

COMPENDIUM

GLOSSAIRE

Leader

Les Leaders sont des cartes qui apportent un bonus unique instantané, récurrent sous condition ou récurrent systématique. Leur effet peut varier pour peu qu'il soit en vie ou au cimetière. Un joueur ne peut avoir qu'un seul Leader en vie en même temps. Un Leader est caractérisé par son niveau (chiffre romain), son coût (nombre dans un cube) et son type. Certains Leaders ont un calcul de PV fixe ou variable en fin de partie. Certains leaders peuvent aussi faire gagner des PV durant la partie. Dans ce cadre, les PV sont attribués sous forme de jetons. Lorsqu'une carte Leader est symbolisée dans un effet de jeu, son type et son niveau sont indiqués, en l'absence d'une ou de ces deux informations considérez qu'il s'agit de tous les types et/ou de tous les niveaux.



Cimetière

Le Cimetière est la zone située en dessous du plateau de Civilisation de chaque joueur. C'est là que sont placés les Leaders une fois remplacés.

En vie

Cet effet est actif tant que le Leader n'est pas remplacé.

Instantané

Cet effet est a appliqué au moment où la carte est achetée. Présent sur des PV cela signifie que ceux-ci sont représentés par des jetons PV obtenus immédiatement.

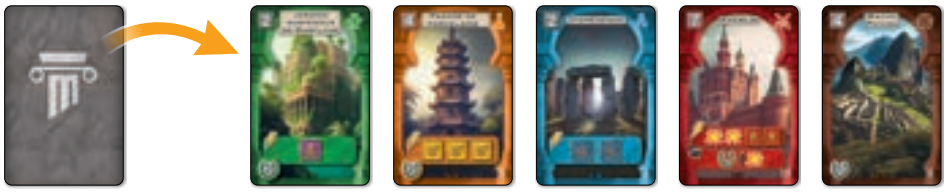
Effet fin de partie

Ces effets ou ces points sont appliqués en fin de partie

-X +X -X +X Coût d'achat des Merveilles ou des Leaders réduit ou augmenté de X.

Merveille

Les Merveilles sont des cartes qui apportent un bonus unique et instantané. Un joueur peut avoir autant de Merveille qu'il le souhaite. Une Merveille est caractérisée par son niveau (chiffre romain), son coût (nombre dans un cube) et son type. Certaines Merveilles ont un calcul de PV variable en fin de partie. Lorsqu'une carte Merveille est symbolisée dans un effet du jeu, son type et son niveau sont indiqués, en l'absence d'une ou de ces deux informations considérez qu'il s'agit de tous les types et/ou de tous les niveaux.



Point de Victoire

Les points de Victoire sont aussi appelés PV dans les règles. Leur total détermine le vainqueur.

Jetons PV

Signifie que ces PV sont obtenus sous forme de jetons au moment où les conditions sont rencontrées.

Point d'Histoire

X Les points d'Histoire sont utilisés pour connaitre les PV et la quantité de Bonus apporté lors de la résolution d'un Défi. Ils sont le total de vos Sages et de toutes les cartes du type spécifié par le défi. «Toutes les cartes» signifie toutes les cartes Leaders (en vie et au cimetière), toutes les cartes Technologies (celles sur le plateau y compris celles sur la case découverte et toutes celles défaussées) et toutes les cartes Merveilles.

Achat

$ Placé sur une carte Merveille, Leader ou Technologie cela représente l'action d'acheter la carte en question. De manière isolée cela représente les marchés.

Type

Il existe 5 types de cartes dans le jeu, Scientifique, Industriel, Spirituel, Culturel et Militaire. Quand indiqué dans un effet de jeu, ce symbole représente pour chacun des joueurs toutes les cartes de ce type en leur possession. «Toutes les cartes» signifie, toutes les cartes Leaders (en vie et au cimetière), toutes les cartes Technologies (celles sur le plateau y compris celles sur la case découverte et toutes celles défaussées) et toutes les cartes Merveilles.



Point de Recherche



Les points de Recherche sont toujours représentés par un rond. Ce rond sans la présence de son type à l'intérieur représente tous les types de Recherche. Les points de Recherche sont dépensés pour acheter des cartes Technologie du même type.

Point de Recherche libre



Les points de Recherche libre sont utilisés pour faire progresser n'importe quel cylindre Recherche d'un niveau par point de Recherche libre obtenu. Si plusieurs de ces points sont obtenus ils peuvent être répartis librement parmi les 5 types de Recherche.

Synergie



Une synergie représente la perte d'un point d'une Recherche d'un type en échange du gain d'un point de Recherche d'un autre type. Si plusieurs Synergies sont obtenues par la même action, ces répartitions de points sont faites librement entre les différents types de Recherche du moment qu'un point est bien perdu avant d'en gagner un.

Point de Recherche de type Scientifique



Les points de Recherche de type Scientifique sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Scientifique. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Scientifique.

Point de Recherche de type Industriel



Les points de Recherche de type Industriel sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Industriel. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Industrielle.

Point de Recherche de type Culturel



Les points de Recherche de type Culturel sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Culturel. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Culturelle.

Point de Recherche de type Militaire



Les points de Recherche de type Militaire sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Militaire. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Militaire.

Point de Recherche de type Spirituel



Les points de Recherche de type Spirituel sont utilisés pour acheter des cartes Technologie de type Spirituel. Chacun d'entre eux fait progresser d'un niveau le cylindre Recherche sur la piste Spirituelle.



Coût d'achat des Technologies est réduit ou augmenté de X.

Carte Technologie



Les cartes Technologie permettent de déployer des Agents ou de produire des points de Recherche. Lorsqu'une carte Technologie est symbolisée dans un effet de jeu, son type et son niveau sont spécifiés, en l'absence d'une ou de ces deux informations considérez qu'il s'agit de tous les types et/ou de tous les niveaux.



Déployer

Action de placer un cube de la réserve vers une des coupelles ou, dans de rares cas précisés par des effets de cartes, dans un emplacement sur lequel une coupelle viendra par la suite.

Agent

Un agent est le terme générique pour représenter un cube lorsqu'il est déployé sur une Coupelle.

Unité

Une Unité est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Batailles. Elle sera utilisée lors de la résolution de la Bataille en face de laquelle la coupelle est placée. Chaque cube à une valeur de Puissance de 2. Certaines cartes permettent de modifier la valeur de Puissance des cubes. Tous les cubes de la coupelle sont utilisés et rendus à leur propriétaire une fois la Bataille résolue.

Philosophe

Un Philosophe est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Philosophie. Les Philosophes sont utilisés pour faire progresser le pion Civilisation du joueur sur la piste Philosophie. Les coûts varient selon le niveau à atteindre. Une fois dépensés pour payer la progression, ces cubes retournent dans la réserve du joueur.

Sage

Un Sage est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Défis. Il sera utilisé lors de la résolution du Défi en face duquel la coupelle est placée. Les cubes seront ajoutés aux cartes d'un type du joueur pour connaitre la valeur des points d'Histoire pour ce Défi. Certaines cartes permettent de ne pas directement placer un cube dans la coupelle Défis mais devant un tour déterminé. Ce ou ces cubes seront placés dans la coupelle une fois que celle-ci arrivera devant ce tour. Tous les cubes de la coupelle sont utilisés et rendus à leur propriétaire une fois le Défi résolu.

Ambassadeur

Un Ambassadeur est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Leaders. Ils sont utilisés pour acheter un nouveau Leader disponible sur le marché. Une fois dépensés pour acheter le Leader ces cubes retournent dans la réserve du joueur.

Bâtisseur

Un Bâtisseur est le cube d'un joueur placé dans la coupelle Merveilles. Ils sont utilisés pour acheter une nouvelle Merveille disponible sur le marché. Une fois dépensés pour acheter la Merveille ces cubes retournent dans la réserve du joueur.



Signifie que ce cube doit être placé en face de ce tour sans forcément qu'une coupelle soit présente en face du tour. S'il s'agit d'un tour déjà passé alors le cube ne doit pas être placé. Les cubes sont placés dans la coupelle lorsqu'elle arrive au tour où ils sont en attente.

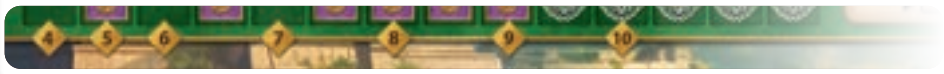
Progression

Une progression est l'évolution d'une case d'un de ses pions Civilisation sur une piste que cela soit sur la piste d'Héritage Militaire, Population ou Philosophique.



Niveau de Population

Le Niveau de Population est représenté par les chiffres sous la piste de population, il limite la quantité d'Agents et de points de Recherche qu'un joueur peut produire lors des différentes phases du jeu. Un niveau peut avoir plusieurs cases sur la piste. Il faudra avoir dépassé toutes ces cases pour atteindre le niveau suivant. Le pion de Civilisation se déplace de case en case.



 Indique le niveau de Population

 Un cube d'un joueur

 Se rapporte à la piste Philosophie

 Indique un Bienfait

 Indique que le matériel désigné doit être pioché au hasard dans la boîte.

 Tous les joueurs

 Un lot de carte

Max X Représente le nombre de fois au maximum que cet effet peut être utilisé.

 **Max.** Signifie «le plus de». Plusieurs joueurs peuvent être à égalité.

 **Min.** Signifie «le moins de». Plusieurs joueurs peuvent être à égalité.

Héritage Militaire

 L'Héritage Militaire est ajouté à la Puissance apportées par les Unités pour obtenir la Puissance finale d'une Civilisation lors d'une Bataille.

Puissance

 Représente la Puissance des protagonistes lors d'une Bataille.

Force Extérieure

 Représente la Force Extérieure

Supprimer

 Les joueurs doivent ou peuvent supprimer l'élément sur lequel il est apposé. 

 Cet effet perdure jusqu'à la fin de la partie.

 Indique le résultat d'une action

No Max L'effet peut être utilisé sans limite tant que toutes les conditions sont remplies.

 Cet effet s'applique si les conditions sont remplies

 Cet effet s'applique pour les joueurs qui ne remplissent pas la condition.

DÉFIS



Tous les joueurs déploient 1 Ambassadeur ou 1 Philosophe.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Sages.

ⓘ Cette invention est un système d'écriture développée en Basse Mésopotamie aux environs de 3200 av. J.-C.



Tous les joueurs ayant une carte Technologie de type Culturel et une de type Militaire obtiennent 1 point de Recherche de type Industriel.
Les autres obtiennent 2 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

ⓘ L'origine des écrits juridiques babyloniens est évaluée à environ 1750 av. J.-C. Ils seraient le plus complet des codes de lois issus de la Mésopotamie antique.



Tous les joueurs n'ayant aucune carte Technologie de type Culturel remportent 4 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

ⓘ Historiquement, une tribu est une structure sociale mobile, qui se déplace vers les différentes ressources naturelles en suivant les flux migratoires des herbivores. Cette organisation préexiste aux villages sédentaires.



Chaque joueur peut échanger 1 point de Recherche de type Militaire contre 1 point de Recherche de type Scientifique, 3 fois au maximum.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Scientifique.

ⓘ Il s'agit des traductions de Soutras bouddhistes depuis le sanscrit vers le chinois.



Piochez au hasard dans la boîte une Merveille de niveau II et une Merveille de niveau III et ajoutez-les au marché des Merveilles. Elles sont à présent disponibles à l'achat.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

ⓘ Ce sont les constructions artistiques et architecturales les plus impressionnantes de l'Antiquité.



Tous les joueurs ayant au moins 1 Leader gagnent 1 point de Recherche type Militaire. Les autres gagnent 2 Ambassadeurs.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

ⓘ Système politique dans lequel le pouvoir central collabore avec les seigneurs locaux, qui à leur tour, interagissent avec leur population.



Chaque joueur ayant atteint ou dépassé le niveau 10 sur la piste Population remporte 5 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

ⓘ Une période durant laquelle l'expansion démographique est impressionnante. Celle-ci se produit entre 1000 et 1300 ap JC.



Chaque joueur remporte 5 PV par 3 Leaders en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

ⓘ Période de domination européenne sur le monde. L'Europe est au cœur de la révolution industrielle et est en pleine expansion.



Si l'ensemble des cartes de type Culturel d'un joueur est supérieur à chacun des autres types de cartes alors il gagne 1 point de Recherche de type Militaire et 1 point de Recherche de type Spirituel. Si ce n'est pas le cas, le joueur remporte 2 points de Recherche de type Culturel.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

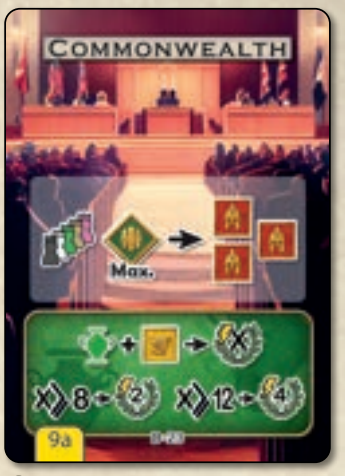
ⓘ Afflux massif de migrants vers les Amériques entre 1870 et 1910



Chaque joueur ayant plus de cartes de type Culturel que de cartes de type Militaire remporte 4 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 8 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

ⓘ Processus par lequel les territoires coloniaux se libèrent de leur dépendance vis-à-vis des métropoles, aboutissant généralement à l'obtention de l'indépendance des nations colonisées.



Le(s) joueur(s) ayant le plus haut niveau de population remporte(nt) 3 Unités. Seul le niveau est évalué, pas les cases. Par exemple, si deux joueurs ont atteint le niveau 9 mais que l'un d'entre eux est une case plus loin que l'autre, ils sont bien à égalité car c'est uniquement le niveau qui est évalué. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 8 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

ⓘ Organisation intergouvernementale comprenant 56 États membres, qui sont presque tous d'anciens territoires issus de l'Empire britannique.



Chaque joueur déploie autant d'Unité(s) que de Leader(s) de type Militaire en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Culturel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 8 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

ⓘ Ouvrage probablement rédigé au Ve siècle av. J.-C. en Chine par le stratège Sun Tzu. Sa traduction en Anglais en 1910 ramène l'attention sur cet ouvrage de stratégie militaire indirecte.

DÉFIS



Tous les joueurs placent un de leur cube sur une technologie de leur choix de niveau IV de la Bibliothèque de Technologie. (Plusieurs joueurs peuvent poser leur cube sur la même technologie.) A l'achat de cette technologie, le joueur récupère son cube et paye la technologie 1 point de Recherche de moins. Les cubes des autres joueurs sont laissés sur la carte suivante, ils bénéficient toujours de leur réduction s'ils achètent cette carte.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

ⓘ La poussée d'Archimède est la force que subit un corps placé dans un fluide (liquide ou gaz) et soumis à un champ de gravité.



Jusqu'à la fin de la partie la technologie de base «Feu» fait gagner 1 point de Recherche libre en plus de son point de Recherche de type Scientifique lors de la phase de Recherche (Phase D).

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Unités.

ⓘ Elle consiste en une approche visant à appréhender le monde et l'existence à travers une réflexion rationnelle et critique.



Tous les cylindres de Recherche de tous les joueurs positionnés sur le 0 progressent de 1 point. Ex : Un joueur ayant ses cylindres de Recherche à 0 en Recherche de type Scientifique, Militaire et Spirituel les augmenteraient tous jusqu'au niveau 1.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

ⓘ A travers le temps et les nations des femmes et des hommes ont essayés de partager les connaissances au travers différents réseaux et flux d'échanges.



Chaque joueur peut échanger 1 point de Recherche de type Scientifique contre 1 point de Recherche libre, 3 fois au maximum.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

ⓘ Procédé de reproduction multiple d'une image (gravure sur bois), plus efficace que le travail manuel réalisé par des copistes.



Jusqu'à la fin de la partie les Merveilles de niveau II et III coûtent 1 Bâtisseur de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Bâtisseurs.

ⓘ Théorème de géométrie qui affirme qu'à partir d'un triangle, une droite parallèle à l'un des côtés définit avec les droites des deux autres côtés un nouveau triangle, semblable au premier.



Chaque joueur gagne 2 Ambassadeurs.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Militaire.

ⓘ Méthode de désolidarisation de mélanges de liquides ayant des points d'ébullition distincts.



Chaque joueur possédant au moins 3 cartes Technologies de niveau III ou IV remporte 5 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, il multiplie ce résultat par deux, et déploie ce nombre d'Unités.

ⓘ Représentation célèbre d'un corps humain aux proportions parfaites et idéales présenté dans un cercle. Leonardo Da Vinci en est son auteur.



Chaque joueur gagne 5 PV par carte de technologie de type Scientifique de niveau IV en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

ⓘ Pandémie de peste, principalement de forme bubonique, qui a sévi au milieu du XIVe siècle en Europe. Elle tue entre un tiers et la moitié des habitants.



Jusqu'à la fin de la partie, chaque fois qu'une carte Technologie de type Scientifique est achetée, les points de Victoire de la carte, normalement gagnés en fin de partie, sont aussi immédiatement gagnés sous forme de jetons PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

ⓘ Il s'agit des courants intellectuels et politiques progressistes. Leurs représentants sont les héritiers de la philosophie des Lumières.



Le ou les joueurs ayant le plus de cartes de type Scientifique déploie(nt) 2 Unités. Exemple : Les joueurs Romain et Chinois ont respectivement chacun 3 cartes de type Scientifique. Ils ont plus de cartes de Type Scientifique que le joueur Maya et Egyptien qui en ont 2 chacun. Le joueur Romain et le joueur Chinois déploient 2 Unités chacun.
Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

ⓘ L'ensemble des instruments utilisés pour altérer le code génétique d'un organisme en éliminant, en insérant ou en substituant des brins d'ADN.



Le ou les joueurs ayant le plus de cartes de type Scientifique remporte(nt) 3 PV. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

ⓘ Augmentation conséquente de la température moyenne de la surface terrestre en cours auxXXe etXXIe siècles



Chaque joueur peut échanger 1 point de Recherche de type Scientifique contre 1 PV, autant de fois qu'il le souhaite.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Scientifique et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 12 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

ⓘ 42 est la réponse à La grande question sur la vie, l'univers et le reste dans *Le Guide du voyageur galactique* (Douglas Adams)

DÉFIS



Si la carte Confucius a été achetée, tous les joueurs remportent 1 Philosophe. Si Confucius n'a pas été acheté, ajoutez-le au marché des Leaders s'il n'y est pas déjà présent.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

ⓘ Le Liji est considéré par les lettrés confucéens comme un ouvrage traitant des Rites en Chine.



Chaque joueur peut choisir de gagner une Synergie ou 2 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

ⓘ Il a été construit par le Roi David à Jérusalem. Il sera détruit par Nabuchodonosor II en 587 av. J.-C.



Si un joueur a atteint le niveau 2 sur la piste de Philosophie alors tous les joueurs gagnent 1 Ambassadeur.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

ⓘ Dès la Rome antique la politique et la religion sont intimement liées, unies dans l'idée que le droit des hommes est issu des lois divines.



Chaque joueur peut dépenser 2 points de Recherche de son choix pour gagner 1 Philosophe.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

ⓘ Une juridiction spécialisée institué au XIIe siècle par l'Église catholique dans le but de lutter contre ce qu'elle considérait comme des croyances hérétiques.



Le ou les joueurs ayant le niveau le plus élevé sur la piste de Philosophie gagne(nt) 1 Unité et 1 point de Recherche de type Culturel. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et progresse d'autant de cases que cette valeur sur la piste population.

ⓘ Expéditions militaires entreprises par les chrétiens coalisés pour délivrer les Lieux saints qu'occupaient les musulmans.



Si le second niveau de Philosophie est atteint ou dépassé, tous les joueurs gagnent, ou gagnent à nouveau, le Bienfait du premier niveau.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Scientifique.



Le ou les joueurs ayant le plus de cartes de type Spirituel remporte(nt) 5 PV. Les autres remportent 1 Philosophe et 1 point de Recherche de type Spirituel. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et progresse d'autant de cases que cette valeur sur la piste population.

ⓘ Processus religieux des XVe et XVIe siècles visant à réformer les structures, les pratiques et les croyances, ayant entraîné la naissance d'Églises distinctes.



Chaque joueur ayant atteint le 4ème niveau de Philosophie remporte 5 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

ⓘ Régime non démocratique dans lequel le pouvoir du monarque est considéré comme émanant de la volonté d'une divinité



Chaque joueur obtient 3 points de Recherche de type Spirituel.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Industriel.

ⓘ Entre le XVIe et leXXe siècle, les missionnaires chrétiens ont fréquemment suivi les explorateurs et les colons européens dans leurs voyages.



Chaque ensemble de cartes de chacun des 5 types rapporte 4 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 10 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 13 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

ⓘ Mouvement spirituel qui s'est développé en Occident au XXe et au XXIe siècle, se distinguant par une approche personnelle et éclectique de la spiritualité.



Le ou les joueurs ayant le niveau le plus élevé sur la piste de Philosophie gagne(nt) 2 Unités. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 10 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 13 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

ⓘ Moyens irrationnels afin d'établir une croyance totale dans une ou des vérités que l'on ne peut démontrer.



Chaque joueur peut échanger, 1 Ambassadeur pour obtenir 1 Philosophe à la place, autant de fois qu'il le souhaite. Chaque joueur peut payer pour progresser de 1 niveau sur la piste de Philosophie immédiatement après ces échanges. Il obtient le Bienfait de son nouveau niveau. Sa position sur la piste de Philosophie déterminera ses points de Victoire en fin de partie de manière classique.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Spirituel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 10 il obtient un bonus supplémentaire de 3 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 13 il obtient un bonus supplémentaire de 5 PV.

DÉFIS



Jusqu'à la fin de la partie les achats de leader de type Militaire coûtent 1 Ambassadeur de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Spirituel.

i A travers l'histoire et sur tous les continents on trouve des organisations politiques regroupant des peuples aux origines différentes autour d'un empereur.



Jusqu'à la fin de la partie l'achat des cartes Technologie de type Industriel de niveau II coûte 1 point de Recherche de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Scientifique.

i Dès 3 000 av. J.-C., les techniques de fonderie (le cuivre, ensuite le bronze puis le fer) donnent un avantage aux civilisations qui les maîtrisent.



Tous les joueurs possédant au moins une Merveille gagnent 1 point de Recherche de type Scientifique. Les autres joueurs remportent 2 PV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Sages.

i Inventé en Chine il y a 2000 ans, le papier va s'imposer lentement comme support pour l'écriture,



Jusqu'à la fin de la partie l'achat des cartes Technologie de type Industriel de niveau III coûte 1 point de Recherche de moins.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Dès le tournant du premier millénaire, on exploite la houille en Europe et en Chine.



Tous les joueurs possédant une carte Technologie de chacun des 5 types progressent de 2 cases sur leur piste population. Seules les cartes Technologie sont prises en compte, pas les Leaders ou les Merveilles.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Unités.

i Même si certaines cultures nomades perdurent, l'immense majorité de la population se sédentarise.



Jusqu'à la fin de la partie l'achat des cartes Merveille de niveau III coûte 1 Bâtisseur supplémentaire.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 2 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche de type Culturel.

i Un exemple de la pensée progressiste est la perception du présent comme étant une amélioration du passé qui lui était plus complexe ou plus difficile.



Chaque joueur remporte 5 PV par 3 Merveilles en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre de Philosophes.

ⓘ Processus du XIXe siècle qui transforme une société agraire et artisanale en une société commerciale et industrielle.



Chaque joueur remporte 5 PV par Merveille de niveau III en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, cette valeur est gagnée en points de Recherche libres.

ⓘ Dispositif mécanique conçu pour réaliser des opérations d'usinage ou d'autres tâches répétitives tout en restant précise et en faisant preuve d'une puissance adaptée.



Chaque joueur peut échanger 1 Ambassadeur contre 1 Bâtisseur, 2 fois au maximum.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Il divise par 3 ses points d'Histoire, arrondis à l'inférieur, et déploie ce nombre d'Ambassadeurs.

ⓘ Traite négrière reliant l'Europe, l'Afrique et l'Amérique, pour la déportation d'esclaves noirs à partir de 1705.



Le ou les joueur(s) ayant le moins de cartes de type Industriel remporte(nt) 7 PV. Toutes les cartes de type Industriel sont comptabilisées, que cela soit les technologies défaussées ou sur le plateau civilisation, le Leader vivant ou ceux au cimetière et les Merveilles. Cette carte ne peut pas être utilisée lors d'une partie en mode Solo.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 7 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

ⓘ FinXXe siècle, le monde prend peu à peu conscience que de nombreuses ressources naturelles se raréfient extrêmement rapidement.



Chaque joueur remporte 5 PV par lot composé d'une carte Technologie de type Industriel de niveau IV et d'une carte Technologie de type Scientifique de niveau IV.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 7 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV.
Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

ⓘ Dès le XXe siècle, les œuvres de SF anticipent l'apparition des IA dans les guerres modernes.



Chaque joueur gagne 1 Unité par Merveille de type Militaire en sa possession.

Chaque joueur additionne toutes ses cartes de type Industriel et ses Sages pour obtenir ses points d'Histoire pour ce Défi. Il gagne immédiatement ses points d'Histoire en PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 7 il obtient un bonus supplémentaire de 2 PV. Si ses points d'Histoire atteignent ou dépassent 9 il obtient un bonus supplémentaire de 4 PV.

ⓘ Le Bushido, l'Esprit de Corps, les tactiques d'infanterie ne sont que quelques exemples de l'importance de la transmission de savoir au sein d'une armée et entre combattants.

BATAILLES



1 Sage, 1 Ambassadeur et 3 PV

1 PV et il choisit entre 1 Sage ou 1 Ambassadeur

1 PV

ⓘ Ultime et héroïque bataille au cours de laquelle 300 soldats spartiates commandés par le roi Léonidas Ier et 700 soldats de Thespies ont tenu tête à une gigantesque armée Perse durant 3 jours.



1 Philosophe, 1 point de Recherche de type Scientifique et 3 PV.

1 point de Recherche de type Scientifique et 2 PV.

1 point de Recherche de type Scientifique et 1 PV.

4 1 PV

ⓘ Stratagème légendaire probablement basée sur des faits réels accordant la victoire de la ruse sur la force.



1 point de Recherche de type Industriel, 1 point de Recherche de type Culturel et 2 PV

2 PV et il choisit entre 1 point de Recherche de type Industriel ou 1 point de Recherche de type Culturel

1 point de Recherche de type Culturel et 1 PV

4 1 PV

ⓘ Un messager Grec court depuis Marathon 42 km pour annoncer la victoire de l'armée athénienne contre l'Empire perse. Celle-ci met fin à la première guerre médique.



1 point de Recherche de type Industriel, 1 point de Recherche de type Militaire et 3 PV.

2 PV et il choisit entre 1 point de Recherche de type Industriel ou 1 point de Recherche de type Militaire.

1 point de Recherche de type Militaire et 1 PV.

4 1 point de Recherche de type Militaire.

ⓘ Fin de la guerre des Gaules qui voit la défaite des peuples gaulois menés par Vercingétorix face à l'armée romaine de Jules César.



1 point de Recherche libre et 2 PV.

1 point de Recherche libre et 1 PV.

1 Synergie et 1 PV.

4 1 Synergie.

ⓘ Hannibal Barca à la tête de l'armée de Carthage remporte la victoire contre l'armée bien supérieure en nombre de la République romaine.



1 point de Recherche de type Spirituel et 2 PV.

1 point de Recherche de type Spirituel et 1 PV.

1 PV

ⓘ Les Fabii, prétendument descendants d'Hercule, ont promis de protéger la cité de Rome. Ils connaissent victoire sur victoire jusqu'à cette héroïque mais inutile dernière bataille qui les verra tous mourir.



2 Sages et 4 PV.

1 Sage et 2 PV.

1 Sage et 1 PV.

4 1 Sage.

ⓘ Attila, roi des Huns conduit sa horde au cœur de l'empire romain en plein délitement.



1 Bâtisseur, 1 Philosophe et 4 PV.

1 PV et il choisit entre 1 Bâtisseur ou 1 Philosophe.

1 PV

ⓘ Le roi d'Aksoum, Ezana, répond à l'attaque de la Nubie. Après avoir défait sa capitale, Méroé, la Nubie est divisée en 3 états dorénavant sous le contrôle d'Aksoum.



1 point de Recherche de type Militaire, 1 Philosophe et 3 PV.

1 Philosophe et 2 PV.

1 Philosophe et 1 PV.

4 1 PV

ⓘ Charles Martel repousse l'expansion musulmane en occident en 732.



1 Ambassadeur et 3 PV.

1 Ambassadeur et 2 PV.

1 PV

ⓘ Le Chevalier Roland périt avec l'arrière garde de l'armée de Charlemagne lors d'une embuscade.



1 Bâtisseur, 1 point de Recherche libre et 2 PV.

1 Bâtisseur, 1 point de Recherche libre et 1 PV.

1 PV

ⓘ Victoire des Irlandais de Brian Boru sur les Vikings et leurs alliés irlandais, qui met fin à la conquête de l'Irlande par les Scandinaves.



1 point de Recherche de type Militaire, 1 point de Recherche de type Scientifique et 2 PV.

1 point de Recherche de type Scientifique et 2 PV.

1 point de Recherche de type Scientifique et 1 PV.

4 1 PV

ⓘ C'est lors de la guerre opposant les Jin et les Song que furent utilisées pour la première fois des armes à feu.



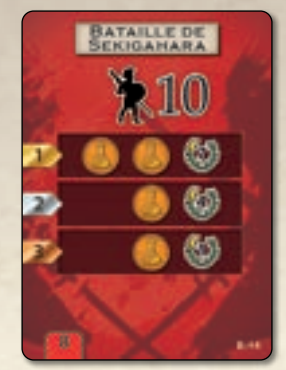
2 cases de progression sur sa piste population, 1 point de recherche libre et 7 PV.

1 Synergie et 4 PV.

1 Synergie et 2 PV.

4 1 PV

ⓘ Important épisode de la guerre de Cent Ans. La bataille d'Azincourt voit s'opposer l'armée d'Henri V, roi d'Angleterre et les troupes françaises.



2 points de Recherche de type Scientifique et 7 PV.

1 point de Recherche de type Scientifique et 4 PV.

1 point de Recherche de type Scientifique et 1 PV.

ⓘ Ce conflit permettra d'asseoir le Daimyo Tokugawa au pouvoir et initiera l'époque d'Edo au Japon.



2 points de Recherche libre et 6 PV.

1 point de Recherche libre, 1 point de Recherche de type Militaire et 4 PV.

1 point de Recherche de type Militaire et 2 PV.

4 1 point de Recherche de type Militaire.

ⓘ La bataille de Gettysburg en Pennsylvanie durera 3 jours pendant la guerre de Sécession. Elle est considérée comme le principal tournant de la guerre.



2 Bâtisseurs et 6 PV.

1 Bâtisseur et 3 PV.

1 Bâtisseur et 2 PV.

4 1 Bâtisseur.

ⓘ Le siège de Constantinople durera 8 ans et marquera la fin de l'Empire romain d'Orient.



1 Ambassadeur,1 Bâtisseur et 5 PV.

3 PV et il choisit entre 1 Ambassadeur ou 1 Bâtisseur.

1 Bâtisseur et 2 PV.

4 1 PV

ⓘ Situé au Sud de Bruxelles en Belgique l'armée britannique, aidée par l'armée prussienne, bat l'armée française commandée par Napoléon Ier.



1 Philosophe, 1 point de Recherche de type Spirituel et 5 PV.

2 PV et il choisit 1 Philosophe ou 1 point de Recherche de type Spirituel.

1 point de Recherche de type Spirituel et 2 PV.

4 1 PV

ⓘ Le royaume Chimor capitule devant la puissance de l'armée de l'empereur Tupac Inca Yupanqui.



12 PV

7 PV

4 PV

4 1 PV

ⓘ A Verdun, lors de la première guerre mondiale, en 10 mois plusieurs millions d'obus sont tirés de part et d'autre du front qui oppose l'Allemagne et la France



13 PV

11 PV

7 PV

4 2 PV

ⓘ Okinawa fut le théâtre du plus grand assaut amphibie de la guerre du Pacifique. Ce fut aussi l'une des plus violentes et la dernière grande bataille de la Seconde Guerre mondiale.



10 PV

7 PV

2 PV

4 1 PV

ⓘ La bataille de Stalingrad est la plus grande bataille de la Seconde Guerre mondiale. Cette victoire soviétique amorce le début de la défaite du Troisième Reich.



11 PV

10 PV

5 PV

4 1 PV

ⓘ La bataille de La Somme, en plus d'être l'une des plus grandes opérations militaires de la première guerre mondiale, fut aussi la plus meurtrière de toute.



8 PV

3 PV

1 PV

ⓘ Le Viêt Nam du Sud, appuyé par les États-Unis affronte le Viêt Nam du Nord soutenu par la Chine et l'Union soviétique.



9 PV

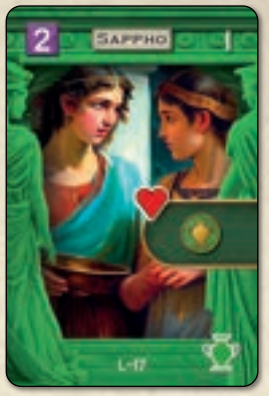
6 PV

3 PV

4 1 PV

ⓘ Ce siège de la Wehrmacht, constitua la période de siège la plus étendue de la Seconde Guerre mondiale, s'étendant sur une durée de 872 jours.

LEADERS



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Culturel. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Poétesse d'origine grecque lors de l'antiquité. Son nom est à l'origine du mot saphisme.



ⓘ Reine de l'Egypte antique du premier siècle av. J.-C.



♥ Tant que ce Leader est en vie, le joueur gagne immédiatement 2 PV lorsqu'il progresse sur la piste Population. Ce bonus est gagné une fois au maximum par phase, peu importe le nombre de case de progression dont il bénéficie. Par exemple si un joueur en possession de Song Taizu achète l'Alhambra en phase C, il gagne 2 PV même s'il progresse de 2 cases et si plus tard dans le tour il venait à acheter une carte Technologie de type Culturel lui octroyant une ou plusieurs progressions en phase E, il gagnerait à nouveau 2 PV.

⚰ A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, le joueur gagne immédiatement 1 PV lorsqu'il progresse sur la piste Population. Ce bonus est gagné une fois au maximum par phase, peu importe le nombre de case de progression dont il bénéficie.

ⓘ Général et empereur de Chine, fondateur de la dynastie Song au Xe siècle.



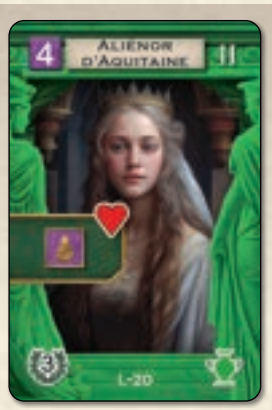
♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Culturel et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Figure emblématique de la lutte contre la ségrégation raciale aux États-Unis au XXe siècle.



⚡ Dès l'achat de cette carte, le joueur fait progresser de 1 case sa population et déploie 1 Ambassadeur.

ⓘ Philosophe multidisciplinaire grec du IIIe siècle av. J.-C.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), elle déploie 1 Ambassadeur. Cet Ambassadeur compte dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Reine de France puis reine d'Angleterre au 12e siècle.



ⓘ Philosophe, politique et auteure, considérée comme avant-gardiste du féminisme en France.

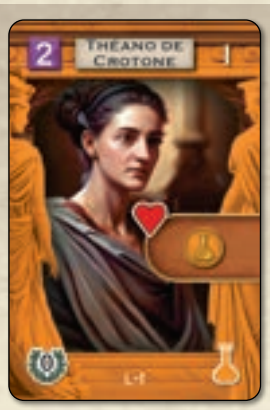


♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, le coût d'achat d'un nouveau Leader est réduit de 3 Ambassadeurs (minimum de 0). Cela signifie que le Leader qui viendra la remplacer coutera 3 Ambassadeurs de moins.

→| Cette Leadeuse a une valeur en PV égale au nombre de cartes de type Culturel en possession du joueur multiplié par 3. Seule les cartes Technologie (horizontales) sont prises en compte, pas les Leaders ni les Merveilles.

ⓘ Reine du Royaume Uni, du Canada et Impératrice des Indes.

LEADERS



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Scientifique. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

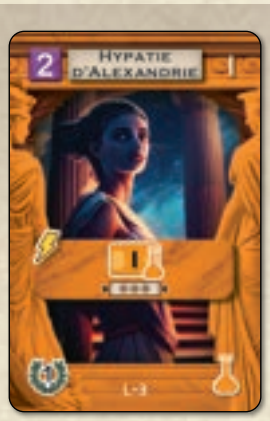
ⓘ Philosophe pythagoricienne du 6e siècle av. J.-C.



♥ Tant que ce Leader est en vie, l'achat de toutes les cartes de Technologie de niveau III coûtent 1 point de Recherche en moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

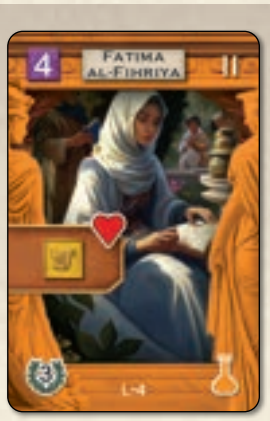
A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, l'achat de toutes les cartes Technologie de niveau III coûtent 1 point de Recherche en moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

ⓘ Mathématicien de la Grèce antique. Auteur de l'ouvrage : les Eléments



A l'achat de cette carte, le joueur obtient 1 carte de technologie Scientifique de niveau I et le bonus qui l'accompagne. Il place cette carte sur l'emplacement découverte de son plateau. Il finira ce tour avec 6 cartes sur son plateau. Lors de la phase de projet (Phase A) du tour suivant il placera 4 cartes et en défaussera 2.

ⓘ Mathématicienne et Philosophe Grecque. Aussi célèbre pour sa fabrication d'un astrolabe planisphérique.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), elle déploie 1 Sage. Ce Sage compte dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Fondatrice de l'université Al Quaraouiyine à Fès, au Maroc au 9eme siècle.



♥ Tant que ce Leader est en vie, l'achat des cartes Technologie de niveau IV coûte 1 point de Recherche en moins et l'achat des cartes Technologies de niveau IV de type Scientifique coûtent 1 point de Recherche en moins supplémentaire, pour un total d'une réduction de 2 points de Recherche. Ces réductions sont cumulables avec d'autres réductions.

A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, l'achat des cartes Technologie de niveau IV coûte 1 point de Recherche en moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

ⓘ Savant Italien du 16e siècle. Célèbre pour les *Transformations de Galilée*, et ses équations pour la chute de corps.



A l'achat de cette carte, le joueur obtient une carte de technologie Scientifique de niveau II et le bonus qui l'accompagne. Il place cette carte sur l'emplacement découverte de son plateau. Il finira ce tour avec 6 cartes sur son plateau. Lors de la phase de projet (Phase A) du tour suivant il placera 4 cartes et en défaussera 2.

ⓘ Astronome polonais du 15e siècle. Père de l'Héliocentrisme.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Scientifique et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Physicienne et chimiste, prix Nobel en 1903 et 1911. Célèbre pour ses travaux sur la radioactivité.



♥ Tant que ce Leader est en vie, le coût d'achat de la carte Technologie de type Militaire de niveau IV est réduit de 4 points de Recherche.

5 PV + 1 PV par carte de type Scientifique. Toutes les cartes de type Scientifique du joueur sont comptabilisées, que cela soit les technologies défaussées ou sur le plateau civilisation, le Leader vivant ou ceux au cimetière et les Merveilles.

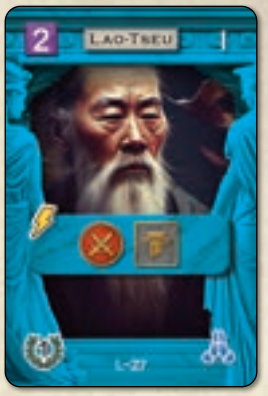
ⓘ Physicien théoricien moderne, connu pour ses théories de la relativité restreinte ($E=mc^2$) et générale.

LEADERS



A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), il produit 1 point de Recherche de type Spirituel. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Philosophe chinois du 5e siècle av. J.-C., et père du confucianisme.



A l'achat de cette carte, le joueur obtient 1 point de Recherche de type Militaire et déploie 1 Bâtisseur.

ⓘ Sage chinois, contemporain de Confucius et considéré comme le père du Taoïsme.



A l'achat de cette carte, le joueur progresse d'un niveau sur la piste de Philosophie sans en payer le coût et obtient ou choisit le Bienfait.

ⓘ Prêtre et théologien allemand du XVIe siècle. Figure de proue de la Réforme protestante.



A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Spirituel et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Religieuse catholique d'origine albanaise et naturalisée par la suite indienne, missionnaire en Inde et prix Nobel de la paix en 1979



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 cases sa population.

ⓘ Premier prophète du Judaïsme.



A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), elle déploie 1 Philosophe. Ce Philosophe compte dans la limite fixée par le niveau de population.

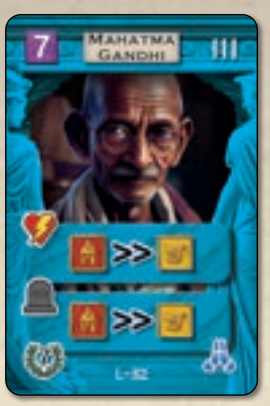
ⓘ Mystique et poétesse musulmane. Elle est une figure majeure du soufisme.



Tant que ce Leader est en vie, l'achat d'un nouveau leader bénéficie d'une réduction de 2 Ambassadeurs avec un minimum de 0. Cela signifie que le Leader qui viendra le remplacer coutera 2 Ambassadeurs de moins. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, chaque achat de leader bénéficie d'une réduction de 1 Ambassadeur avec un minimum de 0. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions.

ⓘ La lignée des dalaï-lamas est une lignée de réincarnation dans le bouddhisme tibétain depuis le 15e siècle



A l'achat de ce Leader et tant qu'il est en vie, le joueur prend toutes ses Unités et les transforment en Sages. Toutes les Unités qu'il gagnera dorénavant seront transformées en Sages.

A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, toutes les Unités que devrait gagner le joueur sont transformées en Sages.

ⓘ Militant indépendantiste indien, connu pour son action non violente.

LEADERS



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), il produit 1 point de Recherche de type Militaire. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Empereur romain du premier siècle av. J.-C.



⚡ A l'achat de cette carte, le joueur déploie 3 Unités.

ⓘ Roi de Macédoine du 4e siècle av. J.-C. Il conquit l'immense empire Perse.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure lors d'une Bataille, il gagne de 2 points de Recherche libre.

ⓘ Reine des Iceni (Angleterre), elle se révolte contre l'occupation romaine au 1er siècle ap. J.-C.



♥ A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), il déploie 1 Unité. Cette Unité compte dans la limite fixée par le niveau de population.

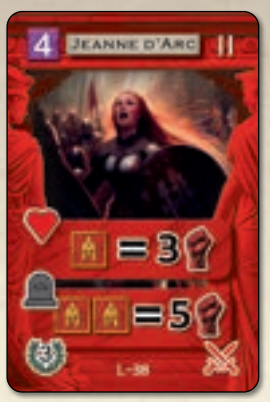
ⓘ Roi guerrier, il conquit l'Europe dont il sera couronné empereur d'Occident en 800.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure lors d'une Bataille, il progresse d'une case sur sa piste Population et gagne 1 point de Recherche libre.

A partir du moment où cette Leadeuse est placée dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure, il gagne immédiatement 1 PV.

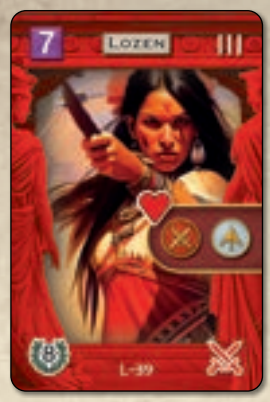
ⓘ Reine Guerrière africaine. Figure primordiale du continent africain et de l'histoire du Nigeria. Sa vie inspirera la création du personnage de Xena La guerrière.



♥ Tant que cette Leadeuse est en vie, la Puissance de chaque Unité est égale à 3 au lieu de 2.

A partir du moment où cette Leadeuse est placée dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, la Puissance de chaque paire d'Unité est égale à 5 au lieu de 4.

ⓘ Chef de Guerre et Héroïne du XVe siècle. Célèbre pour le siège d'Orléans lors de la guerre de 100 ans.



♥ A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Militaire et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

ⓘ Guerrière et chamane apache. Symbole du courage pour les natifs américains.

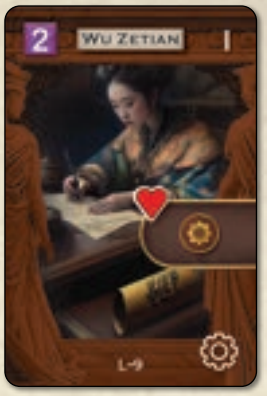


♥ Tant que ce Leader est en vie, si le joueur atteint ou dépasse la Puissance de la Force Extérieure, il gagne immédiatement 2 PV.

→| Ce Leader a une valeur en PV égale aux PV remportés par le joueur lors du dernier conflit. Les PV remportés lors du dernier conflit seront comptés 2 fois, une fois pour le conflit et une fois grâce à ce Leader.

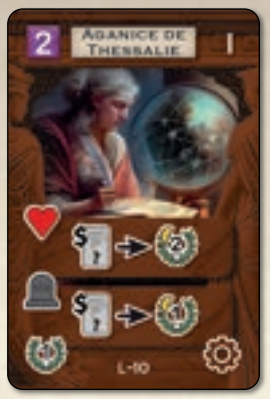
ⓘ Homme politique britannique, joue un rôle décisif lors de la Seconde Guerre mondiale.

LEADERS



A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Industriel. Ce point compte dans la limite fixée par le niveau de population.

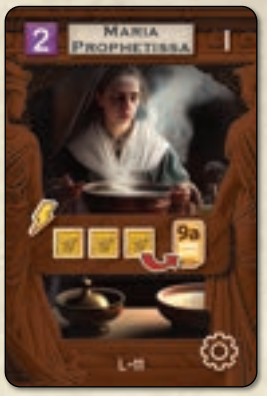
i Impératrice régnante chinoise du 7ème siècle. Réformiste et féministe.



Tant que ce Leader est en vie, le joueur gagne immédiatement 2 PV à chaque achat de Merveille.

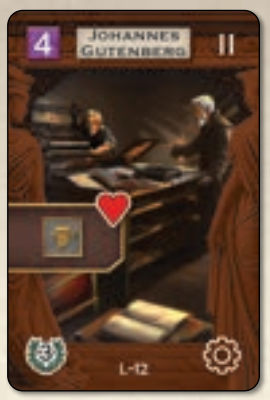
A partir du moment où ce Leader est placé dans le cimetière et jusqu'à la fin de la partie, le joueur gagne immédiatement 1 PV à chaque achat de Merveille. L'obtention d'une merveille grâce à Christophe Colomb est considérée comme un achat.

i Philosophe pythagoricienne du 6e siècle av. J.-C.



A l'achat de cette carte, le joueur déploie 3 Sages devant le Défi du tour 9a. Lorsque la coupelle Défis arrive au tour 9a, les Sages y sont placés.

i Alchimiste du III siècle av. J.-C., connue aussi pour avoir inventé le bain marie.



A chaque tour et tant que ce Leader est en vie, lors de la phase d'investissement (phase B), il déploie 1 Bâtisseur. Ce Bâtisseur compte dans la limite fixée par le niveau de population.

i Ingénieur allemand du 15e siècle. Inventeur de l'imprimerie à caractères mobiles



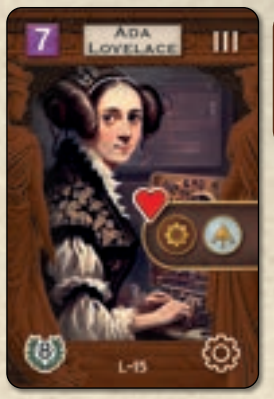
A l'achat de cette carte, le joueur obtient 1 Ambassadeur, 1 Unité, 1 Bâtisseur et 1 Sage.

i Scientifique, artiste et ingénieur multidisciplinaire de l'Italie de la Renaissance.



Dès l'achat de cette carte, le joueur pioche une Merveille de niveau II au hasard dans la boîte et la pose devant lui comme s'il l'avait acheté.

i Navigateur et explorateur génois du 15e siècle. Il découvre les Caraïbes qu'il colonise.



A chaque tour et tant que cette Leadeuse est en vie, lors de la phase de Recherche (phase D), elle produit 1 point de Recherche de type Industriel et 1 point de Recherche libre. Ces points comptent dans la limite fixée par le niveau de population.

i Anglaise du 19e siècle et pionnière de la science informatique. Première à réaliser un programme informatique.



Tant que ce Leader est en vie, le coût d'achat des cartes de type Scientifique et Industriel de niveau IV sont réduit de 3 points de Recherche.

Ce Leader a une valeur en PV égale à l'ensemble des points rapportés par les cartes Technologie en fin de partie. Les PV rapportés par les cartes Technologie seront comptés 2 fois grâce à ce Leader, une fois pour sa valeur à lui et une fois pour leur comptage normal.

i Si ce personnage existait il aurait pu être un Informaticien, un entrepreneur et le fondateur d'une grande société informatique.

MERVEILLES



A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Ambassadeur.

i Situées à Babylone, les jardins auraient été construits par Nabuchodonosor II au VIe siècle av. J.-C.



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 1 case sa population.

i Sanctuaire construit à Ephèse (Turquie) en 560 av. J.-C., incendié en en 356 av. J.-C.



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 1 niveau son Héritage Militaire et déploie 1 Philosophe.

i Tikal était la capitale de la civilisation Maya précolombienne, et le siège de l'un des royaumes les plus puissants.



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 cases sa population.

i Située à Grenade en Andalousie (Espagne). Ensemble palatial construit au XIIe, symbole de l'architecture islamique.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Ambassadeurs.

i Cité nabatéenne, qui se trouvait au sud de l'actuelle Jordanie. Elle fut fondée à la fin du VIIIe siècle.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 3 Bâtisseurs et gagne 1 point de Recherche de type Industriel.

i Statues monumentales de l'île de Pâques, située en Polynésie orientale



→| 5 PV + 2 PV par Leader en possession du joueur.

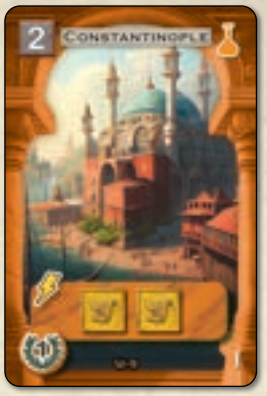
i Avenue iconique de Manhattan, le quartier central de New York.



→| 3 PV + le niveau de population du joueur. Attention de ne pas confondre le niveau de population et les cases de la piste population. C'est bien 3 plus le chiffre indiqué sous la piste et non pas 3 plus le nombre de cases. Au maximum cette carte vaut 13 PV.

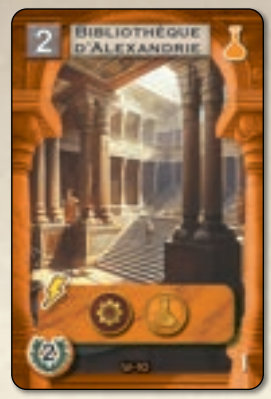
i Inauguré en 1973, il est l'un des bâtiments les plus connus du XXe siècle

MERVEILLES



A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Sages.

ⓘ Fondée en 330 sur le site de Byzance, elle est la capitale de l'Empire romain d'Orient jusqu'en 1453



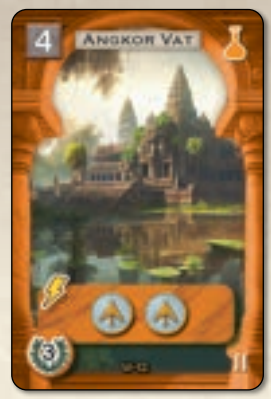
A l'achat de cette carte le joueur gagne 1 point de Recherche de type Industriel et 1 point de Recherche de type Scientifique.

ⓘ Fondée en 288 av. J.-C. La plus célèbre bibliothèque de l'Antiquité et réunissait les ouvrages les plus importants.



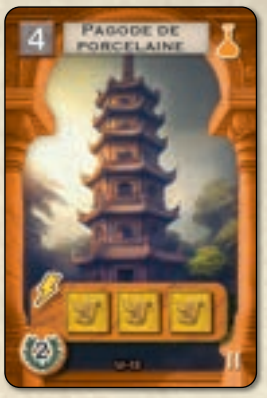
A l'achat de cette Merveille, le joueur déploie 1 Sage devant le Défi des tours 5, 7 et 9a. Lors des changements de tours, au moment où la coupelle Défis progresse devant chacun de ces Défis, le Sage y est automatiquement placé. Si la coupelle se trouve déjà devant le Défi du tour 5, 7 ou 9a, alors le cube est directement placé dans la coupelle Défis. Les cubes qui devraient être placés en face du ou des tours qui sont déjà passés sont perdus.

ⓘ Ville de Cisjordanie située sur la rive ouest du Jourdain. Certainement une des villes les plus anciennes du monde.



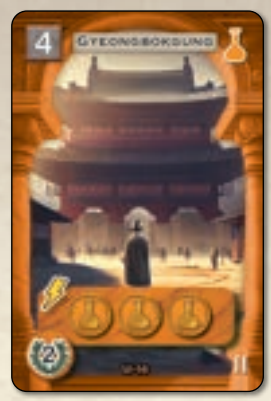
A l'achat de cette carte le joueur gagne 2 points de Recherche libre. Il les répartit comme il le souhaite.

ⓘ Construit au Cambodge au XIIe siècle. C'est le plus grand édifice religieux du monde.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 3 Sages.

ⓘ Pagode située en Chine, sur la rive sud du Yangzi Jiang à Nankin. A son époque l'un des plus grands édifices de Chine avec presque 80m de haut.



A l'achat de cette carte le joueur gagne 3 points de Recherche de type Scientifique.

ⓘ C'est le palais royal se trouvant au nord de Séoul en Corée du Sud. Il fut érigé en 1394 pour être reconstruit en 1867



6 PV + 3 PV par carte Technologie de Niveau IV de tous les types confondus en possession du joueur.

ⓘ Lancé le 24 avril 1990, ce télescope a permis des découvertes essentielles en astrophysique



4 PV + 2 PV par carte Technologie de type Scientifique en possession du joueur. Attention de ne pas confondre les cartes Technologie de type Scientifique (cartes horizontales) et les cartes de type Scientifique (cartes horizontales + cartes verticales).

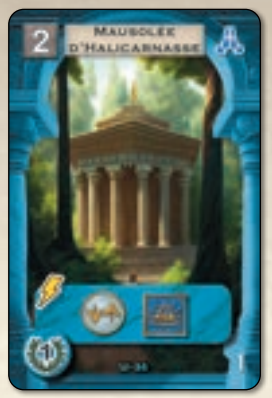
ⓘ Nom du programme spatial de 1961 à 1972 ayant permis pour la première fois à un homme de marcher sur la lune.

MERVEILLES



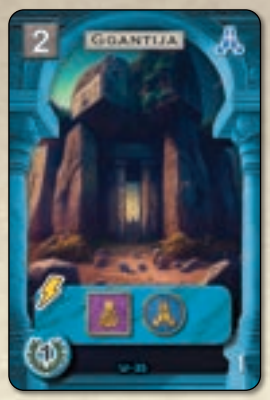
A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Philosophes.

ⓘ Il s'agit d'un monument mégalithique construit entre 3000 et 1100 av. J.-C., situé dans le comté du Wiltshire en Angleterre



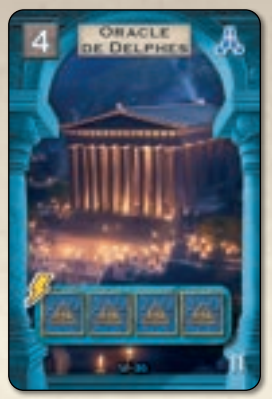
A l'achat de cette carte le joueur obtient 1 Synergie et déploie 1 Sage.

ⓘ Le tombeau de Mausole, un gouverneur perse, mort en 353 av. J.-C. Halicarnasse se trouve aujourd'hui en Turquie et est la ville de Bodrum.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Ambassadeur et gagne 1 point de Recherche de type Spirituel.

ⓘ Un temple mégalithique construit sur l'ile de Gozo (Malte). Sa construction aurait plus de 5000 ans.



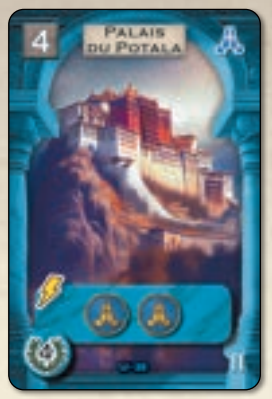
A l'achat de cette carte le joueur déploie 4 Philosophes.

ⓘ La Pythie est l'oracle œuvrant au temple d'Apollon à Delphes, dans la religion grecque antique.



A l'achat de cette carte le joueur obtient 3 Synergies.

ⓘ Le temple de Borobudur est situé sur l'île de Java en Indonésie. C'est une construction bouddhiste bâtie vers l'an 800.



A l'achat de cette carte le joueur gagne 2 points de Recherche de type Spirituel.

ⓘ Lieu de résidence principal des dalaï-lamas, construit au XVIIe siècle à Lhassa, au Tibet en Chine.



→| 6 PV + 1 PV par cartes de type Spirituel en possession du joueur. Toutes les cartes du joueur de type Spirituel sont comptabilisées : les technologies défaussées, celles sur le plateau Civilisation, le Leader vivant et ceux au cimetière, et enfin les Merveilles.

ⓘ C'est l'un des bâtiments les plus emblématique de Paris, il s'agit d'une cathédrale. Elle fut construite entre le XIIe et XIVe siècle.



→| 3 PV + 2 PV par niveau atteint par la joueur sur la piste de Philosophie.

ⓘ Chapelle du XVe siècle richement décorée par les plus illustres peintres italiens de la renaissance (Michel-Ange, Botticelli...).

MERVEILLES



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser son Héritage Militaire de 1 niveau et déploie 1 Unité.

ⓘ Statue en bronze d'Hélios (dieu du Soleil) construit en 292 av. J.-C. de plus de trente mètres de haut, qui est aujourd'hui détruite.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 3 Unités.

ⓘ Réalisée vers 436 av. J.-C. par le sculpteur athénien Phidias. Elle est érigée à Olympie. Elle a aujourd'hui disparu.



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 niveaux son Héritage Militaire.

ⓘ Le plus grand Amphithéâtre jamais construit datant du premier siècle à Rome.



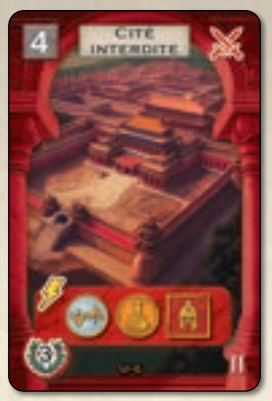
A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 niveaux son Héritage Militaire et déploie 1 Unité.

ⓘ Situé en Egypte, les marins ont été guidés par lui durant près de dix-sept siècles.



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 1 niveau son Héritage Militaire, il déploie 1 Unité et 1 Ambassadeur. Il gagne également 3 points de Recherche de type Militaire.

ⓘ Ensemble de 8000 statues en terre cuite (soldats et chevaux) servant à protéger l'empereur chinois après sa mort.



A l'achat de cette carte le joueur obtient 1 Synergie, 1 point de Recherche de type Scientifique et déploie 1 Unité.

ⓘ Un immense palais impérial chinois (72 hectares) construit au 15e siècle



A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 2 niveaux son Héritage Militaire et déploie 2 Unités.

1 PV par niveau atteint par le joueur sur la piste d'Héritage Militaire.

ⓘ Il est situé à Moscou en Russie. C'est la résidence officielle des tsars et du pouvoir Russe. Construit au XIVe siècle



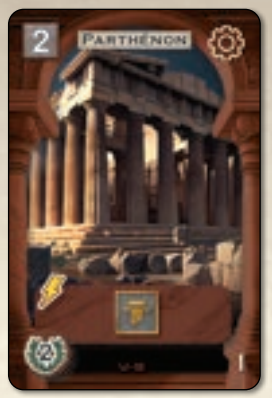
A l'achat de cette carte le joueur fait progresser de 3 niveaux son Héritage Militaire et déploie 1 Bâtisseur et 1 Philosophe.

ⓘ Inauguré le 15 janvier 1943 et situé aux Etats-Unis. Le quartier général du département de la Défense y est abrité.

MERVEILLES



ⓘ Construites sur le plateau de Gizeh il y a plus de 4500 ans, elles sont des tombeaux pour les pharaons.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Bâtisseur.

ⓘ Temple dédié à la déesse Athéna située sur l'Acropole d'Athènes.

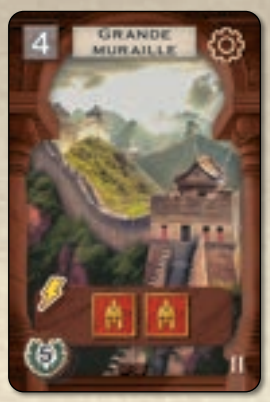


A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Sage et 1 Unité.

ⓘ Ville antique de Syrie. Palmyre est du Ier siècle au IIIe siècle la première puissance commerciale du Proche-Orient

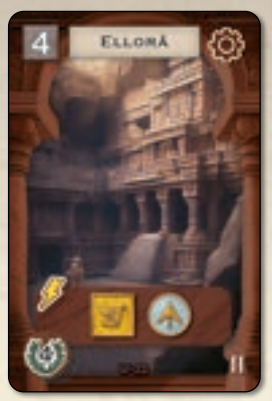


ⓘ Ancienne cité Inca du XVe siècle au Pérou, elle est la plus importantes des œuvres architecturales inca.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 2 Unités.

ⓘ Fortifications construites entre le IIIe siècle av. J.-C. et le XVIIe siècle pour défendre la frontière nord de la Chine.



A l'achat de cette carte le joueur déploie 1 Sage et il gagne 1 point de Recherche libre qu'il place où il le souhaite.

ⓘ Ellorâ est un village de l'Inde, connue pour son architecture troglodytique datant du VIIe siècle



ⓘ Tour de fer de 330 m de hauteur, antennes comprises. Elle est située à Paris et est achevée en 1889.



3 PV + 2 PV par carte Merveilles en possession du joueur. La Tour CN est considérée comme une Merveille et entre dans le calcul des points qu'elle rapporte comme n'importe quelle merveille.

ⓘ Haute de 553,33 m. Elle se trouve au Canada, dans le centre de Toronto. Elle est un des symboles de ce pays.