3 au hasard, face visible, sur chacune des 2 tuiles Connaissances de niveau **I**.
   - Mélangez les cartes Connaissance de niveau **II** et disposez-en 3 au hasard, face visible, sur la tuile Connaissance de niveau **II**.
   - Formez 2 pioches distinctes (**I** et **II**) avec les cartes restantes au centre de la table à la portée de tous les joueurs. Laissez de la place juste à côté pour leurs défausses.

Les cartes Connaissance représentent les personnages illustres et les technologies qui aident le développement de votre civilisation.

4. Posez les **jetons** au centre de la table pour former une réserve, à portée de tous les joueurs. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment grâce aux jetons de différentes valeurs.

*Ces jetons représentent du **savoir** lorsqu'ils sont sur les cartes de la Frise d'un joueur, et du **savoir perdu** lorsqu'ils sont sur le plateau d'un joueur sur l'emplacement réservé.*

6 DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Une partie d'*Ancient Knowledge* se déroule en un nombre indéfini de tours. Dès qu'un joueur a **14 cartes ou plus** dans son Passé, la fin de partie est déclenchée. À l'issue du décompte final, c'est le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte !

En commençant par le premier joueur, puis chacun votre tour dans le sens horaire, jouez votre tour.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À votre tour, effectuez les 3 phases de jeu dans l'ordre suivant :

A. PHASE D'ACTION

Créer / Apprendre / Excaver / Archiver / Fouiller.

B. PHASE DE CHRONIQUE

Activer tous vos monuments et artefacts affichant le symbole de chronique.

C. PHASE DE DÉCLIN

Décaler tous les monuments de votre Frise vers la gauche.

A. PHASE D'ACTION

Réalisez **2 actions** au choix parmi les 5 disponibles. Vous pouvez réaliser deux fois la même action lors de votre tour.

CRÉER

L'action **Créer** vous permet de jouer une carte *monument* ou *artefact*.

CRÉER UN MONUMENT , ou .

Choisissez une carte *monument* de votre main. Jouez-la dans votre Frise (la zone située au-dessus de votre plateau) selon les étapes suivantes :

1. Si le symbole est présent en haut à gauche de cette carte, défaussez autant de cartes de votre main qu'indiqué. Si vous ne pouvez pas défausser suffisamment de cartes, vous ne pouvez pas **Créer** ce *monument*.
1. Placez la carte choisie sur l'emplacement d'arrivée (indiqué par le symbole).
2. Ajoutez autant de sur cette carte que le nombre indiqué dans le bandeau de couleur (à côté du symbole).
3. Si le symbole est indiqué à droite du bandeau de couleur, appliquez l'effet immédiatement. Si vous ne pouvez pas appliquer intégralement un effet, appliquez-le au maximum.







Uniquement lors de la création d'un *monument*, vous pouvez jouer votre *monument* sur un autre emplacement que celui indiqué. Pour ce faire, défaussez autant de cartes que la différence entre les 2 emplacements concernés.

Attention, une fois la carte jouée, vous ne pouvez plus la déplacer de la sorte (c'est-à-dire en défaussant à nouveau des cartes), et ce pour le reste de la partie. Et vous ne pouvez pas jouer ainsi un *monument* directement dans votre passé.

Si ce symbole cadenas est indiqué en haut à gauche de la carte jouée, vous ne pouvez pas défausser des cartes de la sorte. Vous ne pouvez donc pas choisir un autre emplacement que celui indiqué.

Vous pouvez jouer un *monument* sur un emplacement inoccupé en plaçant les cartes l'une au-dessus de l'autre, et en respectant les conditions suivantes :

- S'il y a déjà 2 cartes présentes sur un emplacement, il est impossible d'y placer une troisième.
- Lorsque un emplacement est vide, placez-y toujours le premier *monument* juste au-dessus de votre Frise. Le second *monument*, s'il y a lieu, devra alors être joué au-dessus de la carte précédente.
- Si le *monument* du dessus se retrouve seul sur son emplacement, redescendez-le toujours juste au-dessus de votre Frise.

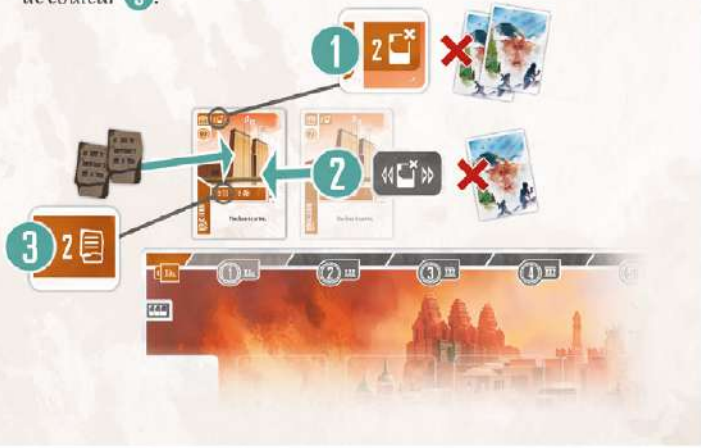
CARTES ADJACENTES

Certains effets de cartes parlent de *monuments* adjacents. Des *monuments* sont considérés comme adjacents s'ils sont placés dans le même emplacement (l'un au dessus-de l'autre) ou sur la même ligne dans deux emplacements côte-à-côte. Deux *monuments* en diagonale ne sont donc pas adjacents.

Vous ne pouvez pas inverser volontairement les positions de deux *monuments* dans le même emplacement.



Exemple : *Adrien réalise l'action* **Créer.** *Il veut jouer la carte monument Héracléion sur sa Frise. Il défausse 2 cartes de sa main, comme indiqué par le symbole de la carte 1. Comme il aimerait qu'elle se retrouve rapidement dans son Passé, il décide de défausser 1 carte supplémentaire de sa main pour jouer Héracléion sur l'emplacement 1 de sa Frise au lieu du 2 2. Enfin, il ajoute 2 sur la carte comme indiqué dans le bandeau de couleur 3.*





CRÉER UN ARTEFACT.

Choisissez une carte de votre main, puis placez-la sur un des emplacements disponibles de votre plateau (5 en début de partie). Une carte ne peut jamais être recouverte par une autre carte. Si vos 5 emplacements sont occupés, vous ne pouvez plus poser de cartes de ce type. Seuls des effets de cartes permettent de défausser des déjà joués.





APPRENDRE

L'action **Apprendre** vous permet de prendre une carte Connaissance du centre de la table. Procédez comme suit :

Choisissez une carte Connaissance de niveau **I** ou **II** disponible et vérifiez ses prérequis, si elle en a, dans l'encadré à droite de son titre.



Exemple :
Il faut avoir 3 en jeu pour prendre cette carte.

Si elle n'a pas de prérequis ou si vous les remplissez, prenez-la et placez-la à droite de votre plateau Bâtisseur. Elle fait désormais partie de votre **collection.** Les cartes Connaissance sont de trois types : ancien, écriture et secret. Placez-la alors sur la ligne correspondante, à droite de votre plateau.

Si la carte comporte le symbole, appliquez immédiatement son effet. Si vous ne pouvez pas appliquer intégralement son effet, appliquez-le au maximum.

Si la carte comporte le symbole, celle-ci vous rapportera des points en fin de partie.

Exemple : *Adrien réalise l'action* **Apprendre**.
Il aimerait récupérer la carte Astronomie, mais il lui manque 1 dans son Passé pour remplir les prérequis.
Il décide de prendre Aristote à la place.
Il a suffisamment de dans son Passé.
Il pioche alors immédiatement 3 cartes Bâtisseur et place la carte Connaissance Aristote dans sa collection.





CARTES CONNAISSANCE DISPONIBLES

Ne complétez pas les tuiles de cartes connaissance dès que vous y récupérez une carte. Attendez qu'elle ne contienne plus **qu'une seule carte**, puis défaussez cette dernière à côté de sa pioche. Piochez alors 3 nouvelles cartes Connaissance dans la pioche correspondante (niveau **I** ou niveau **II**), et complétez cette tuile avec ces 3 cartes face visible.

Lorsqu'une pioche de cartes Connaissance est vide, mélangez sa défausse et formez une nouvelle pioche. S'il ne reste pas assez de carte pour compléter la tuile, remettez les cartes et la tuile dans la boite à la place.

MILIEU DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a au moins **7 monuments dans son Passé**, retournez une tuile Connaissance de niveau **I** sur sa face ▲ de niveau **II** (au choix de ce joueur). Défaussez immédiatement les cartes de la tuile correspondante et complétez-là avec des cartes de niveau **II**. Cette tuile doit dorénavant contenir uniquement des cartes de niveau **II**. Appliquez cet effet qu'une seule fois par partie.

ARCHIVER

L'action **Archiver** vous permet de défausser des jetons 📄 des cartes monument situées dans votre Frise.

Défaussez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Pour chaque carte ainsi défaussée, retirez 1 📄 d'un monument de votre Frise. Remettez ce jeton dans la réserve.

Vous ne pouvez pas défausser de cartes si vous n'avez pas de jetons 📄 dans votre frise.

Exemple : *Adrien réalise l'action* **Archiver**. *Il défausse 4 cartes de sa main pour défausser 3* 📄 *d'un premier* **monument** *de sa Frise et 1* 📄 *d'un second* **monument**. *Il replace alors ces jetons dans la réserve.*



CONSEIL

1 🃏 = -1 ✶

Pensez régulièrement à défausser les jetons 📄 de votre Frise avant qu'ils ne deviennent des 🃏 lors de la **PHASE DE DÉCLIN** et donc des points négatifs en fin de partie. Mais attention, certaines cartes ont comme prérequis d'avoir des 🃏. L'histoire est faite de dilemmes...



EXCAVER

L'action **Excaver** vous permet de piocher des cartes grâce aux *monuments* dans votre Passé.

Inclinez à 90° autant de cartes *monument* de votre Passé que vous le souhaitez. Pour chaque carte ainsi inclinée, piochez 2 cartes Bâtisseur, et ajoutez-les à votre main.

Les *monuments* inclinés dans votre Passé doivent être redressés par des effets de cartes avant de pouvoir être à nouveau inclinés.

Exemple : *Adrien réalise l'action* **Excaver**. *Il incline donc 2 cartes monument de son Passé pour piocher 4 nouvelles cartes Bâtisseur.*

FOUILLER

L'action **Fouiller** vous permet de piocher petit à petit.

Piochez 1 carte du paquet Bâtisseur et ajoutez-la à votre main.



CONSEIL

Les joueurs aguerris n'utilisent presque jamais cette action, car elle ne permet de piocher qu'une seule carte à la fois. Mieux vaut amener rapidement des monuments dans son Passé afin de pouvoir piocher plus de cartes avec l'action **Excaver**.



LIMITE DE CARTES EN MAIN

10

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si vous devez piocher des cartes au-delà de cette limite, ne piochez pas les cartes en sus.

Exemple : *Adrien APPREND la carte Alphabet Copte et doit piocher 3 cartes Bâtisseur. Comme il a déjà 8 cartes en main, il ne pioche que 2 cartes pour ne pas dépasser la limite des 10 cartes en main.*



PIOCHE BÂTISSEUR VIDE

Si le paquet des cartes Bâtisseur est vide, mélangez la pile de défausse pour constituer un nouveau paquet.

Une fois vos 2 actions réalisées, passez à la **PHASE DE CHRONIQUE**.



B. PHASE DE CHRONIQUE

Durant cette phase, certains de vos *monuments* et *artefacts* sont amenés à remplir leur fonction.

Appliquez dans l'ordre de votre choix, et si possible, l'effet de chacune de vos cartes , , et . situées dans votre zone de jeu et qui affichent le symbole suivant : .



Attention, les effets des cartes *monument* dans votre Passé ne sont **jamais** actifs pendant la partie.

Passez ensuite à la PHASE DE DÉCLIN.



C. PHASE DE DÉCLIN

Durant cette phase, le temps fait son œuvre. Si le savoir accumulé n'a pas été transmis, il sera perdu.

Faites immédiatement entrer en **Déclin** () les cartes *monument* situées sur l'emplacement (1) de votre Frise. Procédez comme indiqué ci-dessous.



ENTRER EN DÉCLIN

Quand une carte entre en **Déclin**, appliquez les points suivants dans l'ordre :

1. Si elle comporte le symbole , appliquez son effet. Sinon, rien ne se passe.
2. Si elle abrite encore des , placez immédiatement ces jetons sur votre plateau , dans la **zone du savoir perdu**. Ils deviennent alors du savoir perdu .
3. Déplacez cette carte dans votre Passé, à gauche de votre plateau. Elle n'est alors plus en jeu, et ses effets ne sont plus disponibles jusqu'à la fin de la partie.

   Si vous devez faire entrer 2 cartes en **Déclin**, appliquez toutes les étapes ci-dessus à la première carte de votre choix, avant de les appliquer ensuite à la seconde.

   Après avoir fait entrer toutes les cartes de votre emplacement (1) en **Déclin**, vérifiez votre Passé :

   - S'il contient au moins 7 cartes, retournez une tuile Connaissance de niveau **I** face (voir **MILIEU DE LA PARTIE** page 9).
   - S'il contient au moins 14 cartes, la fin de partie est déclenchée (voir FIN DE LA PARTIE page 13).

C. PHASE DE DÉCLIN

Décalez ensuite tous les *monuments* restants de votre Frise, ainsi que leurs éventuels jetons d'un cran vers la gauche (les cartes de l'emplacement (2) passent en (1), celles du (3) en (2), etc.). Les cartes qui arrivent alors en (1) entreront en **Déclin** au tour suivant. Ne décalez pas les .

Exemple : *Lors de cette phase, Adrien a les cartes Yonaguni et Mycènes sur l'emplacement (1) de sa Frise. Elles entrent toutes les deux en* **Déclin**.

Il choisit de résoudre la carte Mycènes en premier. Comme elle comporte le symbole , il en applique l'effet. Il décide de défausser 7 de la carte Yonaguni.



Mycènes abrite encore 1 . Il le place sur son plateau, devenant un . Cela lui vaudra -1 en fin de partie.

Il amène ensuite la carte Mycènes dans son Passé. Il a maintenant 1 dans son Passé.



Adrien résout ensuite la carte Yonaguni. Elle n'a pas d'effet à appliquer. Il déplace directement les restants de cette carte sur son plateau, dans la zone dédiée au savoir perdu.

Il déplace ensuite la carte Yonaguni dans son Passé. Il a maintenant 1 et 1 dans son Passé.

Adrien n'a plus de cartes en **Déclin** *(c'est-à-dire sur l'emplacement (1)). Il décale alors d'un cran toutes les cartes monument restantes de sa Frise et termine son tour.*



Une fois votre **PHASE DE DÉCLIN** terminée, c'est au tour du joueur à votre gauche, qui commence son tour avec sa **PHASE D'ACTION**.



CONSEIL

Au début, les joueurs ont tendance à ne pas vouloir amener de *monuments* dans leur Passé pour ne pas avoir de . Or, les *monuments* dans le Passé rapportent des points () à la fin de la partie. Cela peut donc valoir le coup, d'autant que la différence entre et est parfois nulle.

Par exemple, la pyramide de Calakmul est jouée sur l'emplacement (1). Elle va donc entrer en **Déclin** directement à la fin du tour, donnant ainsi au joueur 1 (-1). Cependant, cette pyramide rapporte 1 à la fin de la partie. Poser cette carte fait donc perdre /gagner 0, mais permet de profiter de son effet quand elle entre en **Déclin**.

Au tour suivant, la présence de ce *monument* dans le Passé permet de nombreuses opportunités : piocher des cartes en l'inclinant avec l'action **Excaver**, satisfaire certaines conditions, etc.

Il est parfois judicieux de jouer des cartes qui donnent du pour avoir des bénéfices bien plus grands plus tard. Il est possible de remporter une partie avec plus de 20 comme avec très peu. *Trouvez la meilleure stratégie et adaptez-vous.*



Dès qu'un joueur a au moins **14 cartes** dans son Passé, la fin de partie est déclenchée. Continuez à jouer jusqu'à ce que chacun ait joué le même nombre de tours (aidez-vous du **jeton Premier joueur**), puis procédez au décompte final.



Il est très fréquent qu'une fin de partie soit déclenchée parce qu'un joueur a 15 cartes dans son Passé. Il lui aura suffit, lors de son dernier tour, d'avoir 13 cartes dans le Passé et 2 cartes sur ⓘ.

DÉCOMPTE FINAL

Faites chacun le total de vos points de victoire (✲) de la manière suivante :

- Comptez les points de victoire de chacune de vos cartes *monument* situées dans votre Passé (inclinées ou non).
- Ajoutez les points de victoire issus des effets des cartes *monument* de votre Passé.
- Ajoutez les points de victoire de chacune de vos cartes Connaissance de niveau **II**.
- Ajoutez 1 ✲ pour chaque *monument* encore présent dans votre Frise. (Les ✲ indiqués et les 📜 encore présents sur ces cartes ne sont pas pris en compte ici).
- Retirez 1 ✲ pour chaque 🗹 situé dans la zone dédiée de votre plateau.



Le joueur comptabilisant **le plus de** ✲ est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité pour la première place, le joueur avec le moins de 🗹 parmi les joueurs en tête l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur **le plus ancien** parmi eux remporte la partie.







ICÔNES

ACTIONS

- Créer
- Apprendre
- Archiver
- Excaver
- Fouiller

SAVOIR

- Savoir
- Savoir perdu
- Points de victoire

CARTES BÂTISSEUR

MONUMENTS

- Cités
- Mégalithes
- Pyramides
- Artefacts
- Coût (défausser des cartes)
- Emplacement obligatoire
- Mains de départ

CARTES CONNAISSANCE

- Ancien
- Écriture
- Secret

FRISE CHRONOLOGIQUE

1 2 3 4 5 6

TEMPORALITÉ

- Immédiat
- Permanent (sous conditions)
- Phase de Chronique
- Phase de Déclin
- Décompte final

CRÉDITS



AUTEUR : Rémi Mathieu.

ILLUSTRATEURS : Emilien Rotival, Adrien Rives, Ples.

AGENCE : L'Équipe Ludique.

CHEF DE PROJET : Adrien Fenouillet.

GRAPHISTE : Vincent Mougenot.

RÉDACTEURS : Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu, Xavier Taverne.

RELECTEUR : Maëva Debieu Rosas, Quentin Schoemacker, Max-Tobias Walter.

REMERCIEMENTS

Merci à Laura pour cette phrase inspirante : « N'en fais pas un livre, c'est barbant. Fais un jeu ! » Merci à elle pour ses conseils avisés. Merci à ma famille pour leur soutien. Merci à Mathieu de l'Équipe Ludique, qui suit ce projet depuis ses débuts. Il a embelli le chemin d'Ancient Knowledge. Plus fort, plus haut. Merci à Nico qui m'a insufflé l'envie de finir, pour une fois, un de mes projets. Merci à Clément qui a enchaîné plus de 400 parties tests. Merci à lui d'être un ami parfait. Merci à vous qui avez acheté ce jeu, fruit de 5 ans de travail et de recherches. Merci à l'équipe de Iello qui m'a fait confiance, et particulièrement à Adrien; ce fut un plaisir de travailler avec toi.

TESTEURS

Sans ces testeurs, rien n'aurait été possible! Merci à eux : Laura, Clément, ma mère, Yann et Théo les frangins, Karine, Kévin, Adrien, Vincent, Lucas, Nico, Charles de la « Luck », Yoel et Héloïse du bar à jeux « Au beau jeu » à Lille, Lisa, Thibaut, Benjamin, Pierre et son ami du « Dernier bar avant la fin du monde », Max, Mathieu et Yann de l'Équipe Ludique, Etienne et Nilesh à Mayotte, Anthelme, Clément de Catch Up Games, Sofiane, Léo, JB, Cédric d'Atalia, Jeremy, Arnaud, Marion et Rémi, Pierre et Jordan, Florian de Sylex, Cédric de Ludonaute, Rémi et Côme ainsi que leur bonne humeur, Clément, Arthur lors d'une rencontre forcée, Laurent de Ludibreak, Fred de Bad Taste Game, Pauline, Jean-François, et Damien Fort pour ses conseils avisés.



TEMPORALITÉ

Les cartes Bâtisseur ont toutes un ou plusieurs effets actifs lorsqu'elles sont dans votre zone de jeu (sur votre Frise – / / , ou sur votre plateau –). Certains de ces effets ne sont actifs qu'à des moments donnés de votre tour. Quand cela arrive, vous devez appliquer ces effets, si possible. Si plusieurs de vos effets sont actifs en même temps, choisissez leur ordre de résolution.

Appliquez l'effet de la carte dès le moment où vous la jouez, lors de l'action **Créer** ou **Apprendre**.

Appliquez l'effet de cette carte à tout moment quand les conditions sont réunies.

Appliquez l'effet de cette carte lors de chacune de vos **PHASES DE CHRONIQUE** si elle se trouve sur votre Frise ou parmi les artefacts que vous avez créés (mais pas dans votre main ni dans votre Passé).

Appliquez l'effet de cette carte lorsqu'elle entre en **DÉCLIN**.

Appliquez l'effet de cette carte lors du **DÉCOMPTE FINAL** (uniquement si elle est dans votre Passé). Les effets des cartes sur votre Frise ne sont pas pris en compte.

RÈGLES D'OR

1. Le texte de certaines cartes peut contredire les règles du jeu. C'est toujours le texte des cartes qui prévaut.
2. Les effets des cartes ne sont actifs qu'une fois la carte posée sur votre Frise, ou votre plateau.
3. Pendant la partie, les cartes de votre Passé ne servent qu'à remplir les prérequis des cartes Connaissance, à satisfaire les conditions des effets d'autres monuments, ou à être inclinées lors de l'action **Excaver**. Une fois dans votre Passé, les effets de ces cartes ne sont plus disponibles jusqu'à la fin de la partie.
4. Vous devez toujours appliquer l'effet d'une carte lorsque cela est possible. Si vous ne pouvez pas appliquer entièrement l'effet d'une carte, appliquez-le au maximum et ignorez le reste.
5. Les artefacts ne peuvent pas être décalés lors de la **PHASE DE DÉCLIN**. Il est impossible d'en avoir plus de 5 sur votre Frise.
6. Les effets de vos cartes agissent toujours sur des éléments de votre propre zone de jeu, sauf si la carte mentionne spécifiquement le contraire. Sauf mention contraire, quand un effet parle de carte sans en préciser le type, cela conerne les cartes Bâtisseur.
7. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si vous devez piocher des cartes au-delà de cette limite, ne piochez pas les cartes supplémentaires.