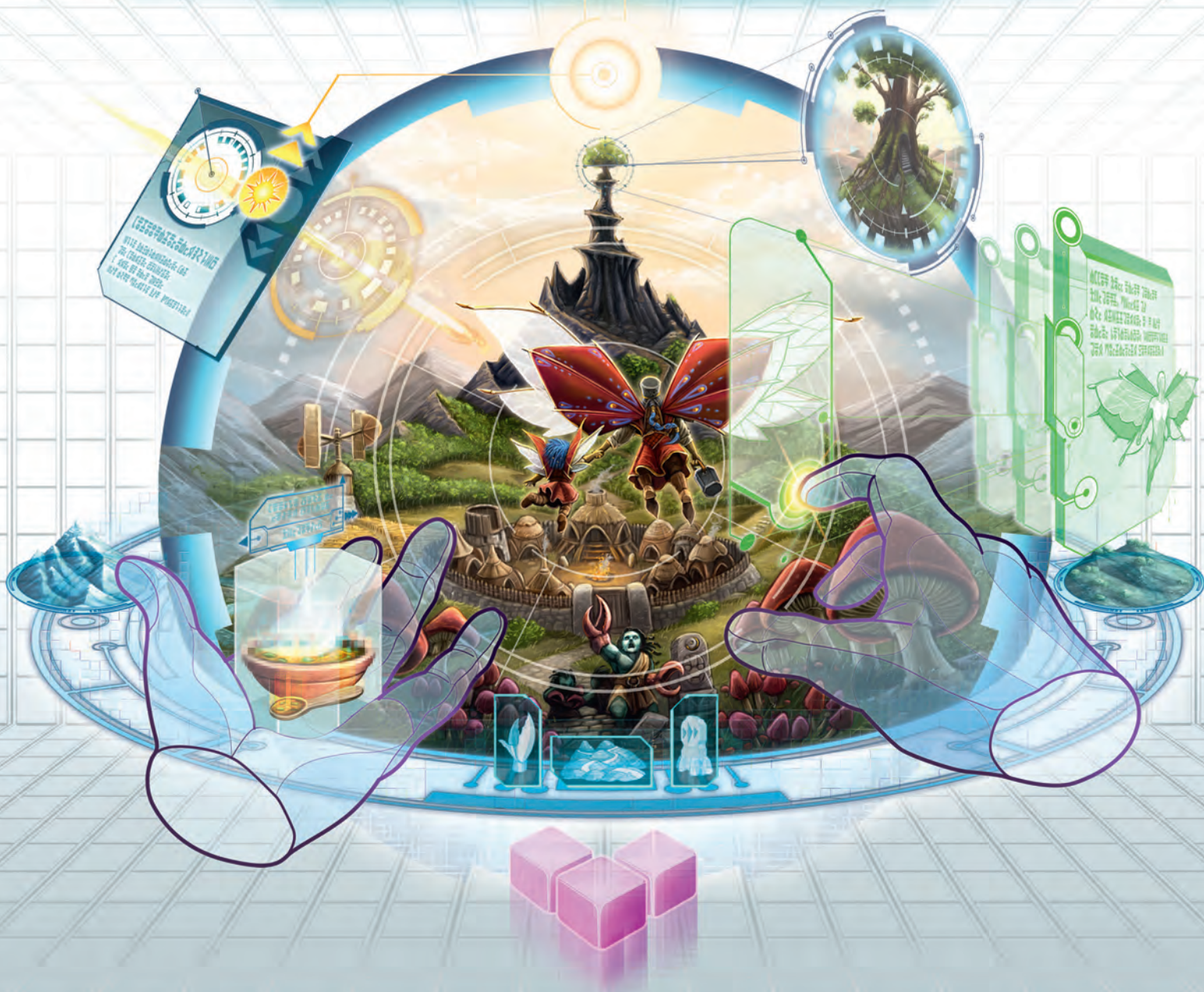


CIVOLUTION



de 1 à 4 joueurs, 14 ans et +

LIVRET DE RÈGLES

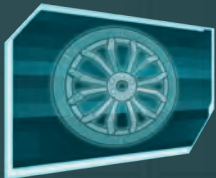
Intro

Chères étudiantes, chers étudiants,

La faculté cosmique de l'*Académie Technique de Création* et moi-même avons le plaisir de vous accueillir pour votre *Civolution*, l'examen le plus important dans le domaine de l'*Édification civilisationnelle*. Pour celles et ceux qui ne me connaissent pas, je m'appelle *Agera*, et en tant qu'entité dirigeante de cette institution, c'est à moi qu'incombe la responsabilité de diriger cet examen.



Pour cette session, nous avons choisi un scénario d'observation d'espèces humanoïdes sur un continent isolé. Un rôle de déité locale sera attribué à chacun d'entre vous, en lien direct avec votre civilisation. Nous vous chargeons également de mener cette civilisation à la victoire face aux autres.



Les possibilités de développement sont illimitées, allant du progrès technique et culturel aux adaptations biologiques et évolutives. Par exemple, qu'est-ce qui ferait davantage avancer votre civilisation : l'invention de la roue, ou l'obtention d'ailes ?



Montrez que vous avez la pleine maîtrise de votre console, et que vous pouvez vous adapter à la fois aux facteurs environnementaux changeants et aux conditions aléatoires de la création.

L'examen se termine au terme de quatre ères. La déité qui a rassemblé le plus de points de victoire avec sa civilisation réussira non seulement l'examen mais aura également l'opportunité d'être promue à l'échelon suivant en devenant membre titulaire de l'Académie Technique de Création. Je vous souhaite à toutes et à tous une bonne *Civolution* !

Quelques remarques pour comprendre ce livret de règles

En tant que déité de votre propre civilisation, le lien qui vous unit est tellement étroit que vous ne faites pratiquement plus qu'un avec elle. Nous utiliserons souvent le terme « civilisations » pour désigner les « joueurs ». Donc n'oubliez pas que **civilisation = joueur**.

Dans ce livret de règles, l'expression « **ordre de préséance divin** » est également souvent utilisée. Elle renvoie toujours à l'ordre dans lequel la première civilisation (identifiée par le monolithe) commence à jouer, suivie par chacune des autres civilisations dans le sens horaire.

Il existe trois types d'encadrés différents pour bien séparer les informations détaillées contenues dans ce livret de règles.

Actions clés : les encadrés rouges détaillent les règles d'une **action** spécifique et de son icône associée. Cela concerne principalement les icônes d'actions apparaissant fréquemment.

ACTION CLÉ

Excursions : les encadrés bleus résument les informations sur un **mot-clé** spécifique. Les excursions peuvent aussi contenir des règles détaillées concernant ce mot-clé.

EXCURSION

Vous trouverez également des encadrés violets un peu partout dans ce livret de règles. À l'intérieur, Agera s'adresse à vous pour vous donner des conseils et de précieux indices. Ils ne contiennent pas de règles mais sont utiles pour une meilleure compréhension des règles.



De plus, ce livret de règles comprend une **table des matières** détaillée ainsi qu'un **système de guide** dans les coins supérieurs de chaque page. Il permet de résumer de manière succincte quels sont les éléments du jeu présentés sur chaque page.

PROCRÉATION
TEST DE FAVEUR

17

Glossaire : vous avez par ailleurs ailleurs à votre disposition un glossaire en complément de ce livret de règles. Il contient des explications sur chacune des cartes et puces du jeu.

Un index des mots-clés est également disponible. Chaque fois que vous bloquez sur un terme technique du matériel ou dans le livret, vous pouvez vous référer à l'index pour trouver une explication concise ou une page de référence.



Livret récapitulatif : enfin, ce jeu contient un livret récapitulatif « sélection d'icônes et d'éléments » en quatre exemplaires, un pour chaque civilisation.



Table des matières

Matériel	4
Mise en place	6
Déroulement de la partie	11
Comment gagner des points de victoire ?	11
Jouer une ère	12
Phase 1 : Nouvelles cartes	12
Phase 2 : Nouveaux succès	12
Phase 3 : Trouvaille supplémentaire	12
Phase 4 : Phase Action	13
Activer un module	13
Les modules	14
Le module Sommeil	14
Les modules de caractéristique	14
Les modules principaux	14
Module : Migration	14
Module : Procréation	16
Module : Production	18
Module : Transport	19
Module : Subsistance	19
Module : Exploration	20
Module : Construction	21
Module : Planification	26
Module : Recherche	28
Module : Exploit	28
Module : Sagacité	29
Module : Mutation	29
Module : Invention	30
Module : Commerce	30
Module : Activité	31
Faire une Réinitialisation	32
Fin de la phase Action	32
Phase 5 : Phase Site	32
Phase 6 : Phase Alimentation	33
Phase 7 : Phase Événement	34
Phase 8 : Phase Revenu	36
Fin de partie	36
Décompte final	36
Mode solo	39

Actions clés :

	Réaliser 1 migration	14
	Réaliser 1 procréation	16
	Passer un test de faveur	17
	Produire 1 ressource	18
	Transporter 1 ressource dans votre stockage	18
	Réaliser 1 chasse	19
	Renforcer 1 de vos tribus vulnérables	19
	Faire une heureuse découverte	20
	Gagner 1 puce Revenu	23
	Retourner 1 tuile Stade pour l'activer	23
	Réaliser l'action de l'une de vos puces Revenu	23
	Installer 1 carte Recherche	24
	Installer 1 puce Succès	26
	Gagner 1 puce Succès	26
	Améliorer 1 module principal	27
	Gagner 1 carte Recherche	28
	Réaliser 1 activité	31

Excursions :

Vos tribus	9
Vos marqueurs	9
Les 9 catégories de score	11
Le séparateur de stades de votre console	11
Marqueurs Concentration	14
Terrains de construction	22
Puces Attribut	27
Les pistes de progrès	31
Les sites	38

Matériel

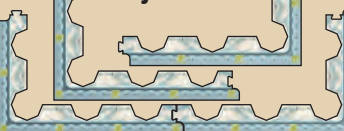
2 plateaux de jeu



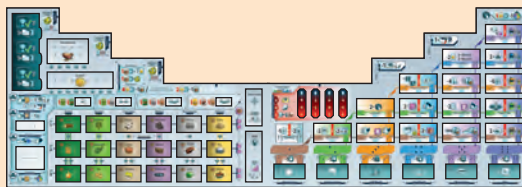
Plateau de progression

Plateau séquenceur

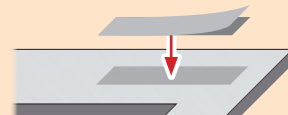
4 parties de cadre de jeu



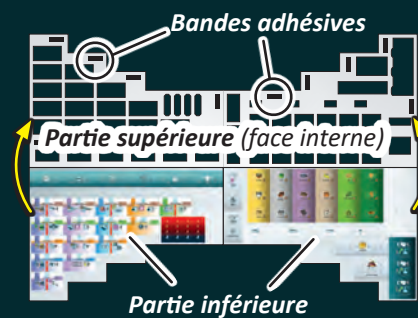
4 consoles



1 feuille de 50 bandes adhésives double-face



Avant votre première partie : Chacune des consoles est composée d'une **partie supérieure** pré-découpée, reliée par deux **parties inférieures**. La partie supérieure et les parties inférieures doivent être pliées et collées entre-elles selon la procédure suivante : vérifiez que tous les morceaux de carton pré-découpés ont été soigneusement retirés. (Ces morceaux n'ont plus d'utilité et peuvent être jetés à la poubelle.) Placez le tableau à plat sur une table. Retirez 10 des **bandes adhésives** double-face sur la feuille et collez-les sur les 10 emplacements indiqués sur la face interne de la partie supérieure. Puis, retirez délicatement le film de protection sur les bandes adhésives et pliez soigneusement les deux parties inférieures sur la face interne de la partie supérieure. Alignez précisément les deux ensembles pour bien les coller.



160 cartes Recherche (5 pioches de 32 cartes chacune)

32 x Invention



Recto

Verso

32 x Mutation



Recto

Verso

32 x Sagacité



Recto

Verso

32 x Bâtiment



Recto

Verso

32 x Exploit



Recto

Verso

20 cartes Événement



Recto

Verso

12 cartes Marqueurs de départ



Recto

Verso

10 cartes Puces de départ



Recto

Verso

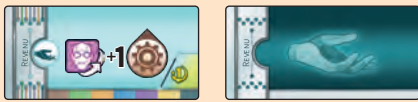
65 puces Succès



Recto

Verso

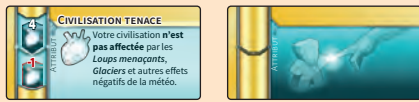
25 puces Revenu



Recto

Verso

12 puces Attribut



Recto

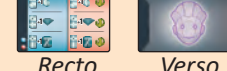
Verso

22 cartes pour le mode solo

7 cartes Mise en place



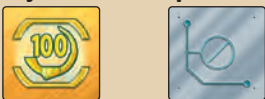
15 cartes Action



Recto

Verso

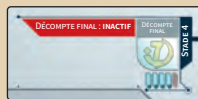
12 jetons 100-points



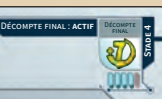
Côté 100-points Côté obstrué

8 tuiles Stade

4 tuiles Stade-4

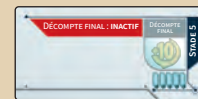


Côté inactif

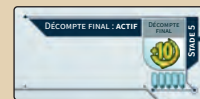


Côté actif

4 tuiles Stade-5



Côté inactif



Côté actif

9 tuiles Score



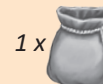
Côté icône

Côté points

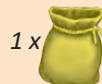
3 sacs



1 x
Pour ranger les puces Succès



1 x
Pour ranger les puces Revenu



1 x
Pour ranger les puces Attribut

29 dés d'activation



9 dés du destin



1 indicateur de phase



1 indicateur météo



80 pions Tribu



16 colonies



200 marqueurs



12 fermes



8 bateaux

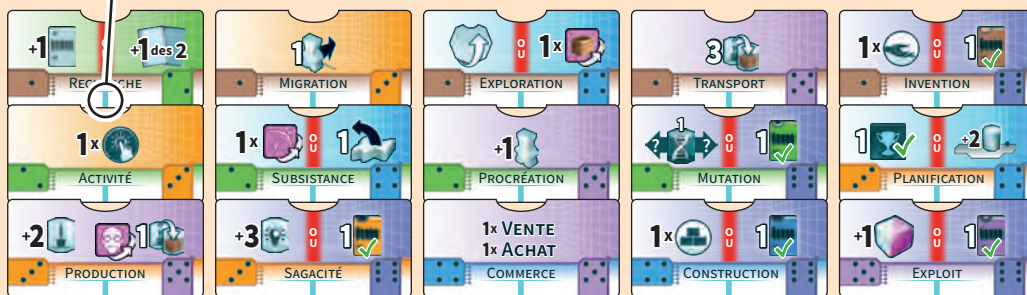


28 disques

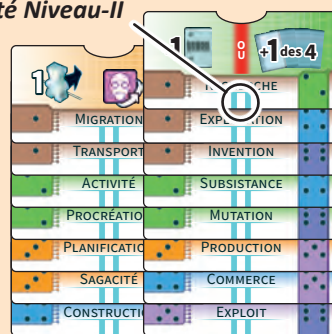


60 tuiles Module (4 jeux de 15)

Côté Niveau-I



Côté Niveau-II



8 tuiles Continent

Recto

Verso



Avant votre première partie :
Il y a des parties montagneuses sur trois des tuiles Continent. Ces parties doivent être pliées sur le recto de la tuile Continent correspondante et y être collées à l'aide des bandes adhésives double-face.



18 tuiles Ressource

Recto



Verso



24 sites



Recto



Verso

16 jetons Territoire

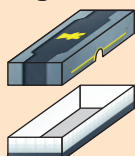
Recto :
Jeton ChasseVerso :
Jetons Obstruction

1 monolithe

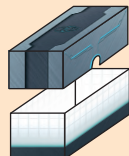


6 boîtes de rangement + 8 séparateurs de cartes

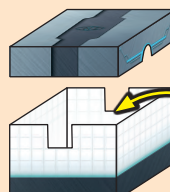
4 petites boîtes, 1 par couleur



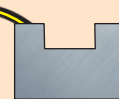
1 boîte moyenne pour les autres pièces



1 grande boîte pour les cartes



8 séparateurs de cartes



Mise en place

Note : *Civilization* nécessite une grande surface de jeu, surtout pour les parties à 4 joueurs. Nous vous recommandons au minimum d'utiliser une table de 130 cm x 90 cm pour jouer.

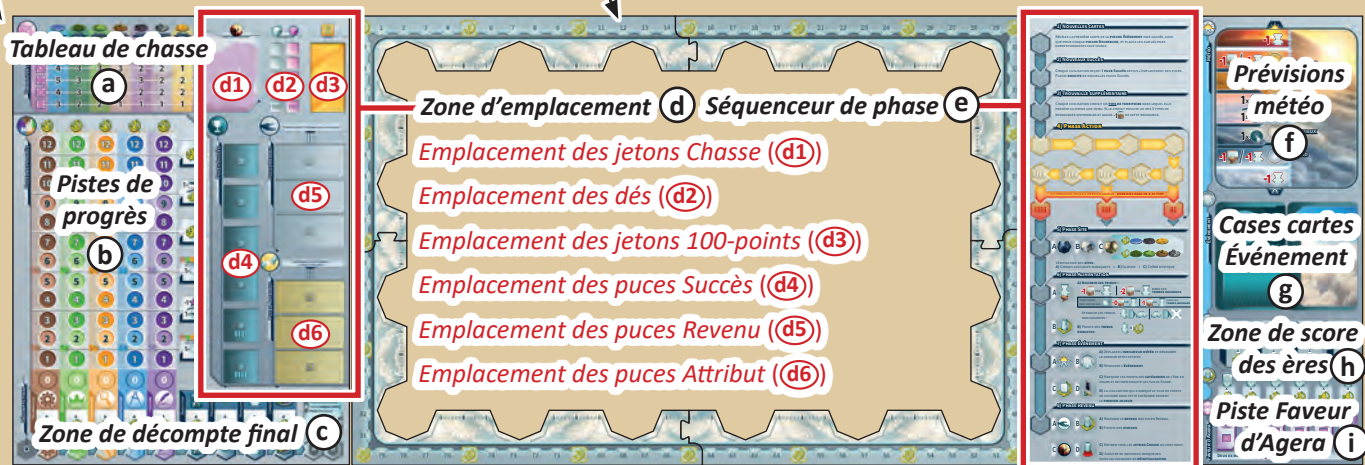
La mise en place suivante s'applique pour une partie de 2 à 4 civilisations. Pour le modo solo, voir page 39.

1 Assembler les 4 parties du cadre de jeu pour créer la **piste de score**, puis placer celle-ci au centre de la table.

Placer le **plateau de progression** à gauche de la piste de score. Ce plateau comprend le **tableau de chasse** (a), les **pistes de progrès** (b), la **zone de décompte final** (c) et la **zone d'emplacement** (d).

Placer le **plateau séquenceur** à droite de la piste de score.

Le **séquenceur de phase** est affiché sur sa partie gauche (e). Les **prévisions météo** (f), les **cases cartes Événement** (g), la **zone de score des ères** (h), et la **piste Faveur d'Agera** (i) sont affichés sur sa partie droite.



2 Placez l'**indicateur de phase** dans la case hexagonale située dans le coin supérieur gauche du séquenceur de phase.

Placez l'**indicateur météo** sur la **case météo** « Doux » dans la zone prévisions météo.



3 Mélangez les 20 **cartes Événement** et placez-en 4 face cachée sur la **case cartes Événement** de droite pour créer une **pioche Événement face cachée**. Rangez les cartes Événement restantes dans la boîte de jeu.



4 Mélangez les 9 **tuiles Score**. Piochez 4 de ces tuiles et placez-les au hasard dans les 4 cases de la **zone de score des ères**. Assurez-vous que les 4 tuiles soient sur le **côté icône** (le bord arrondi doit être dans le coin inférieur gauche).

Puis, piochez au hasard 3 autres tuiles. Regardez leur côté icône et placez chacune des tuiles sur la case située en dessous de l'icône correspondante dans la **zone de décompte final** sur le **plateau de progression**.

Pour finir, retournez les 3 tuiles sur leur côté points.

Rangez les 2 tuiles Score restantes dans la boîte de jeu.



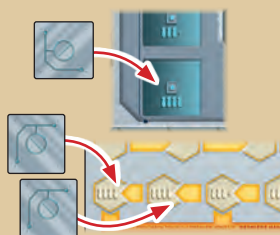
5 Placez une réserve de **jetons 100-points** sur l'**emplacement des jetons 100-points** du **plateau de progression**.

Dans une partie à 2 ou 3 civilisations, il vous faudra prendre certains de ces jetons, les retourner sur leur **côté obstrué**, et les utiliser pour recouvrir certaines cases sur le plateau de jeu :

Dans une partie à

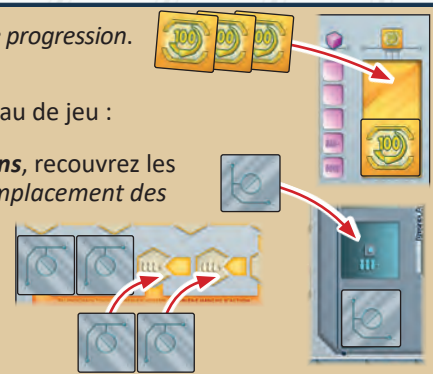
3 civilisations, recouvrez la case dans l'**emplacement des puces Succès**.

Recouvrez également les deux cases jaunes sur le **séquenceur de phase**.



Dans une partie à 2 civilisations, recouvrez les cases et dans l'**emplacement des puces Succès**.

Recouvrez également les deux cases jaunes et les deux cases sur le **séquenceur de phase**.



- 6** Mélangez les 65 **puces Succès** dans le sac en toile bleu foncé. Puis, piochez au hasard des tuiles Succès et placez-les face visible sur chacune des cases vides dans l'*emplacement des puces Succès*.

Mélangez les 25 **puces Revenu** dans le sac en toile blanc. Puis, piochez au hasard des puces Revenu et placez-les face visible sur chacune des 3 cases vides dans l'*emplacement des puces Revenu*.

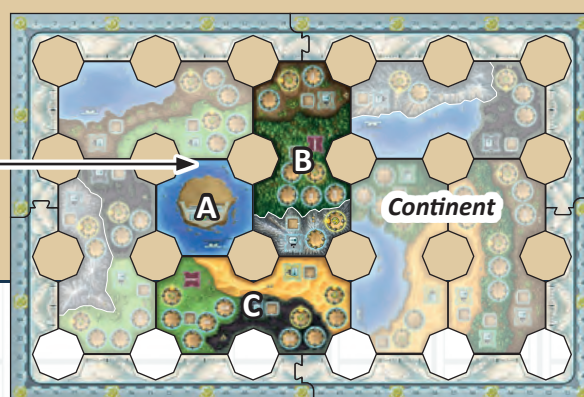
Mélangez les 12 **puces Attribut** dans le sac en toile jaune. Puis, piochez au hasard des puces Attribut et placez-les face visible sur chacune des 3 cases vides dans l'*emplacement des puces Attribut*.

Mettez ensuite de côté les trois sacs avec les puces à l'intérieur. Vous en aurez besoin tout au long de la partie.



- 7** Formez le continent en assemblant les 8 **tuiles Continent**, de façon totalement aléatoire, à l'intérieur de la *piste de score*.

Pour votre **première partie**, nous vous recommandons de prendre les tuiles Continent A, B et C et de les placer comme indiqué ici. Ensuite, terminez la formation de votre continent avec les tuiles restantes prises au hasard.



Le continent est composé de 18 territoires terrestres (3 séries de chacun des 6 types différents : Forêt, Prairie, Colline, Marais, Montagne, Désert) et de 4 territoires Mer (l'un d'eux possède une île « Terrain de construction »).

- 8** Mélangez les 24 **sites** face cachée et placez-les, toujours face cachée, dans les emplacements octogonaux sur le continent. Vous pourrez explorer ces sites durant la partie.



- 9** Répartissez les 18 **tuiles Ressource** à travers les territoires terrestres du continent. Pour vos **premières parties**, procédez comme suit :

Tout d'abord, cherchez la tuile Bois et la tuile Papyrus.

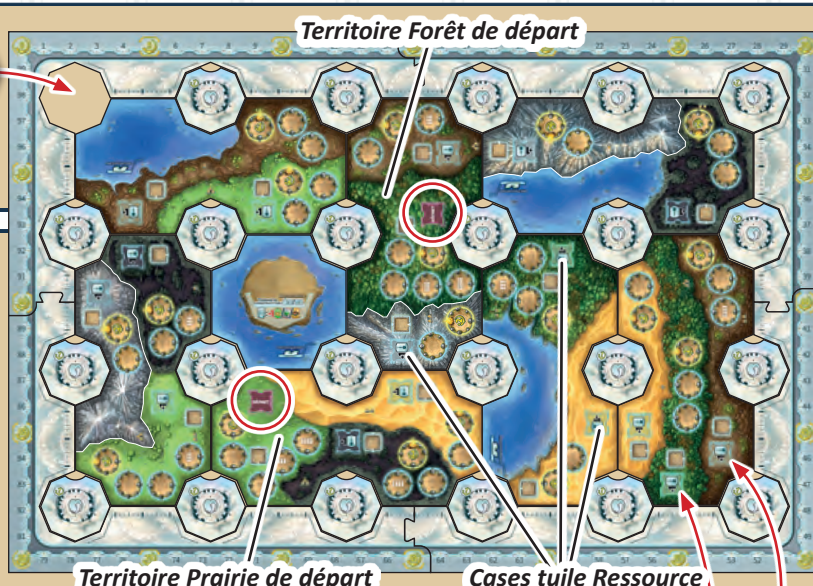
Placez face visible la tuile Bois sur la **case tuile Ressource** marquée « Départ » dans la Forêt (**territoire Forêt de départ**).

Placez face visible la tuile Papyrus sur la **case tuile Ressource** marquée « Départ » dans la Prairie (**territoire Prairie de départ**).

Mélangez les tuiles Ressource restantes et placez-les face cachée selon le type de territoire. Puis, sur chacune des **cases tuile Ressource** dans les 16 territoires terrestres restants, placez face cachée une tuile Ressource correspondant au type de territoire.

Une fois que vous connaissez suffisamment le jeu, mélangez face cachée les 18 tuiles Ressource.

Ensuite, répartissez-les, toujours face cachée, sur les **cases tuile Ressource** correspondant au type de territoire. Les tuiles Ressource de la Forêt et de la Prairie que vous avez choisies au hasard et qui sont placées sur les deux cases « Départ » doivent être face visible.



10

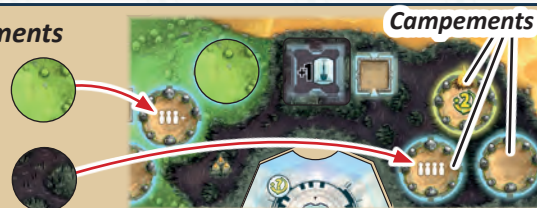
Dans une partie à 2 ou 3 civilisations, vous devez recouvrir les **campements** présents sur les territoires du continent avec des **jetons Obstruction**.

Pour cela, prenez les **jetons Territoire** et retournez-les face cachée.

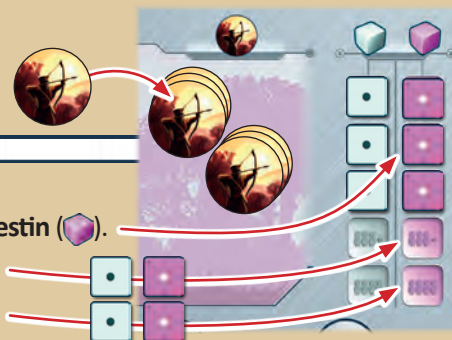
Dans une partie à 2 civilisations, recouvrez les 10 campements affichant l'icône ou avec un jeton correspondant au type de territoire.

Dans une partie à 3 civilisations, recouvrez seulement les 4 campements affichant l'icône .

Retournez face visible les jetons Territoire restants et placez-les dans l'emplacement des jetons Chasse sur le plateau de progression pour vous constituer une réserve de jetons Chasse.



Campements



11

Placez les dés sur les cases de l'emplacement des dés :

Dans une partie à 2 civilisations, placez ici 3 dés d'activation () et 3 dés du destin ()

Dans une partie à 3 civilisations, placez ici 4 dés d'activation et 4 dés du destin.

Dans une partie à 4 civilisations, placez ici 5 dés d'activation et 5 dés du destin.

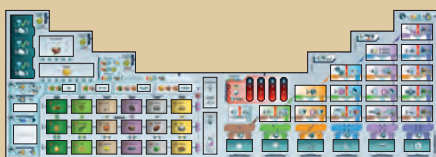


12

Chaque civilisation récupère une **console**, la déplie et la place devant elle.

La console est le centre de toute civilisation, elle gère à la fois ses ressources et ses actions.

Ensuite, chaque civilisation choisit une couleur, reçoit tous les éléments de jeu de cette couleur, et exécute les étapes suivantes :



Des boîtes de rangement sont fournies avec le jeu. Dans chacune des boîtes correspondant à une couleur de joueur, regroupez les éléments listés dans les étapes 2 à 8 ci-dessous. Vous les aurez ainsi toujours à portée de main lors de la mise en place. Les tuiles Module de l'étape 1 peuvent être rangées dans leurs emplacements après chaque partie.

- 1) Prenez un des jeux de 15 **tuiles Module** et placez chacun des modules dans son emplacement correspondant sur la partie droite de votre console. Assurez-vous que chacune des tuiles ait son côté Niveau-I face visible (reconnaissable par une bande bleue sur le bord inférieur).



- 2) Prenez 6 **dés d'activation** depuis la boîte de jeu et tournez-les de sorte à avoir un , un , un , un , un  et un . Puis, placez chacun des dés sur les **cases Dés** correspondantes situées sur la partie droite de votre console.

Cases Dés

- 3) Prenez 1 **dé du destin** depuis la boîte du jeu et placez-le à côté de votre console. 

- 4) Prenez une **tuile Stade-4** et une **tuile Stade-5**, puis placez-les sur leur côté *inactif* au-dessus du coin supérieur gauche de votre console. De cette manière, le stade 4 est directement au-dessus du stade 3 et le stade 5 au-dessus du stade 4.



- 5) Placez vos 4 **colonies**, vos 3 **fermes** et vos 2 **bateaux** dans les emplacements situés sur la partie gauche de votre console.



- 6) Placez les 7 **disques** superposables de votre couleur sur le plateau de jeu :

- a) un disque sur la case 0 de la *piste de score*,
- b) un disque sur la case de gauche sur la *piste Faveur d'Agera* (en bas du *plateau séquenceur*),
- c) et un disque sur la case 0 de chacune des 5 *pistes de progrès* sur le *plateau de progression*.



Il n'y a pas d'ordre défini pour empiler les disques des différentes civilisations.

- 7) Constituez une réserve à côté de votre console avec les 20 **pions Tribu** (vous pouvez aussi les garder dans votre boîte de rangement). Placez ensuite une tribu ((d)) sur un campement libre dans le territoire *Prairie de départ* et une autre ((e)) sur un campement libre dans le territoire *Forêt de départ* du continent.

Note : Sur les deux territoires, le campement avec un feu doit rester libre pour l'instant.



- 8) Constituez une réserve à côté de votre console avec les 50 **marqueurs** (vous pouvez aussi les garder dans votre boîte de rangement avec vos tribus). Placez ensuite un marqueur ((f)) sur le territoire *Prairie de départ* et un autre ((g)) sur le territoire *Forêt de départ* du continent.

Enfin, placez un marqueur dans l'échancrure de vos deux bateaux ainsi qu'au sommet de chacune de vos 4 **colonnes de réinitialisation**.



EXCURSION

VOS TRIBUS

Vos tribus sont une représentation de votre civilisation sur le continent. Les tribus ont deux états : robuste (debout) ou vulnérable (couché). Il y a par conséquent 3 icônes de base pour la « tribu » :

- L'icône générale d'une « tribu » :
 - L'icône pour une « tribu robuste » :
 - L'icône pour une « tribu vulnérable » :
- Les tribus vulnérables, à la différence des robustes, ne peuvent pas migrer et mourront si elles ne sont pas nourries lors de la phase Alimentation.

EXCURSION

VOS MARQUEURS

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

- ex : un marqueur Dextérité si ce même marqueur est placé sur la case Dextérité de votre console,
- ou une ressource « Bois » stockée si le marqueur se trouve sur la case Stockage Bois de votre console.

En d'autres termes, chaque fois que vous verrez une icône de marqueur octogonal, elle sera toujours accompagnée d'une autre icône indiquant où ce marqueur doit être placé. Une liste détaillée de ces icônes se trouve sur la page 2 de chaque livret récapitulatif.

Note : vos marqueurs sont limités au nombre de 50 (voir le bas de la page 37).

13

À présent, chaque civilisation reçoit ses cartes de départ. En fonction de votre connaissance du jeu, vous pouvez lancer une partie en suivant l'une des deux options suivantes :

Option A (dété débutante) :

Pour vos deux premières parties, nous vous recommandons d'utiliser une main de départ pré-construite. Pour cela, cherchez parmi les **cartes Marqueurs de départ** les 6 cartes avec un numéro en bas à gauche (de 1 à 6). Mélangez-les et distribuez une carte à chaque civilisation au hasard. Rangez les cartes restantes dans la boîte de jeu.

Puis, prenez les 5 pioches de **cartes Recherche** différentes. Les civilisations sélectionnent dans chacune des pioches la carte indiquant le même numéro en bas à gauche que leur carte Marqueurs de départ. Une fois que les civilisations ont leurs 5 cartes Recherche de départ (une de chaque pioche), elles prennent ces cartes en main et placent leur carte Marqueurs de départ devant elles. Enfin, mettez en place les cartes restantes sur l'*emplacement des cartes Recherche*.



Mise en place des cartes Recherche : Mélangez séparément les 5 pioches Recherche et placez-les à côté du plateau de jeu pour former des *pioches Recherche face cachée*.

Vous pouvez par exemple les disposer sur la gauche du *plateau de progression* ((a)) ou le long du bord inférieur du plateau de jeu ((b)). Laissez de la place à côté de chacune des pioches face cachée pour les *pires Recherche face visible* qui se formeront tout au long de la partie. Les 5 pioches Recherche face cachée et face visible représentent ensemble l'*emplacement des cartes Recherche*.



Emplacement des cartes Recherche

Pioches Recherche face cachée

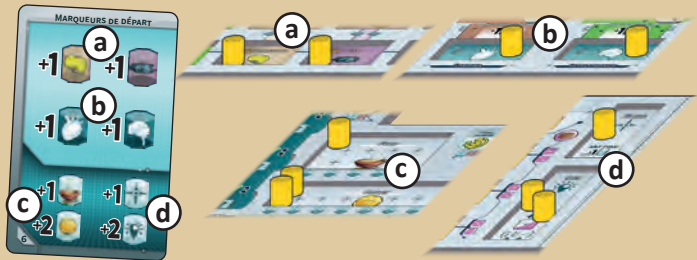
Piles Recherche face visible

Option B (d  it   confirm  e) :

Pour commencer, faites la mise en place des *cartes Recherche* comme d  crite sur la page pr  c  dente. Chaque civilisation pioche ensuite 2 cartes depuis chacune des 5 pioches Recherche face cach  e et les place dans sa main. Enfin, m  langez les **cartes Marqueurs de d  part** et distribuez-en 3    chaque civilisation. Rangez les cartes Marqueurs de d  part restantes dans la bo  te de jeu. Chaque civilisation poss  de    pr  sent 13 cartes. Parmi celles-ci, elle doit secr  tement choisir une carte de chaque type : une carte Marqueurs de d  part, une carte Invention, une carte Mutation, une carte Sagacit  , une carte B  timent et une carte Succ  s. Les cartes Recherche non choisies sont plac  es face cach  e en **bas** de leurs *pioches Recherche face cach  e* correspondantes. Les cartes Marqueurs de d  part non choisies sont rang  es dans la bo  te de jeu. Enfin, chaque civilisation place face    elle et face visible la carte Marqueurs de d  part choisie et garde les 5 cartes Recherche dans sa main.

14

   pr  sent, chaque civilisation re  oit ses marqueurs de d  part. Pour cela, placez depuis votre r  serve autant de marqueurs sur les cases de votre console que le nombre indiqu   sur votre carte Marqueurs de d  part. Une fois termin  , rangez les cartes Marqueurs de d  part restantes dans la bo  te de jeu.



15

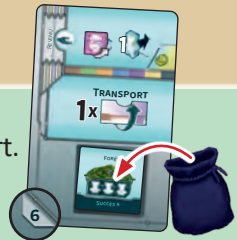
Choisissez une civilisation qui jouera la premi  re et attribuez-lui le **monolithe**.



16

Pour finir, chaque civilisation re  oit 1 des 10 **cartes Puc  s de d  part**. La fa  on dont vous les r  cup  rez d  pend de votre connaissance du jeu :

Option A (d  it   d  butante) : si vous avez une main de d  part pr  -construite, prenez la carte Puc  s de d  part qui affiche le m  me num  ro en bas    droite que vos cartes Recherche de d  part. Placez ensuite votre carte Puc  s de d  part en face de vous. Piochez ensuite au hasard une puce Succ  s depuis le sac bleu fonc   et placez-la face visible sur votre carte Puc  s de d  part.

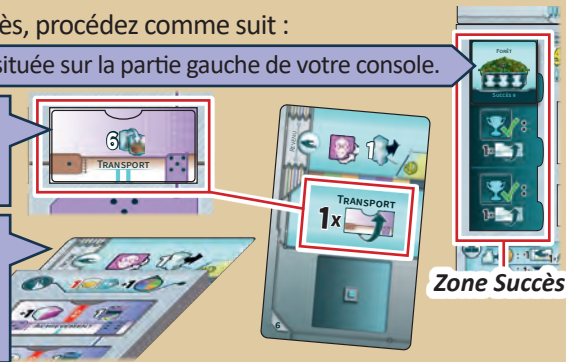


Option B (d  it   confirm  e) : m  langez les cartes Puc  s de d  part et pr  sentez face visible autant de cartes qu'il y a de civilisations autour de la table +1. Placez sur la partie basse de chacune des cartes Puc  s de d  part une puce Succ  s face visible pioch  e au hasard depuis le sac bleu fonc  . Rangez les cartes Puc  s de d  part restantes dans la bo  te de jeu.

Chaque civilisation choisit    pr  sent l'une des cartes Puc  s de d  part ainsi que la puce Succ  s associ  e. L'ordre de s  lection se fait dans le sens antihoraire, en commen  ant par la civilisation situ  e    droite de la premi  re civilisation. Une fois que chaque civilisation a re  u sa carte Puc  s de d  part, retournez celle qui n'a pas   t   choisie dans la bo  te de jeu et rangez la puce Succ  s dans le sac bleu fonc  .

Une fois que vous avez re  u votre carte Puc  s de d  part et sa puce Succ  s, proc  dez comme suit :

- 1) Placez face visible la puce Succ  s sur l'une des 3 cases de votre **zone Succ  s** situ  e sur la partie gauche de votre console.
- 2) Cherchez le module sur votre console qui est affich   au milieu de votre carte Puc  s de d  part et retournez-le sur son c  t   Niveau-II. Il s'agit de votre premier module am  lior  .
- 3) Enfin, glissez la carte Puc  s de d  part sous le bord en haut    droite de votre console, de sorte que seul le premier tiers de la carte soit visible. Il s'agit de votre premi  re puce Revenu, utilisable durant toute la partie.



   noter : si des civilisations confirm  es et d  butantes jouent ensemble, chaque civilisation d  butante re  oit sa main de d  part et sa carte Puc  s de d  part comme d  crit pr  c  demment. Les civilisations confirm  es choisissent ensuite leurs cartes. Toutefois, pour la s  lection des cartes Puc  s de d  part, pr  sentez autant de cartes qu'il y a de civilisations confirm  es +1.

Déroulement de la partie

Civolution se joue sur 4 ères.

Chaque ère est composée de 8 phases : les phases préliminaires (1 à 3) et les phases post-action (5 à 8). La phase 4 est la phase principale.

Phase 1 : Nouvelles cartes
(voir page 12)

Phase 2 : Nouveaux succès
(voir page 12)

Phase 3 : Trouaille supplémentaire
(voir page 12)

Phase 4 : Phase Action
(voir page 13)

Phase 5 : Phase Site
(voir page 32)

Phase 6 : Phase Alimentation
(voir page 33)

Phase 7 : Phase Événement
(voir page 34)

Phase 8 : Phase Revenu
(voir page 36)

Après la phase Revenu de la quatrième ère, la partie se termine avec le **décompte final** (voir page 36) où l'on enregistre sur les consoles de chaque civilisation les 9 catégories de score. La civilisation qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

Comment gagner des points de victoire ?

Chaque fois que vous gagnez des points de victoire (🏆) dans le jeu, avancez votre disque d'autant de cases sur la piste de score. Durant votre partie, vous pouvez gagner des points de victoire de plusieurs manières. Cela peut dépendre, par exemple, des cartes Recherche que vous installez ou des actions que vous réalisez. Toutefois, les deux sources les plus importantes en termes de points de victoire sont les 9 catégories de score et le séparateur de stade sur votre console.

EXCURSION

LES 9 CATÉGORIES DE SCORE

D'une part, les 9 catégories de score incluent les 5 *pistes de progrès* :

1) **Technologie**, 2) **Prestige**, 3) **Connaissance**, 4) **Construction** et 5) **Culture**. Vos points dépendront de jusqu'où vos disques auront avancé. D'autre part, elles incluent également :

6) **Évolution** (le nombre de marqueurs Caractéristique que vous possédez),
7) **Prospérité** (le nombre de marqueurs Argent, Nourriture et de ressources stockées que vous possédez),
8) **Population** (le nombre de tribus que vous avez sur le continent), et
9) **Conquête** (le nombre de territoires sur le continent où vous avez des tribus).

Les points pour chaque catégorie varient selon les parties.

Tout d'abord, au début de la partie, quatre catégories aléatoires sont placées. Chaque catégorie fait marquer des points à la fin de chaque ère. Ensuite, à la fin de la partie, lorsque les 9 catégories ont été passées en revue, certaines d'entre elles rapportent plus de points que les autres.

Pour plus de détails sur le calcul des points, voir les pages 34 à 36.



EXCURSION

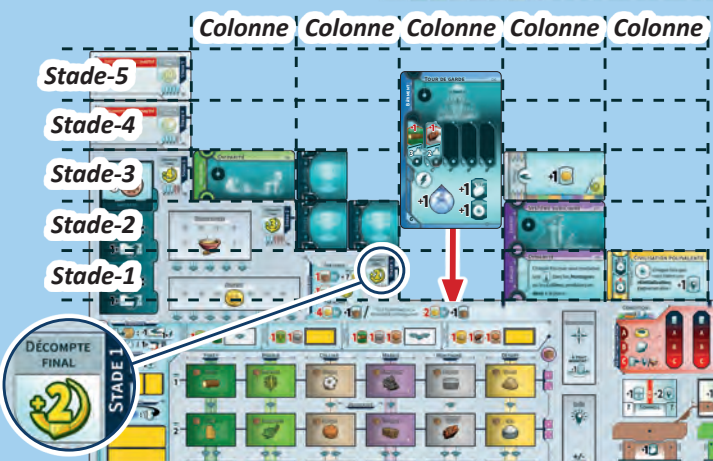
LE SÉPARATEUR DE STADES DE VOTRE CONSOLE

Votre console peut également vous rapporter beaucoup de points de victoire à la fin de la partie.

Des cartes Recherche, des puces Succès, des puces Revenu et des puces Attribut sont installées tout au long de la partie dans le **séparateur de stades** de votre console. (Les cartes sont glissées de sorte que seul le tiers supérieur reste visible.)

Cependant, chaque **colonne** du séparateur de stades ne peut accueillir qu'un seul type de carte ou de puce : dès que vous avez installé votre première carte ou puce d'un type en particulier, la colonne et le type sont désormais liés. Cela signifie que la colonne ne peut accueillir d'autres types, mais aussi que ce type ne peut pas apparaître dans les autres colonnes. Les puces Revenu font exception à cette règle. Elles peuvent être placées sur n'importe quelle colonne.

À mesure que vous installez des cartes et des puces pendant la partie, les colonnes de votre séparateur de stades se remplissent du bas vers le haut. Dans le décompte final des points en fin de partie, vous recevez alors autant de points de victoire par carte (et par puce) se trouvant en face du stade dans lequel elle est installée.



Jouer une ère

Chaque ère commence par la phase 1 et se termine avec la phase 8.

L'**indicateur de phase**, qui se déplace le long du **séquenceur de phase** sur le **plateau séquenceur**, indique la phase actuelle. Il commence sur la case hexagonale de la première phase « 1) Nouvelles cartes ». Une fois la phase 1 terminée, déplacez-le sur la phase 2, puis la 3 et ainsi de suite.



Phase 1 : Nouvelles cartes

Révélez la première carte de la **pioche Événement face cachée** et placez-la face visible sur la **case cartes Événement** située à gauche (pour les ères suivantes, recouvrez simplement la carte précédente).



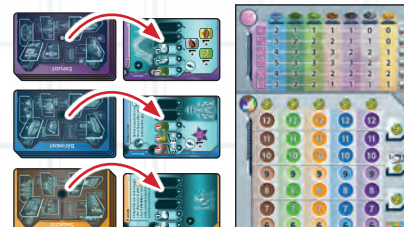
La carte Événement révélée vous informe sur ce qui se passera lors de la phase 7, à savoir : **(a)** comment la météo va évoluer et **(b)** quel événement va se produire ? (voir page 34 pour plus de détails).

Le coin supérieur droit de la carte Événement indique si l'indicateur météo blanc va se déplacer d'un ou deux crans vers « Canicule » ou « Froid » lors de la phase 7. Selon où l'indicateur va arriver, des effets négatifs ou positifs se produiront.

Conseil : accordez une attention particulière aux effets « Canicule » et « Froid » car vous devrez économiser un marqueur Nourriture pour eux. L'événement sur la carte est généralement positif et récompense une ou plusieurs civilisations qui ont rempli certaines conditions.



Ensuite, révélez la première carte des **5 pioches Recherche face cachée**. Pour la première ère, placez chacune des cartes à côté de la pioche face cachée correspondante, formant ainsi une **pile Recherche face visible**. Pour les ères suivantes, placez simplement face visible la carte Recherche sur la pile correspondante, recouvrant alors la carte précédente.

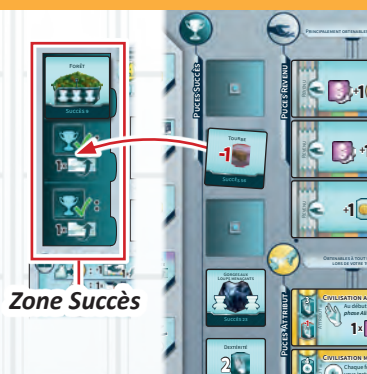


Phase 2 : Nouveaux succès

Dans l'ordre de préséance divin (dans le sens horaire en commençant par la première civilisation), chaque civilisation peut choisir une **puce Succès** depuis l'**emplacement des puces Succès** et la place face visible dans la **zone Succès** de sa console. Les civilisations qui ne souhaitent pas choisir une puce Succès ont le droit de refuser.

Si les 3 cases de votre zone Succès sont toutes déjà occupées, vous pouvez toujours récupérer une nouvelle puce depuis l'emplacement des puces Succès. Cependant, vous devez la placer face visible par-dessus l'une des puces Succès de votre zone Succès. (Voir page 26 pour plus de détails sur les puces Succès.)

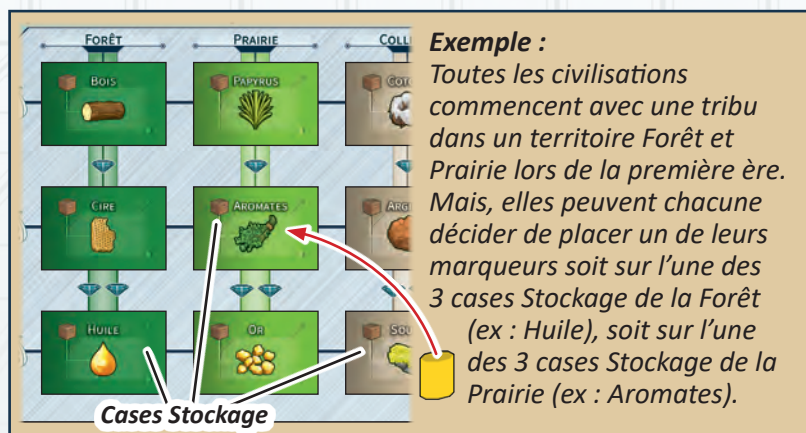
Une fois que toutes les civilisations ont eu l'occasion de choisir une puce Succès, rechargez les cases vides dans l'emplacement des puces Succès avec des puces piochées au hasard dans le sac bleu foncé.



Phase 3 : Trouvaille supplémentaire

Dans l'ordre de préséance divin, chaque civilisation fait une trouvaille supplémentaire en choisissant un **territoire terrestre** sur lequel elle a au moins une tribu.

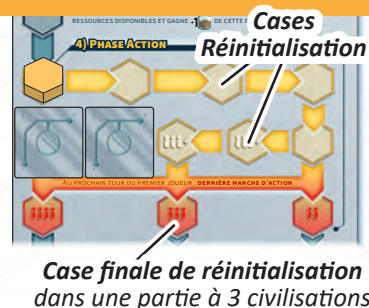
Pour faire une trouvaille supplémentaire, placez un marqueur de votre **réserve** sur l'une des **3 cases Stockage** de votre console qui correspond au **type** de territoire choisi. Ce marqueur devient alors une ressource stockée. La ressource représentée sur la tuile du territoire choisi n'a pas d'importance ; seul le **type** de territoire est pris en compte.



Exemple :
Toutes les civilisations commencent avec une tribu dans un territoire Forêt et Prairie lors de la première ère. Mais, elles peuvent chacune décider de placer un de leurs marqueurs soit sur l'une des 3 cases Stockage de la Forêt (ex : Huile), soit sur l'une des 3 cases Stockage de la Prairie (ex : Aromates).

Phase 4 : Phase Action

La phase Action est la phase principale de chaque ère, dans laquelle les civilisations jouent leurs tours dans l'ordre de préséance divin. Pour cette phase, l'indicateur commence sur la première **case Réinitialisation** en jaune du *séquenceur de phase*. Elle se déplace le long de la flèche vers la case Réinitialisation suivante à chaque fois qu'une civilisation réalise une **Réinitialisation** lors de son tour (voir page 32). Le nombre de cases Réinitialisation varie en fonction du nombre de civilisations dans la partie. La phase Action se termine au moment où l'indicateur de phase atteint la **case finale de réinitialisation** qui correspond au nombre de civilisations.



La phase se joue en **manches d'action**. Chaque manche d'action commence avec le tour de la première civilisation et se poursuit en sens horaire jusqu'à ce que tout le monde ait joué un tour. Puis, la première civilisation commence la prochaine manche d'action, et ainsi de suite.

Procédez de cette manière jusqu'à ce que la dernière manche d'action soit déclenchée par une Réinitialisation.

Lorsque c'est à vous de jouer durant la phase Action, vous devez :

Activer un module (voir ci-dessous)

ou

Faire une réinitialisation (voir page 32)

Activer un module

Il y a 22 **modules** différents sur la partie droite de votre console. Chaque module vous donne accès à certaines actions. Pour activer un module, vous devez toujours utiliser **exactement 2 dés d'activation** depuis vos **cases Dés**. L'un de ces dés doit avoir la valeur qui est affichée en bas à gauche du module (**A**), et l'autre doit avoir la valeur affichée en bas à droite (**B**).

Changer la valeur de vos dés avec des marqueurs Idée :

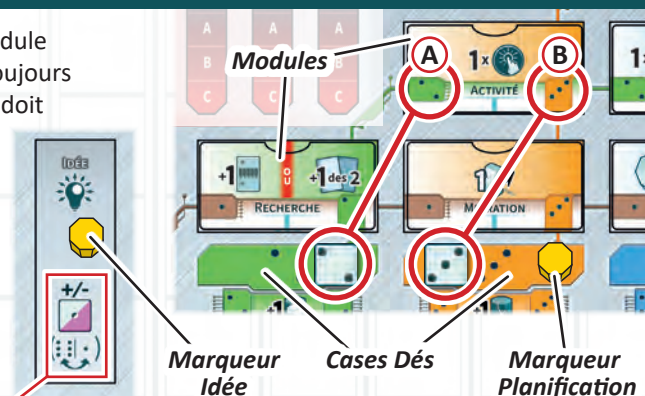
Si vous n'avez pas de dés avec la valeur demandée, vous pouvez dépenser des **marqueurs Idée** pour changer la valeur sur n'importe quel dé : vous pouvez augmenter ou réduire la valeur d'un dé de 1 pour chaque marqueur Idée que vous remettez depuis la **case Idée** de votre console vers votre réserve.

Il est à noter que le et le se suivent l'un l'autre ; il est donc possible changer un en avec seulement un marqueur Idée, et inversement.

Utiliser des marqueurs Planification à la place des dés d'activation :

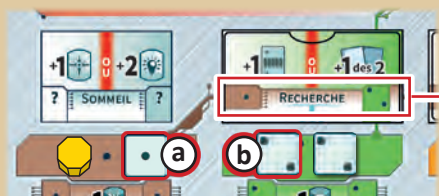
Vous pouvez obtenir des **marqueurs Planification** lors de la partie que vous placez sur vos cases Dés (principalement via le module Planification). La valeur de chaque marqueur Planification est égale à la valeur de la case Dés sur laquelle il est placé. Lorsque vous activez un module, au lieu de prendre un dé d'activation, vous pouvez prendre un marqueur Planification sur l'une des cases Dés de cette valeur (et si besoin, changer cette valeur en dépensant des marqueurs Idée).

Placez sous votre console les deux dés d'activation que vous utilisez pour activer un module. Si vous utilisez un ou deux marqueurs Planification à la place des dés, remettez ces marqueurs Planification dans votre réserve. Enfin, réalisez la ou les actions du module activé.



Exemple 1 :

Pour activer votre module Recherche, il vous faut un et un . Vous prenez les dés d'activation (a) et (b) depuis leurs cases Dés, les placez en dessous de votre console, puis procédez à la Recherche.



Exemple 2 :

Pour activer votre module Exploration, il vous faut un et un . Pour jouer le , vous remettez votre marqueur Planification sur la case Dés de valeur 1 (c) dans votre réserve. Pour jouer le , vous remettez deux marqueurs Idée (d) dans votre réserve pour modifier votre (e) en . Vous placez ensuite ces dés en dessous votre console avant de procéder à l'Exploration.



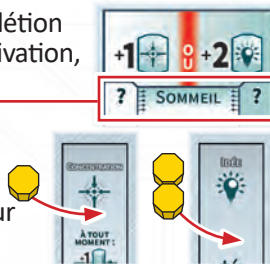
Les modules

Il y a sur votre console 15 *modules principaux*, 6 *modules de caractéristique* et 1 *module Sommeil*.

Le module Sommeil

Le module Sommeil est un module de complétion que vous pouvez activer avec deux dés d'activation, sans conditions de valeur précises.

Lorsque vous l'activez, vous pouvez choisir de placer 1 marqueur de votre réserve sur votre *case Concentration* (il devient alors un marqueur Concentration) **ou** 2 marqueurs sur votre *case Idée* (marqueurs Idée).



EXCURSION



MARQUEURS CONCENTRATION

Si besoin, vous pouvez utiliser des marqueurs Concentration pour en faire des marqueurs Planification de valeur quelconque. Cela signifie que si vous avez besoin d'un **dé d'activation** d'une certaine valeur, vous pouvez utiliser un marqueur Concentration à la place en le remettant dans votre réserve depuis votre *case Concentration*.

Les modules de caractéristique

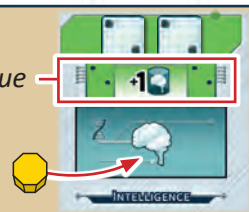


Modules de caractéristique

Cases Caractéristique

Chacun des 6 *modules de caractéristique* est connecté avec la *case Caractéristique* située en dessous. Pour activer un module de caractéristique, vous devez utiliser 2 dés d'activation de la valeur demandée. Si vous l'activez, placez un marqueur de votre réserve sur la case Caractéristique située en dessous. À partir de maintenant, il devient un marqueur de cette caractéristique.

Exemple : vous activez ce module de caractéristique avec deux de vos dés pour placer un marqueur sur votre case Intelligence.



Les modules principaux

Les 15 modules principaux sont identifiables par le fait qu'ils peuvent être améliorés durant la partie. Chaque module possède trois niveaux : Le **Niveau-I** est le niveau standard, tandis que les **Niveau-II** et **III** sont des versions améliorées de celui-ci.

Vous trouverez sur les pages suivantes des explications détaillées de chacun des modules, ainsi que des actions à effectuer lorsque vous les activez. La plupart des modules affichent un « OU » séparateur, indiquant à la civilisation de choisir entre l'une des deux actions à exécuter. S'il n'y a pas de « OU », vous pouvez alors exécuter toutes les actions décrites sur le module (la plupart peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre, mais avec quelques règles spéciales expliquées dans chaque section). Pour faciliter la lecture, les explications des Niveau-II et Niveau-III de chaque module sont écrites dans des encadrés bleus foncés. Le but est d'abord de porter l'attention sur le Niveau-I.



Niveau-I



Niveau-II



Niveau-III



Les modules listés ci-dessous sont triés de manière thématique et fonctionnelle : d'abord, nous avons les modules directement en lien avec le continent, suivis des modules rattachés aux cartes et au séparateur de stades sur la console. Si vous cherchez des explications sur un module en particulier, servez-vous de la table des matières pour faciliter votre recherche.

Module : MIGRATION

NIVEAU-I



Réaliser 1 migration
(voir l'action clé ci-dessous).

ACTION CLÉ

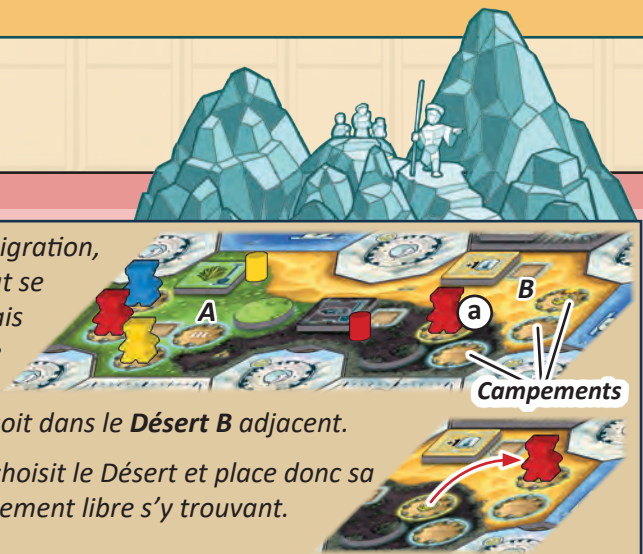


RÉALISER 1 MIGRATION

Déplacez une de vos tribus **robustes** (debout) de son territoire sur un territoire **adjacent**. Elle doit nécessairement s'installer sur un **campement**. Cela signifie que vous la placez soit debout sur un campement libre, soit vous délogez une autre tribu de son campement vers les terres sauvages (cela peut être une de vos tribus).

Exemple 1 : avec 1 Migration, la tribu rouge (a) peut se déplacer de son Marais pour aller soit dans le campement de la **Prairie A** adjacente, soit dans le **Désert B** adjacent.

La civilisation rouge choisit le Désert et place donc sa tribu (a) sur un campement libre s'y trouvant.



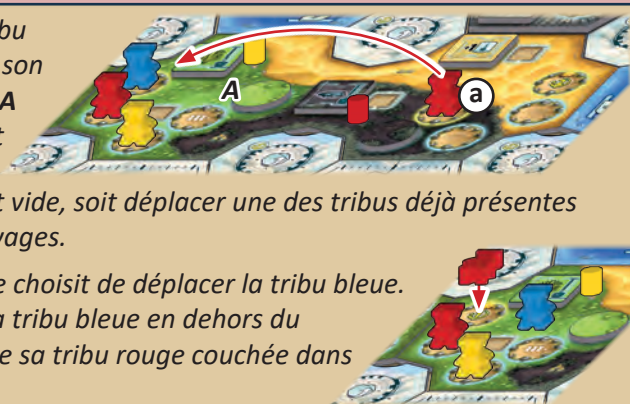
Déplacement dans les terres sauvages :

Si votre tribu force une autre tribu à se déplacer dans les terres sauvages, cela signifie que vous laissez la **tribu déplacée** dans le même territoire, mais à l'extérieur des campements. Son état ne change pas (c'est à dire que si elle est robuste, elle reste debout ; si elle est vulnérable, elle reste couchée).

Votre tribu s'empare alors du campement devenu vacant. Toutefois, votre tribu doit se mettre en position **couchée** car son assaut sur le campement l'a affaibli.

Exemple 2 : si la tribu rouge **a** migre de son Marais à la Prairie A adjacente, elle peut soit aller sur le dernier campement vide, soit déplacer une des tribus déjà présentes dans les terres sauvages.

La civilisation rouge choisit de déplacer la tribu bleue. Elle déplace alors la tribu bleue en dehors du campement et place sa tribu rouge couchée dans le campement.



Campements avec un feu : dans chaque territoire terrestre se trouve un campement auréolé d'une bande jaune avec un feu. Si votre tribu s'installe sur l'un de ces campements, vous recevez immédiatement les points de victoire inscrits dessus et avancez votre disque sur la piste de score.



En reprenant l'exemple 2, cela signifie que la civilisation qui a posé la tribu rouge gagne 1 point de victoire. En reprenant l'exemple 1 de la page précédente, cela signifie que la civilisation gagne 2 points de victoire.



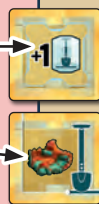
Migrer par bateaux : en parallèle, vous pouvez avec 1 Migration déplacer une de vos tribus robustes sur l'un de vos **bateaux**. Cela est possible seulement si le bateau est sur un territoire Mer **adjacent** et s'il a au moins une place libre. Les bateaux ne peuvent accueillir que des tribus de leur couleur et disposent de 2 places maximum.

Déloger une de ses tribus est interdit. (Voir le module Construction à la page 21 sur la construction de bateaux.)

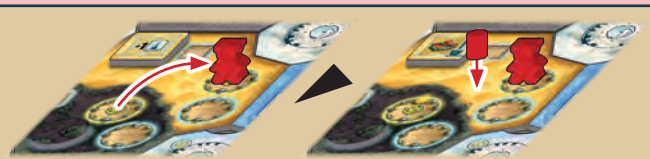


Développer un territoire : dès lors qu'une tribu est la toute **première à s'installer** sur un territoire, ce dernier est automatiquement développé. Cela signifie que la tuile Ressource de ce territoire est retournée face visible. La civilisation place immédiatement, depuis sa réserve, l'un de ses marqueurs sur le territoire. Ce marqueur devient alors une ressource (l'icône au verso de la tuile Ressource sert à le rappeler). Le territoire est à présent considéré comme développé pour le reste de la partie.

La tuile Ressource indique quel type de ressource est représenté sur les marqueurs de ce territoire. Les territoires Mer n'ont pas de tuiles Ressource et sont considérés comme étant développés dès le début.



Exemple 1 (suite de l'exemple de la page précédente) : Une fois que la tribu rouge s'est installée sur le campement avec un feu dans le Désert et rapporte ainsi 2 points de victoire, la tuile Ressource du territoire est retournée face visible et 1 marqueur rouge est placé sur ce territoire. Puisque la tuile affiche un Cuivre, ce marqueur représente la ressource « Cuivre ».



Règles supplémentaires :

- Les tribus robustes des terres sauvages peuvent migrer exactement comme les autres tribus.
- La migration au sein d'un même territoire est **interdite**.
- Les tribus robustes peuvent migrer depuis leurs bateaux sur des territoires adjacents au territoire Mer de leur bateau.
- Les tribus vulnérables (position couchée) ne peuvent jamais migrer.
- Des territoires sont considérés comme adjacents si leurs **frontières** se touchent en un quelconque point.
- Les territoires d'un même type avec une frontière commune sont considérés comme des territoires adjacents et séparés.
- Des territoires qui partagent une frontière avec un même **site**, mais ne se touchant pas entre-eux, ne sont pas considérés comme adjacents (bien qu'ils puissent être connectés par une ou plusieurs Antres : voir page 38).
- Les tribus ne peuvent pas pénétrer sur un site.
- Même s'ils sont surélevés, les territoires Montagne fonctionnent de la même manière que les autres territoires terrestres. Leur surélévation sert simplement à rendre leurs frontières plus identifiables.

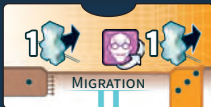


Frontières entre les territoires



Sites

NIVEAU-II



NIVEAU-III



Passez un **test de faveur** (voir l'action clé sur la page suivante). Si vous réussissez le test de faveur, vous pouvez réaliser **jusqu'à 2 migrations** (avec une même tribu ou des tribus différentes). Si vous échouez au test de faveur, vous ne pouvez réaliser que 1 migration.

Passez un **test de faveur** (voir l'action clé sur la page suivante). Si vous réussissez le test de faveur, vous pouvez réaliser **jusqu'à 3 migrations** (avec une même tribu ou des tribus différentes). Si vous échouez au test de faveur, vous pouvez seulement réaliser jusqu'à 2 migrations.

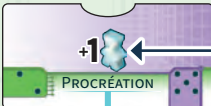
Attention : si vous utilisez une **même** tribu pour effectuer **plus** d'une migration à l'activation de ce module, déplacez cette tribu sur un territoire **adjacent** pour chacune des migrations. Cependant, elle ne peut s'installer que sur le dernier territoire qu'elle pénètre et ne fait que **traverser** les autres territoires sur son trajet.

Traverser un territoire signifie que la tribu n'entre dans aucun campement (et donc, ne déplace aucune tribu, ne gagne pas de points sur les campements avec un feu et ne développe aucun territoire qui n'est pas encore développé). Vous devez avoir votre propre bateau avec au moins un siège libre pour pouvoir traverser un territoire Mer avec celui-ci.

Exemple : la civilisation rouge a amélioré son module Migration au niveau-III. Elle l'active et, grâce à un test de faveur réussi, peut effectuer jusqu'à 3 migrations. Elle pourrait les partager entre plusieurs de ses tribus mais décide de déplacer sa tribu dans le Marais vers le **Désert B**. La tribu traverse le **Désert A** avec une migration (sans le développer ni pénétrer dans un campement). Avec une deuxième migration, elle traverse le territoire Mer en utilisant son Bateau. Avec la dernière migration, la tribu s'installe sur le campement avec un feu du **Désert B**, où elle gagne 2 points de victoire. Enfin, le **Désert B** est développé.

Module : PROCRÉATION

NIVEAU-I



Réaliser 1 **procréation** (voir l'action clé ci-dessous).



ACTION CLÉ

+1 RÉALISER 1 PROCRÉATION

Choisissez un territoire dans lequel vous possédez au moins une tribu. Prenez une nouvelle tribu depuis votre réserve et placez-la dans n'importe quel **campement** du territoire choisi. S'il s'agit un campement libre, placez-y la nouvelle tribu en position robuste. Si le campement est déjà occupé, déplacez la tribu s'y trouvant dans les terres sauvages et placez votre nouvelle tribu dans le campement en position **vulnérable** (voir « Déplacement dans les terres sauvages » sur la page précédente). S'il s'agit d'un campement avec un feu, vous recevez les points de victoire.

Règles supplémentaires :

- Vous pouvez réaliser une procréation sur un bateau, à la condition d'avoir seulement une tribu dessus. Ainsi, l'autre siège est libre pour accueillir la nouvelle tribu.
- Si vous réalisez une procréation mais ne possédez aucune tribu sur le continent, vous pouvez choisir n'importe quel territoire sur le continent et y placer une nouvelle tribu en suivant les règles habituelles. S'il s'agit d'un territoire non développé, développez-le immédiatement (voir la page précédente).
- Si vous possédez déjà vos 20 tribus sur le continent, la procréation est interdite.

Exemple :

Pour réaliser une procréation, la civilisation rouge a 3 options :

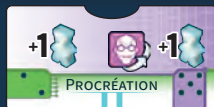


A : faire une procréation dans le **Désert A** soit en plaçant une nouvelle tribu sur un campement libre, soit en déplaçant la tribu bleue de son campement vers les terres sauvages.

B : faire une procréation dans le **Marais B** en déplaçant l'une de ses tribus dans les terres sauvages.

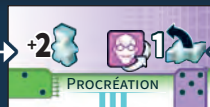
C : faire une procréation sur son bateau dans le **territoire Mer C**.

NIVEAU-II



Passez un **test de faveur** (voir ci-dessous). Si vous réussissez le test de faveur, vous pouvez réaliser **jusqu'à 2** procréations (sur un ou plusieurs territoires). Si vous échouez au test de faveur, vous ne réalisez que 1 procréation.

NIVEAU-III



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

B Passez un **test de faveur** (voir ci-dessous). Si vous réussissez le test de faveur, vous pouvez renforcer 1 de vos tribus vulnérables en la redressant (voir l'action clé en bas de la page 19).

Vous pouvez réaliser **B** avant ou après **A**.

ACTION CLÉ



PASSER UN TEST DE FAVEUR

Dès que cette icône apparaît en face d'une icône d'action, cela signifie que vous devez dans un premier temps passer un **test de faveur**. Vous pouvez effectuer l'action seulement si vous réussissez le test.

Pour passer un test de faveur, lancez une fois tous vos dés du destin (en rose). (Chaque civilisation reçoit 1 dé du destin au début de la partie. Vous pouvez obtenir des dés du destin supplémentaires grâce au module Exploit.)

Réussir un test de faveur dépend de la valeur, ou les valeurs, de vos lancers de dés ainsi que de la progression de votre disque sur la **piste Faveur d'Agera** : si votre disque est sur la case la plus à gauche (①), le test est réussi seulement si vous avez un sur au moins l'un de vos dés du destin.

Si le disque se trouve sur la deuxième case (②), il vous faut un ou un sur au moins l'un de vos dés pour réussir le test. Sur la troisième case (③), le test est réussi avec un , ou un , et ainsi de suite.

Le test de faveur est automatiquement réussi si le disque est sur la case la plus à droite (④).



Changer la valeur de vos dés avec des marqueurs Idée : tout comme avec les dés d'activation (voir page 13), vous pouvez changer la valeur de vos dés du destin en dépensant des **marqueurs Idée**. Vous pouvez augmenter ou réduire la valeur d'un dé du destin de 1 pour chaque marqueur Idée que vous remettez dans votre réserve depuis la **case Idée** de votre console. Ici également, le et le se suivent l'un et l'autre. Les marqueurs Planification ne peuvent pas être utilisés.

Exemple : vous activez votre module Procréation, que vous avez déjà amélioré jusqu'au niveau-III (voir en haut de la page). Vous réalisez 2 procréations, puis vous passez un test de faveur pour voir si vous pouvez en plus renforcer une tribu vulnérable. Vous lancez alors les 2 dés du destin que vous possédez.



Vous obtenez un avec un de vos dés et un avec l'autre. Comme votre disque se trouve sur la deuxième case de la piste Faveur d'Agera et que vous n'avez pas obtenu de ou de avec vos dés, vous n'avez pas réussi le test.

Cependant, vous décidez de dépenser un marqueur Idée pour changer le en , et donc réussir le test de faveur. De ce fait, vous renforcez 1 de vos tribus vulnérables en même temps.



Comme vous pouvez le constater, ce n'est jamais une mauvaise idée de se trouver sur la partie droite de ma piste de faveur.

Vous pouvez y arriver grâce à cette icône d'action, qui apparaîtra lors de l'installation de certaines cartes Recherche (surtout les cartes Mutation et Batiment) ou comme bonus lorsque vous évoluerez sur les pistes de progrès.

Si le test de faveur vous semble trop basé sur la chance, tenez compte des conseils suivants.

Premièrement, avec un peu d'effort, votre chance peut augmenter de manière significative. Rien qu'avec un dé du destin supplémentaire, obtainable grâce au module Exploit et à une progression d'un cran sur ma piste de faveur, votre chance de succès est de plus de 55%. De plus, avec quelques marqueurs Idée, vous pourrez toujours vous assurer de réussir les tests les plus importants.

Deuxièmement, les tests de faveur sont généralement non essentiels pour votre progression et s'apparentent davantage à des actions bonus. Par conséquent, vous pouvez bien vous organiser sans trop en tenir compte. Dans une certaine mesure, il ne tient qu'à vous de jauger à quel point vous souhaitez vous appuyer sur les tests de faveur, selon si vous vous concentrez ou non sur les puces Revenu et les modules qui nécessitent des tests de faveur.

Module : PRODUCTION



- A** Produisez **2 ressources** (dans un ou plusieurs territoires).
(Voir l'action clé « Produire 1 ressource » ci-dessous.)
- B** Passer un **test de faveu**. Si vous réussissez le test de faveu, vous pouvez **transporter** 1 de vos ressources sur le continent dans votre stockage. (Voir l'action clé « Transporter 1 ressource dans votre stockage » ci-dessous.)
Vous pouvez réaliser **B** avant ou après **A**.

ACTION CLÉ

+1 PRODUIRE 1 RESSOURCE

Choisissez un territoire où vous possédez au moins une tribu. Placez ensuite un marqueur de votre réserve sur ce territoire. Ce marqueur désigne maintenant une ressource du type représenté sur la tuile Ressource du territoire.

Note : les ressources en elles-mêmes n'ont aucune valeur et ne peuvent être utilisées. C'est seulement **après** les avoir transportés dans votre stockage (voir à droite) qu'elles sont considérés comme des ressources stockées pouvant être utilisées (pour construire ou payer le coût d'une carte par exemple).

La production sur les bateaux :

Vous pouvez produire une ressource sur un bateau si au moins une de vos tribus se trouvent dessus et si l'échancrure de votre bateau n'accueille pas déjà une ressource. Un bateau ne peut accueillir qu'une seule ressource, placée dans son échancrure. Néanmoins, le type de ressource représenté par le marqueur reste indéfini tant que vous ne l'avez pas transporté dans votre stockage (voir à droite).

À noter : lorsque vous construisez un bateau (voir le module Construction à la page 21), il arrive déjà avec une ressource.

ACTION CLÉ

1 TRANSPORTER 1 RESSOURCE DANS VOTRE STOCKAGE

Choisissez l'un de **vos** marqueurs sur **n'importe quel** territoire et placez-le sur la **case Stockage** de votre console affichant le **même type** de ressource que sur la tuile Ressource du territoire.

À partir de maintenant, ce marqueur représente une ressource stockée de ce type.

Note : à la différence de la Production, le fait qu'il y ait vos tribus sur le territoire de la ressource que vous transportez importe peu.

Transporter des ressources par bateau : pour transporter une ressource sur l'un de vos bateaux dans votre stockage, vérifiez d'abord quels territoires développés sont **adjacents** au territoire Mer où se trouve le bateau. Regardez ensuite quelles tuiles Ressource y sont face visible. Choisissez l'une d'entre-elles et déplacez le marqueur de votre bateau sur la case Stockage de la ressource correspondante.

Exemple : le territoire Mer du bateau rouge est adjacent aux territoires A, B, C et D. Les territoires A et B sont développés. La civilisation rouge peut donc transporter une ressource de son bateau à sa réserve : soit du Bois (territoire A), soit du Minerai de fer (territoire B). Dans le cas présent, elle choisit le Bois.



- A** Produisez un total de **3 ressources** (dans un, deux ou trois territoires).
- B** Transportez 1 de vos ressources sur le continent dans votre stockage.
Vous pouvez réaliser **B** avant ou après **A**.



- A** Produisez un total de **4 ressources** (dans un, deux ou trois territoires).
- B** Transportez 2 de vos ressources sur le continent dans votre stockage.
Vous pouvez réaliser **B** avant ou après **A**.

Module : **TRANSPORT**

NIVEAU-I



Transportez **jusqu'à 3** de vos ressources sur le continent dans votre stockage.
(Voir l'action clé « Transporter 1 ressource dans votre stockage » sur la page précédente.)

NIVEAU-II



Transportez **jusqu'à 6** de vos ressources sur le continent dans votre stockage.

NIVEAU-III

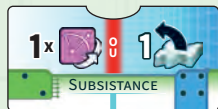


Transportez **toutes** vos ressources sur le continent dans votre stockage.

Chaque ressource que vous transportez depuis vos bateaux peut être placée sur **n'importe laquelle** de vos 18 cases Stockage, peu importe les territoires adjacents aux territoires Mer où se trouvent vos bateaux. **Note** : cette action s'applique seulement lors de l'activation de ce module, et non lorsque vous transportez des ressources depuis un bateau par d'autres moyens.

Module : **SUBSTANCE**

NIVEAU-I



A Réalisez 1 **chasse** (voir l'action clé ci-dessous). **OU** **B** Renforcez 1 de vos tribus vulnérables (voir l'action clé ci-dessous).

ACTION CLÉ

1x

RÉALISER 1 CHASSE

Tout d'abord, choisissez un territoire où vous possédez au moins une tribu et où il n'y a pas de jetons Chasse. Annoncez à haute voix ce territoire aux autres.

Puis, lancez une fois vos dés du destin de couleur rose. Choisissez la valeur de l'un de ces dés et vérifiez le nombre de marqueurs Nourriture que vous récupérez en regardant le *tableau de chasse* sur le *plateau de progression*. Cherchez dans le tableau de chasse le numéro où la valeur du dé et la colonne du type de territoire choisi se rejoignent. Prenez autant de marqueurs depuis votre réserve et placez-les sur la case *Nourriture* de votre console.

Comme d'habitude, vous avez le droit de changer la valeur de votre dé en dépensant des **marqueurs Idée** (voir « Changer la valeur de vos dés avec des marqueurs Idée » à la page 17).

Enfin, prenez un **jeton chasse** depuis l'emplacement des jetons Chasse à côté du tableau de chasse et placez-le sur le territoire où vous venez de chasser (faites attention à ne rien recouvrir d'important, comme un campement par exemple). Plus personne ne pourra chasser sur ce territoire jusqu'à la fin de l'ère.

Tous les jetons Chasse seront retirés du continent à la fin de l'ère.

Exemple : la civilisation jaune choisit ce territoire Mer pour chasser. Elle possède 3 dés du destin et les lance. Les dés affichent un , un  et un .



En regardant la colonne Mer dans le tableau de chasse, la civilisation jaune remarque qu'elle pourrait obtenir 4 marqueurs Nourriture avec son .

Cependant, il serait préférable d'obtenir le maximum de 5 marqueurs Nourriture en dépensant un marqueur Idée pour changer le  en .

TABLEAU DE CHASSE

	Mer	Forêt
2	1	
3	2	
4	3	
5	3	
4	3	
3	2	

Elle prend 5 marqueurs de sa réserve et les place dans sa case Nourriture.



Pour finir, elle place un jeton Chasse sur le territoire Mer.

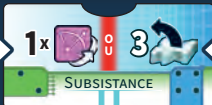


ACTION CLÉ



RENFORCER 1 DE VOS TRIBUS VULNÉRABLES : redressez une de vos tribus vulnérables.

NIVEAU-II

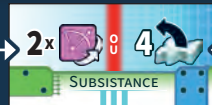


A Réalisez 1 **chasse**

OU

B Renforcez **jusqu'à 3** de vos tribus vulnérables.

NIVEAU-III



A Réalisez **jusqu'à 2** chasses consécutives (sur différents territoires).

OU

B Renforcez **jusqu'à 4** de vos tribus vulnérables.

Module : **EXPLORATION**

NIVEAU-I



A Explorez de nouveaux sites en choisissant un territoire où vous possédez au moins une tribu. Révélez à présent tous les sites face cachée qui sont **adjacents** à ce territoire en les retournant face visible. Pour chaque site que vous révélez, vous recevez immédiatement les points de victoire inscrits dans le coin supérieur gauche sur sa face visible. Les sites révélés restent face visible pour le reste de la partie et affectent par la suite les territoires adjacents avec leurs effets spécifiques (voir page 38).

OU

B Faites une **heureuse découverte** (voir l'action clé ci-dessous).

ACTION CLÉ

1x



FAIRE UNE HEUREUSE DÉCOUVERTE

Faites une heureuse découverte en choisissant un **type** de territoire terrestre sur lequel vous avez au moins une tribu. Annoncez-le à haute voix, puis lancez une fois vos dés du destin de couleur rose. Choisissez l'**un** de ces dés et cherchez sa valeur dans la colonne à côté de votre stockage. Suivez la ligne associée à cette valeur vers la gauche jusqu'à atteindre la **case Stockage** du type de territoire annoncé. Puis, placez un marqueur de votre réserve sur cette case.

Exemple : pour son heureuse découverte, la civilisation bleue choisit la Montagne puisqu'elle possède une tribu sur au moins un territoire Montagne. Comme elle ne possède qu'un dé du destin, la civilisation bleue lance son dé et obtient un . Elle voit sur sa console que pour un dans la Montagne, elle reçoit la ressource stockée « Pierre ». Elle place alors un marqueur de sa réserve sur la case Stockage « Pierre ».



Comme d'habitude, vous pouvez changer la valeur de votre dé en dépensant des **marqueurs Idée** (voir « Changer la valeur de vos dés avec des marqueurs Idée » à la page 17).

Exemple : la civilisation rouge décide d'explorer le territoire Mer A et révèle les deux sites adjacents face cachée. Elle y découvre un terrain de Construction, qui lui rapporte 1 point de victoire et un Glacier, qui lui rapporte 4 points de victoire.



NIVEAU-II

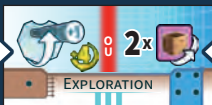


- 1) Révélez tous les sites face cachée qui sont adjacents à un territoire où vous avez au moins une tribu et recevez leurs points de victoire (voir Niveau-I).
- 2) De plus, vous pouvez révéler 1 site face cachée supplémentaire et récupérer ses points de victoire, peu importe où il est situé sur le continent.
- 3) Enfin, recevez 2 points de victoire supplémentaires.

OU

B Faites une **heureuse découverte**.

NIVEAU-III

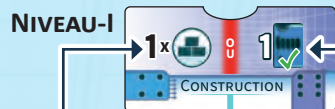


- 1) Voir Niveau-II, section 1.
- 2) Voir Niveau-II, section 2.
- 3) Enfin, recevez 4 points de victoire supplémentaires.

OU

B Faites **2** heureuses découvertes consécutives (dans un ou plusieurs types de territoires).

Module : CONSTRUCTION



A Complétez **1 projet de construction** (voir ci-dessous).

OU

B Installez depuis votre main **1 carte Bâtiment** dans votre séparateur de stades (voir l'action clé « Installer 1 carte Recherche » à la page 24).

1x COMPLÉTER 1 PROJET DE CONSTRUCTION

Il existe 4 types de projet de construction qui peuvent être complétés sur le continent :

Construire une ferme



Construire un bateau



Construire une statue



Construire une colonie



Construire une ferme



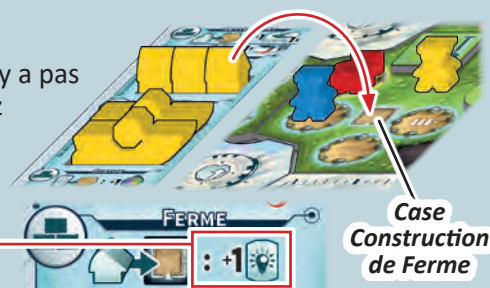
Choisissez un territoire terrestre où vous possédez au moins une tribu et où il n'y a pas encore de ferme (que ce soit les vôtres ou celles d'une autre civilisation). Prenez ensuite des fermes dans votre console et placez-la sur la **case Construction de Ferme** du territoire choisi. Construire ce bâtiment ne vous coûte rien.

En récompense pour la construction de la ferme, recevez immédiatement un marqueur Idée (en plaçant un marqueur de votre réserve sur la **case Idée**).

Les fermes vous assurent avant tout un certain avantage lors de la phase Alimentation, puisque vous aurez besoin de moins de marqueurs Nourriture pour les tribus sur des territoires où une de vos fermes est présente (voir « Phase Alimentation » à la page 33).

Règles supplémentaires :

- Chaque territoire terrestre ne peut accueillir qu'une seule ferme.
- Si vous n'avez plus de fermes dans votre console, vous ne pouvez plus en construire de nouvelle : la démolition volontaire est interdite.
- Vous ne pouvez pas construire de fermes sur des territoires adjacents à un site Volcan face visible. Dès qu'un Volcan est révélé, toutes les fermes sur des territoires adjacents à celui-ci doivent être retournées dans leurs consoles (voir « Volcan » à la page 38).



Construire un bateau



Choisissez un territoire Mer où vous n'avez pas de bateaux (les bateaux d'autres civilisations peuvent s'y trouver). Ce territoire Mer doit également être adjacent à au moins un autre territoire où vous possédez au minimum une tribu.

Si ces conditions sont remplies, prenez un de vos bateaux depuis la console et placez-le sur le territoire Mer en question. Le bateau arrive avec son marqueur. Construire ce bâtiment ne vous coûte rien.

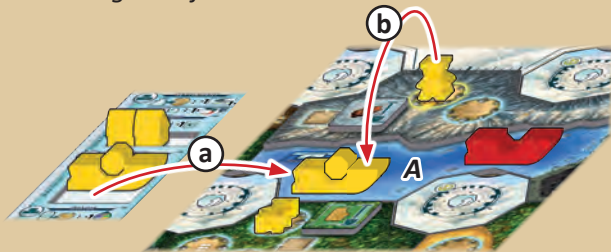
En récompense pour la construction du bateau, vous pouvez immédiatement déplacer sur ce bateau l'une de vos tribus **robustes** depuis un territoire **adjacent**.

(Si vous n'avez que des tribus vulnérables sur les territoires adjacents, vous ne pouvez pas les déplacer sur le bateau.)



Exemple :

- La civilisation jaune construit un bateau dans le **territoire Mer A** car elle possède des tribus dans au moins un territoire adjacent.
- Puis, elle déplace sa tribu depuis le territoire Montagne adjacent sur le bateau.



Règles supplémentaires :

- Chaque territoire Mer peut accueillir un maximum de 1 bateau **par** civilisation.
- Si vous n'avez plus de bateau dans votre console, vous ne pouvez plus en construire de nouveau. Il est interdit d'en retirer volontairement depuis le continent.
- Les bateaux servent principalement à une chose : rendre les territoires Mer sur lesquels ils sont construits accessibles pour leurs tribus (par exemple, pour la chasse, l'exploration ou la migration).

Construire une statue



Les statues sont représentées par des marqueurs placés sur les **Terrains de construction**. Pour construire une statue, choisissez un terrain de construction dont vous pouvez remplir les conditions (voir l'excursion « Terrains de construction » sur la droite) et payer les **coûts de construction**. Sur le terrain de construction, deux ou trois types de ressources stockées pouvant être utilisées pour construire la statue sont indiqués. Choisissez une de ces ressources, prenez un marqueur de la *case Stockage* en question, puis placez-le sur le terrain de construction pour créer une statue. Si la ressource appropriée n'est pas dans votre stockage, vous ne pouvez pas y construire de statue.

En récompense pour la construction de la statue, vous pouvez immédiatement avancer de 1 cran votre disque sur la piste de progrès de votre choix.

De plus, chaque statue générera des points de victoire pour chacune des phases Revenu suivantes (voir page 36).



EXCURSION

TERRAINS DE CONSTRUCTION

Les terrains de construction sont essentiels pour construire des statues et des colonies. Au début, il n'y a qu'un seul terrain de construction sur le grand territoire Mer. Six autres terrains pourront être découverts parmi les sites.

Pour construire sur un terrain de construction, il faut respecter certaines conditions :

- 1) Vous devez posséder au moins une tribu sur au moins un des territoires adjacents. Pour le terrain de construction sur le territoire Mer, vous devez donc y posséder un bateau avec au moins une tribu à son bord.
- 2) Vous devez respecter les limites de construction : vous ne pouvez pas posséder plus de deux bâtiments sur chaque terrain, et seul un des deux peut être une colonie.

En d'autres termes, les civilisations peuvent construire une colonie et une statue, OU deux statues, sur chaque terrain de construction, quelle que soit la nature des bâtiments construits par les autres.



Exemple : la civilisation jaune possède une tribu dans un territoire adjacent au **terrain de construction A**. Elle peut y construire une statue avec soit de l'Or, soit du Jade.

Elle prend donc un marqueur de sa *case Stockage Jade* et le place sur le **terrain de construction A**.

Puis, elle peut avancer son disque de 1 cran sur n'importe quelle piste de progrès et décide de l'avancer sur la piste Technologie.



Construire une colonie



Choisissez un **terrain de construction** dont vous pouvez remplir les conditions pour y construire une colonie (voir l'excursion « Terrains de construction » ci-dessus).

Ensuite, choisissez une colonie depuis votre console et payez le **coût de construction** indiqué à côté d'elle en remettant **toutes** les ressources stockées affichées dans votre réserve. Ensuite, prenez la colonie et placez-la sur le terrain de construction choisi.



En récompense pour la construction d'une colonie, gagnez immédiatement une nouvelle **puce Revenu** (voir l'action clé « Gagner 1 puce Revenu » à la prochaine page).



Règles supplémentaires :

- Une fois que vous avez construit votre quatrième colonie, vous pouvez immédiatement retourner une de vos tuiles Stade sur son côté actif (voir l'action clé « Retourner 1 tuile Stade pour l'activer » à la prochaine page).
- Lorsque vous retirez une colonie de la console pour la construire, 1, 2 ou 3 diamant(s) apparaissent sur la case. Ces diamants rapportent des points dans la catégorie Prospérité (voir « Prospérité » à la page 35).
- Si vous n'avez plus de colonie dans votre console, vous ne pouvez plus en construire de nouvelle : il n'est pas possible de la démolir volontairement.



ACTION CLÉ

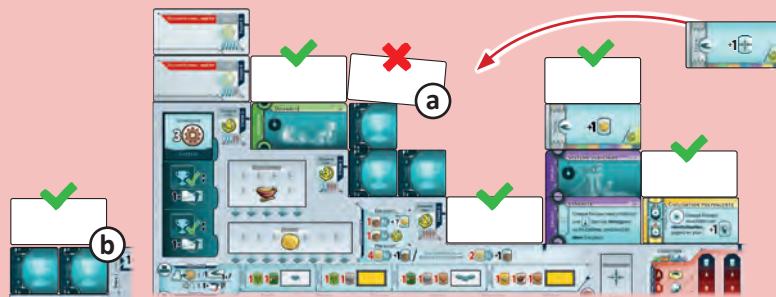
+1x **GAGNER 1 PUCE REVENU**

Exécutez les étapes suivantes :

- 1) Choisissez une des 3 puces Revenu sur l'emplacement des puces Revenu du plateau de progression et prenez-la.
- 2) Remplacez la puce récupérée sur l'emplacement avec une puce Revenu piochée au hasard dans le sac blanc.
- 3) Puis, installez la puce Revenu que vous venez de récupérer dans le *séparateur de stades* de votre console (voir « *Installer des puces Revenu* » ci-dessous).
- 4) Enfin, réalisez une fois l'action de la puce Revenu  (de la même manière que celle décrite dans « *Réaliser l'action de l'une de vos puces Revenu* » en bas à droite de cette page).

Installer des puces Revenu : comme expliqué en page 11, le séparateur de stades sur votre console est composé de 9 colonnes dans lesquelles vous installez des cartes Recherche et des puces. À la différence des autres puces et des cartes, les puces Revenu ont l'énorme avantage de pouvoir être installées sur n'importe quelle colonne.

Pour installer une puce Revenu, choisissez une de vos colonnes et placez-la sur le **stade non occupé le plus bas**. Cependant, le bord inférieur de la puce Revenu doit être totalement en contact avec ce qui se trouve en dessous. Elle ne peut donc pas « flotter » dans les airs ou être placée au dessus d'une seule puce Succès (a). Dans ce cas, il faudrait 2 puces Succès adjacentes pour la « porter » (b).



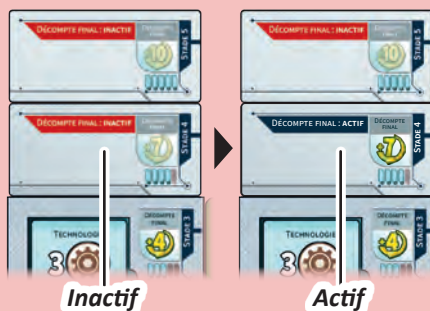
Une fois installée, la puce Revenu reste en place pour le reste de la partie. Son action est automatiquement activée lors de chaque phase Revenu et peut également être utilisée via cette icône d'action  (que l'on retrouve par exemple, sur le module Invention ou dans les *prévisions météo*).

ACTION CLÉ

1x **RETOURNER 1 TUILE STADE POUR L'ACTIVER**

Comme expliqué en page 11, vous recevez des points de victoire à la fin de la partie pour chaque puce et carte installée, selon le stade où elle se situe. Cependant, les puces et cartes situées dans les stades 4 et 5 ne rapportent des points que si les stades en question ont leur côté actif face visible à la fin de la partie.

Grâce à cette action, vous pouvez retourner l'une de vos 2 tuiles Stade qui est toujours sur son côté *inactif* pour la rendre *active*. Une fois que les deux tuiles sont actives, cette action n'est plus disponible.



Note : il n'est pas nécessaire que les tuiles Stade 4 et 5 soient actives pour installer et utiliser des cartes et des puces dans ces stades. Le côté actif est pertinent pour le décompte des points à la fin de la partie.

ACTION CLÉ

1x **RÉALISER L'ACTION DE 1 DE VOS PUCES REVENU**

Choisissez une des puces Revenu sur le séparateur de stades de votre console et réalisez son action. Vous avez le choix entre exécuter son action **OU** recevoir 1 point de victoire à la place.



Note : si vous choisissez l'action et qu'elle nécessite un test de faveur, vous n'obtiendrez rien si vous échouez au test de faveur. Vous ne pouvez pas décider après coup de prendre les points de victoire à la place.



Astuce : presque la moitié des puces Revenu ont des actions nécessitant un test de faveur. Pour plus détails sur l'action clé « *Passer un test de faveur* », voir page 17. Pour des explications sur les actions des puces Revenu, voir la page 10 du glossaire.

ACTION CLÉ

INSTALLER 1 CARTE RECHERCHE

Choisissez une carte Recherche de votre main du **type** indiqué par le module activé :

= Succès, = Bâtiment, = Sagacité, = Mutation, = Invention.

Installez cette carte dans le séparateur de stades en suivant les étapes suivantes :

1) Identifier la colonne dans laquelle la carte sera installée :

Si aucune carte de ce type n'est encore installée dans le séparateur de stades, vous pouvez choisir soit une colonne vide, soit une colonne qui ne contient que des puces Revenu.

Si vous avez déjà une colonne avec au moins une carte de ce type à l'intérieur, vous devez choisir cette colonne.



2) Établir le coût de la carte : le coût de la carte dépend du stade dans lequel vous l'installez, qui correspond toujours au **stade non occupé le plus bas** dans cette colonne. Le stade précise quelles sont les cases dont vous devez remplir les conditions (de gauche à droite) parmi les 5 **cases Coût** sur la carte.



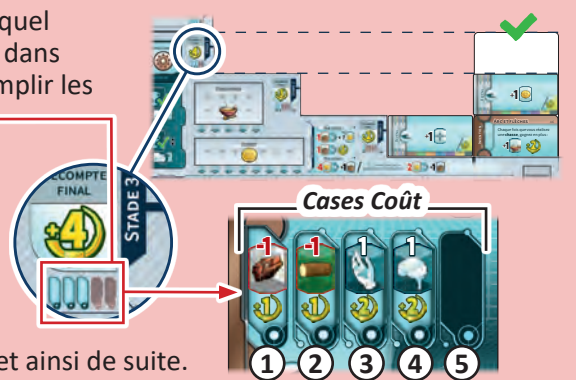
Pour le premier stade, vous devez seulement remplir la condition de la case la plus à gauche (1).



Pour le deuxième stade, vous devez seulement remplir les conditions des deux cases les plus à gauche (1 et 2).

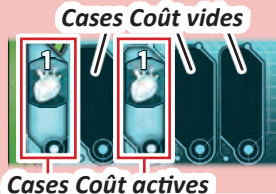


Pour le troisième stade, vous devez seulement remplir les conditions des trois cases les plus à gauche (1, 2 et 3), et ainsi de suite.



Les **Cases Coût vides** sont automatiquement considérées comme remplies mais sont considérées comme inactives. Les cases Coût dont les conditions n'ont pas besoin d'être remplies en fonction du stade sont également considérées comme inactives. Les cases Coût restantes sont les **cases Coût actives**.

Exemples
de cases
Coût actives
dans le
stade 3 :



3) Remplir les conditions des cases Coût actives :

Pour installer une carte, vous devez à présent remplir les conditions de **toutes** les cases Coût actives.

Cela peut inclure les types de conditions suivants :



-2 Remettre dans votre réserve le nombre indiqué de ressources stockées de ce type depuis votre stockage.



2 1 Posséder sur votre console au moins 3 / 2 / 1 marqueur(s) Caractéristique du type indiqué. Vous **conservez** ces marqueurs sur votre console.



Remettre dans votre réserve le nombre indiqué de marqueurs Caractéristique de ce type depuis votre console.

Note : si plusieurs cases Coût actives présentent la même condition, ces conditions sont cumulatives. Ici par exemple, vous devez posséder au minimum 3 marqueurs Intelligence.



Les cartes **Bâtiment** proposent souvent un **condition alternative** pour beaucoup de cases Coût.



Par exemple, cette case Coût est considérée comme remplie si vous avez déjà construit au moins 2 colonies sur le continent.



Note : l'icône entre ces deux cases Coût indique que la condition 2 est incluse dans la condition 3. Par conséquent, les deux conditions sont remplies si vous avez construit au moins 3 colonies.



4) Gagner les points de victoire des cases Coût actives (le cas échéant) : après avoir rempli toutes les conditions des cases Coût actives, gagnez les points de victoire inscrits en bas des cases **actives** (le cas échéant).

5) Gagner le bonus immédiat de la carte (le cas échéant) :

Si la carte possède un bonus immédiat, il est représenté en bas de la carte et signalé par cette icône.

Réalisez alors de suite les actions inscrites sur la carte.

Renoncez aux actions que vous ne pouvez, ou ne souhaitez pas réaliser.

6) Insérer la carte dans votre séparateur de stades :

Enfin, insérez la carte dans la colonne adéquate de votre séparateur de stades.

Glissez-la soigneusement par le haut sous la console ou tout autres éléments du jeu, de sorte que seul le tiers supérieur de la carte soit visible.

La carte reste en place pour le reste de la partie. Elle a un fond clair et une capacité se trouve dans son tiers supérieur. Cette capacité est maintenant active et peut être utilisée tout au long de la partie. *Des informations sur les capacités des cartes sont consultables dans le glossaire avec le numéro de la carte.*

Note : lorsque que vous installez une carte Recherche, vous pouvez toujours payer le coût d'un **stade supérieur** si vous le souhaitez (par exemple, si vous voulez gagner les points de victoire venant de cases Coût inactives). Toutefois, vous devez dans ce cas remplir les conditions de **toutes les cases Coût actives du niveau supérieur en question** et non en ignorer certaines.

Exemple : si vous installez cette carte

dans le stade 2, vous pouvez librement payer les coûts du stade 4. Cela signifie que vous placez la carte dans le stade 2 mais remplissez les conditions

des 4 cases Coût les plus à gauche. Vous gagnez donc également leurs points de victoire. Toutefois, il n'est pas autorisé dans cet exemple, de seulement remplir la condition de la case la plus à droite et des deux cases les plus à gauche en ignorant ainsi celles entre les deux.

NIVEAU-II



A Complétez **jusqu'à 2** projets de construction du même **type**. Par exemple, vous pouvez construire 1 ferme dans 2 territoires ou construire 2 statues sur un seul ou deux terrains de construction. Les règles pour compléter la construction de chacun des bâtiments s'appliquent comme d'habitude (voir pages 21 et 22).

OU

B Installez depuis votre main **1 carte Bâtiment** dans votre séparateur de stades (voir l'action clé sur la page précédente).

NIVEAU-III



A Complétez **jusqu'à 2** projets de construction (du même type ou non). Les règles pour compléter la construction de chacun des bâtiments s'appliquent comme d'habitude (voir pages 21 et 22).

OU

B Installez depuis votre main **1 carte Bâtiment** dans votre séparateur de stades (voir l'action clé ci-dessus). Toutefois, vous pouvez choisir un bonus spécial dans le même temps :

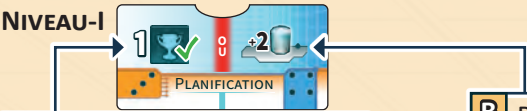
BONUS SPÉCIAL :



Soit : lors de l'installation de la carte, vous pouvez **ignorer** l'une des cases Coût actives. Cela signifie que cette case Coût est considérée comme vide et donc inactive. Cependant, vous ne pouvez pas **ignorer** une case Coût de cette manière si elle est la **seule** case Coût active.

Soit : après avoir installé la carte, si vous n'avez pas ignoré une case Coût active, vous pouvez immédiatement installer une **autre carte du même type** (dans le cas présent : Bâtiment) depuis votre main, en suivant les règles de pose habituelles.

Module : **PLANIFICATION**



A Installez **1 puce Succès** (voir l'action clé ci-dessous).

OU

B Prenez 2 marqueurs de votre réserve et placez-les sur l'une des cases Dés de votre console (les deux doivent être placés sur la même case). Ils deviennent alors des **marqueurs Planification**. Voir page 13 au sujet de l'utilisation des marqueurs Planification.

ACTION CLÉ



1 INSTALLER 1 PUCE SUCCÈS

Choisissez une des puces Succès visibles dans votre **zone Succès** dont les **conditions** peuvent être à présent remplies. Ces conditions peuvent être, par exemple, de posséder certains éléments dans un certain territoire ou de devoir immédiatement retourner une ressource stockée spécifique dans votre réserve. Pour des explications sur les conditions, voir la page 9 du glossaire.



Si vous remplissez les conditions, procédez comme suit.

1) Identifier la colonne dans laquelle la puce Succès sera installée :

Si aucune puce de ce type n'est encore installée dans le séparateur de stades, vous pouvez choisir soit une colonne vide, soit une colonne qui ne contient que des puces Revenu. Si vous avez déjà une colonne avec au moins une puce Succès à l'intérieur, vous devez la choisir.

2) Insérer la puce Succès dans la colonne :

Retirez la puce Succès de votre zone Succès et **retournez-la face cachée**. Placez ensuite la puce dans la colonne, de sorte que le bord inférieur soit pleinement en contact avec la partie en dessous. Puisque les puces Succès font seulement la moitié en largeur d'une colonne, deux puces peuvent être placées par stade. Toutefois, il n'est pas obligatoire de compléter totalement un stade avant de placer une puce au-dessus d'une autre pour passer au stade suivant, même si une des cases dans le stade inférieur est vide. Une fois installé, la puce Succès reste en place pour le reste de la partie.



3) Gagner le bonus d'amélioration :

Si cette icône est **révélée** lorsque vous retirez la puce de votre zone Succès, vous gagnez un bonus d'amélioration. Cela signifie que vous pouvez immédiatement exécuter l'action « Améliorer 1 module principal » (voir l'encadré en haut de la prochaine page).

Note : la seule situation où un bonus d'amélioration n'est pas révélé lors de cette action est lorsque la puce Succès dont les conditions ont été remplies se trouve sur une autre puce dans votre zone Succès.



NIVEAU-II

A Installez **1 puce Succès**.

OU

B Placez 3 marqueurs de votre réserve sur l'une des cases Dés de votre console (les 3 doivent être placés sur la même case Dés). Ils deviennent alors des **marqueurs Planification**.

NIVEAU-III

A Gagnez 1 puce Succès (voir l'action clé à droite) **et/ou** installez 1 puce Succès. Vous avez le choix de l'ordre des actions.

OU

B Placez 3 marqueurs de votre réserve sur l'une des cases Dés de votre console (les 3 doivent être placés sur la même case). Ils deviennent alors des **marqueurs Planification**.

ACTION CLÉ

+1 **GAGNER 1 PUCE SUCCÈS**

Choisissez une des puces Succès de l'emplacement des puces Succès sur le plateau de progression, puis placez-la face visible dans votre zone Succès. Remplacez ensuite immédiatement la puce sélectionnée par une puce Succès piochée au hasard dans le sac bleu foncé.

Note : si les 3 cases de votre zone Succès sont toutes déjà occupées, vous pouvez toujours récupérer une nouvelle puce de l'emplacement des puces. Cependant, vous devez alors placer la nouvelle puce Succès sur l'une de vos autres puces et donc la recouvrir. La puce Succès située en dessous reste recouverte jusqu'à ce que vous installiez celle située qui est par-dessus (vous ne pouvez pas y accéder d'une autre manière).

ACTION CLÉ

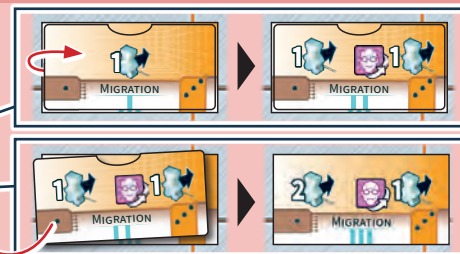
1x AMÉLIORER 1 MODULE PRINCIPAL

Choisissez l'un de vos modules principaux et passez-le au niveau **supérieur**.

En d'autres termes :

- Si le côté Niveau-I est visible, retournez le module sur son côté Niveau-II.
- Si le côté Niveau-II est déjà visible, retirez le module pour révéler son Niveau-III. Mettez ensuite la tuile Module de côté pour le reste de la partie. Il n'y a pas d'amélioration au-delà du Niveau-III.

Note : si vous améliorez un module alors que vous exécutez encore ses actions (car il s'agit du module que vous avez activé ce tour-ci), vous ne pouvez pas utiliser son nouveau niveau avant votre prochain tour.



EXCURSION

PUCES ATTRIBUT

La puce Attribut est le troisième type de puces qu'il est possible d'installer dans votre *séparateur de stades*. Dans le *plateau de progression*, il y a 3 puces Attribut qui sont toujours disponibles. Récupérer une de ces puces n'est pas **considéré** comme une **action**. Ainsi, vous pouvez récupérer et installer une telle puce Attribut à tout moment lors de votre tour, à la condition de remplir ses conditions.

Note : « Lors de votre tour » signifie à n'importe quel moment de la partie lorsque c'est à vous de jouer. Cela comprend toutes les phases. Si vous ne savez pas qui commence en premier, l'ordre de préséance divin s'applique par défaut.

Si vous souhaitez installer une puce Attribut, suivez ces étapes :

1) Remplir les conditions de la puce Attribut :

Chaque puce Attribut affiche une condition de caractéristique qui vous demande :

- de posséder sur votre console au moins autant de marqueurs Caractéristique que celui indiqué sur la puce (3 ou 4)

ET

- de remettre **un de ces** marqueurs dans votre réserve.



Note : le seul intérêt de cette grande icône est de rendre le type de caractéristique demandé plus visible.

2) Prendre la puce Attribut :

Si vous remplissez les conditions de la puce, prenez-la depuis l'*emplacement des puces Attribut* et remplacez-la en piochant une nouvelle puce depuis le sac jaune. (S'il n'y a plus de puces Attribut dans le sac, la case de l'emplacement reste vide.)

3) Identifier la colonne dans laquelle la puce Attribut sera installée :

Si aucune puce de ce type n'est encore installée dans le séparateur de stades, vous pouvez choisir soit une colonne vide, soit une colonne qui ne contient que des puces Revenu.

Si vous avez déjà une colonne avec au moins une puce Attribut à l'intérieur, vous devez la choisir.

4) Insérer la puce Attribut dans la colonne :

Enfin, placez la puce Attribut dans le stade le plus bas de cette colonne. La puce Attribut reste en place et vous offre un avantage personnel pour le reste de la partie. *Pour des explications sur les puces Attribut, voir la page 10 du glossaire.*

Note : vous pouvez installer plusieurs puces Attribut lors d'un même tour en respectant les règles ci-dessus.

Règles supplémentaires sur l'installation des puces et cartes :

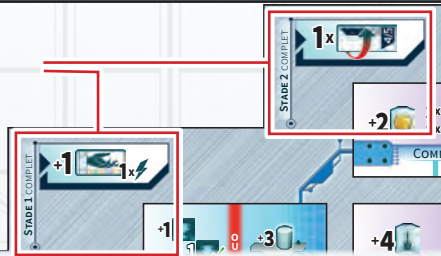
- Les stades 1 et 2 de votre séparateur de stades ont chacun un **bonus d'achèvement**. Vous obtenez immédiatement ce bonus à la fin du tour lorsque vous complétez son stade en installant une puce ou une carte (de sorte que le stade soit totalement complété avec des cartes et/ou des puces).



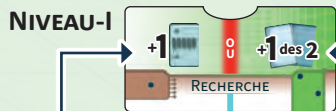
Le bonus d'achèvement du Stade-1 vous autorise à exécuter l'action clé « Gagner 1 puce Revenu » (voir page 23).

Le bonus d'achèvement du Stade-2 vous autorise à exécuter l'action clé « Activer 1 tuile Stade » (voir page 23).

- Si vous voulez installer une puce ou une carte dans une colonne qui est complétée jusque stade 5 (ou plus), vous pouvez le faire en respectant les règles habituelles. Pour les cartes, les coûts sont les mêmes qu'au stade 5. Cependant, puisque les stades 6, 7, etc. n'ont pas de tuiles Stade face à eux, ils ne rapportent pas de points de victoire à la fin de la partie.
- La colonne la plus à droite avec votre puce Revenu de départ se comporte comme une colonne standard dans votre séparateur de stades. Cela veut dire que votre puce Revenu de départ rapportera 7 points lors du décompte final, mais seulement si vous avez réussi à activer la tuile Stade-4. De plus, vous pouvez installer dans cette colonne une puce ou une carte directement au stade 5, en suivant les règles habituelles.



Module : RECHERCHE



A Gagnez **1 carte Recherche** (voir l'action clé à droite).

OU

B Piochez 2 cartes depuis les *pioches Recherche face cachée* dans l'*emplacement des cartes Recherche*. Ces 2 cartes peuvent venir ou non d'une même pioche. Regardez secrètement les 2 cartes une fois qu'elles sont toutes piochées. Choisissez-en une et placez-la dans votre main. Placez ensuite l'autre carte face cachée **en bas** de la pioche Recherche face cachée correspondante.

ACTION CLÉ

**GAGNER 1 CARTE RECHERCHE**

Gagnez la **première carte** sur l'une des 5 cartes **face visible** ou **face cachée** dans l'*emplacement des cartes Recherche* et ajoutez-la à votre main. Le nombre de cartes dans votre main n'est pas limité.

Important : lorsque vous récupérez la dernière carte d'une pile face visible et qu'elle devient ainsi **vide**, révélez immédiatement la première carte de sa pioche correspondante pour former une nouvelle pile face visible. **Ignorez** cette étape si la pile face visible contient toujours une carte.

Note : vous pouvez regarder à n'importe quel moment les cartes des piles Recherche face visible, sans changer leur ordre.



A Gagnez **1 carte Recherche**.

OU

B Piochez 4 cartes depuis les *pioches Recherche face cachée* dans l'*emplacement des cartes Recherche*. Elles peuvent venir ou non d'une même pioche. Regardez secrètement les 4 cartes une fois qu'elles sont toutes piochées. Choisissez-en une et placez-la dans votre main. Placez ensuite les 3 autres cartes restantes face cachée **en bas** de la pioche Recherche face cachée correspondante.



A Réalisez **2 fois d'affilée** l'action clé « Gagner 1 carte Recherche ». Si récupérer une carte vide sa pile face visible, révélez immédiatement 1 carte de la pioche face cachée correspondante et formez une nouvelle pile face visible avec.

OU

B Piochez 4 cartes depuis les *pioches Recherche face cachée* dans l'*emplacement des cartes Recherche*. Elles peuvent venir ou non d'une même pioche. Regardez secrètement les 4 cartes une fois qu'elles sont toutes piochées. Choisissez-en 2 et placez-les dans votre main. Placez ensuite les 2 autres cartes restantes face cachée **en bas** de la pioche Recherche face cachée correspondante.

Module : EXPLOIT



A Gagnez **soit 1 dé d'activation** **soit 1 dé du destin**.



Dé d'activation : prenez n'importe quel dé d'action sur l'*emplacement des dés du plateau de progression*. Lancez le dé et placez-le sur la case *Dé* de la valeur correspondante sur votre console. À partir de maintenant, vous pouvez l'utiliser pour activer les modules exactement comme avec vos autres dés d'activation.



Dés du destin : prenez n'importe quel dé du destin sur l'*emplacement des dés du plateau de progression* et placez-le avec vos autres dés du destin. À partir de maintenant, vous pouvez les lancer ensemble pour lors des tests de faveurs, chasses et heureuses découvertes.

S'il n'y a plus le dé que vous souhaitez récupérer dans l'emplacement des dés, vous récupérez à la place un dé chez la civilisation qui en possède le plus. Si deux civilisations possèdent le même nombre de ce dé (vous y compris), vous pouvez choisir laquelle des deux vous donnera son dé (elle choisit alors parmi ses dés de ce type lequel elle vous remet).

Attention : si vous êtes déjà la civilisation avec le plus de dés d'un type, vous **n'avez pas le droit** de prendre de dé de ce type aux autres civilisations.



OU

B Installez **1 carte Exploit** depuis votre main dans votre séparateur de stades (voir l'action clé « Installer 1 carte Recherche » sur la page 24).



A Gagnez 1 dé d'activation et 1 dé du destin. Les mêmes règles qu'au Niveau-I s'appliquent ici.

OU

B Installez 1 carte **Exploit** depuis votre main dans votre séparateur de stades.

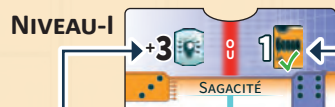


A Gagnez 1 dé d'activation et 1 dé du destin. Les mêmes règles qu'au Niveau-I s'appliquent ici.

OU

B Installez 1 carte **Exploit** depuis votre main dans votre séparateur de stades, avec le **bonus spécial** (voir l'encadré jaune à la page 25).

Module : SAGACITÉ



A Gagnez 3 marqueurs Idée (placez 3 marqueurs depuis votre réserve sur la case Idée de votre console).

OU

B Installez 1 carte **Sagacité** depuis votre main dans votre séparateur de stades (voir l'action clé « Installer 1 carte Recherche » à la page 24).



A Gagnez 6 marqueurs Idée.

OU

B Installez 1 carte **Sagacité** depuis votre main dans votre séparateur de stades.



A Gagnez 6 marqueurs Idée.

OU

B Installez 1 carte **Sagacité** depuis votre main dans votre séparateur de stades, avec le **bonus spécial** (voir l'encadré jaune à la page 25).

Module : MUTATION

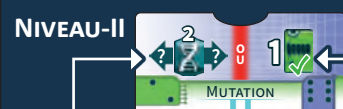


A Déplacez 1 de vos marqueurs **Caractéristique** sur n'importe quelle case **Caractéristique**.



OU

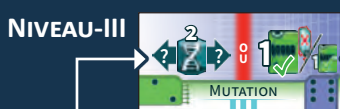
B Installez 1 carte **Mutation** depuis votre main dans votre séparateur de stades (voir l'action clé « Installer 1 carte Recherche » à la page 24).



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

OU

B Installez 1 carte **Mutation** depuis votre main dans votre séparateur de stades.



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

OU

B Installez 1 carte **Mutation** depuis votre main dans votre séparateur de stades, avec le **bonus spécial** (voir l'encadré jaune à la page 25).

Module : INVENTION



A Réalisez l'action de 1 de vos puces Revenu (voir l'action clé en bas à droite de la page 23).

OU

B Installez 1 **carte Invention** depuis votre main dans votre séparateur de stades (voir l'action clé « Installer 1 carte Recherche » à la page 24).



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

OU

B Installez 1 **carte Invention** depuis votre main dans votre séparateur de stades.

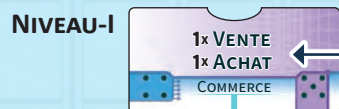


A Réalisez **jusqu'à 2** actions de vos puces Revenu. Vous pouvez soit répéter la même action deux fois ou utiliser les actions de 2 puces Revenu différentes.

OU

B Installez 1 **carte Invention** depuis votre main dans votre séparateur de stades, avec le **bonus spécial** (voir l'encadré jaune à la page 25).

Module : COMMERCE



Réalisez l'action **Vente** et l'action **Achat** jusqu'à 1 fois chacune (dans n'importe quel ordre).

Vente :

Vendez jusqu'à 2 ressources stockées de votre stockage. Vous pouvez vendre une de ces ressources pour de l'argent et l'autre pour des points de victoire.

Lorsque vous vendez une ressource stockée pour de l'argent, retirez-la de sa **case Stockage** et regardez quelle **bourse d'argent** est représentée en face de sa **rangée de stockage**. Remettez la ressource stockée dans votre réserve, puis récupérez depuis celle-ci autant de marqueurs que le nombre indiqué sur la bourse d'argent. Placez-les sur la **case Argent** de votre console. (Par exemple, le Bois donne 1 marqueur Argent et l'Huile en donne 3.)

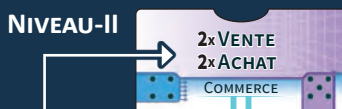
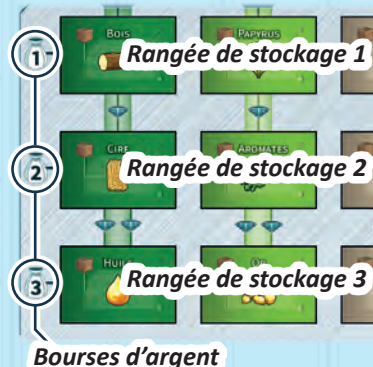
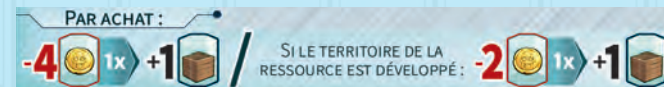
Si vous vendez une ressource stockée pour des points de victoire, remettez-la dans votre réserve et gagnez 2 points de victoire.

Achat :

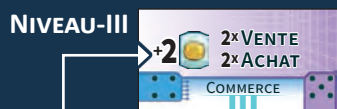
Choisissez n'importe quel type de ressource que vous souhaitez acheter. Vérifiez avant si la tuile Ressource correspondante a bien été retournée face visible sur le continent.

Si c'est le cas, vous ne devez remettre que 2 marqueurs Argent de votre case Argent dans votre réserve.

Dans le cas contraire, vous devez remettre 4 marqueurs Argent dans votre réserve. Une fois les marqueurs remis dans votre réserve, gagnez la ressource achetée en plaçant un marqueur de votre réserve sur sa case Stockage.

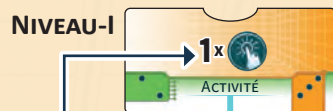


Réalisez l'action **Vente** et l'action **Achat** **jusqu'à deux fois** chacune. Les actions peuvent être effectuées dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez, par exemple, réaliser une action Vente une fois, puis une action Achat deux fois et enfin la dernière Vente.

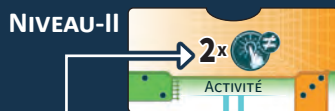


Gagnez 2 marqueurs Argent (placez 2 marqueurs depuis votre réserve sur la case Argent de votre console). Puis, réalisez l'action **Vente** et l'action **Achat** **jusqu'à 2 fois** chacune (ordre au choix).

Module : ACTIVITÉ



Réalisez **1 activité** (voir l'action clé ci-dessous).



Réalisez jusqu'à **2 activités** différentes.



Réalisez jusqu'à **2 activités**. Vous pouvez soit répéter la même activité deux fois ou réaliser 2 activités différentes.

ACTION CLÉ

1x RÉALISER 1 ACTIVITÉ

Réalisez une des activités qui vous sont disponibles. Vous avez déjà une activité située en haut à droite de votre console qui disponible depuis le début de la partie.

Pour obtenir davantage d'activités, vous devez installer des cartes Recherche dans votre *séparateur de stades* proposant des activités. Les activités sont indiquées par cette icône.



Renvoyez 1 marqueur Argent de votre *case Argent* dans votre réserve pour avancer de 1 cran votre disque sur une *piste de progrès* de votre choix.

EXCURSION

LES PISTES DE PROGRÈS

Au cours de la partie, vous pouvez avancer vos disques sur les pistes de progrès grâce à ces icônes d'actions. On les trouve très généralement sur les cartes Recherche. Avancer sur les pistes de progrès est avantageux pour vous car elles appartiennent aux **catégories de décompte des points**. Selon les tuiles Score présentes sur le plateau de jeu, certaines pistes valent plus de points que les autres (voir page 11). Il y a également des événements en lien avec les pistes de progrès.

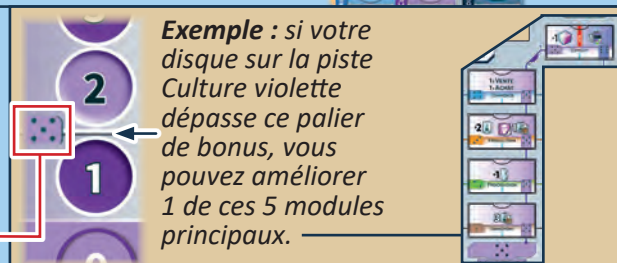
De plus, en progressant sur les pistes, vous gagnerez des bonus : à chaque **palier de bonus** que vous dépassez en avançant votre disque sur une piste, vous récupérez le **bonus de piste** indiqué à droite de ce palier.

Les bonus de piste :

- +1**  Avancer votre disque de 1 cran sur la piste de progrès correspondante (ici : Culture).
- +3**  Avancer votre disque de 3 crans sur la piste de progrès correspondante (ici : Technologie).
- +1**  Avancer votre disque de 1 cran sur la piste de progrès de votre choix.



Améliorez 1 des 5 modules (voir l'action clé « Améliorer 1 module principal » en page 27). Le choix du module à améliorer va dépendre de sa couleur, puisque l'une de ses valeurs doit correspondre à la **couleur** de la piste sur laquelle vous avez progressé. En guise d'aide visuelle complémentaire, le palier de bonus affiche la valeur qui doit être représentée sur ces modules.



+1  Avancez de 1 cran votre disque sur la *piste Faveur d'Agera*
OU réalisez l'action de l'une de vos puces Revenu (voir l'action clé en bas à droite de la page 23).

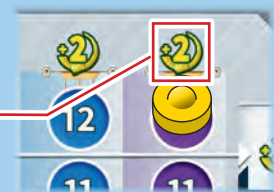


1x  Réalisez l'action clé « Retourner 1 tuile de Stade pour l'activer » (voir en bas à gauche de la page 23)
OU gagnez 3 points de victoire.

+3  Gagnez 3 points de victoire.

Règles supplémentaires :

- Vous ne pouvez pas avancer au-delà de la case 12 sur les pistes de progrès. Si votre disque est déjà sur la case 12 d'une piste, gagnez 2 points de victoire pour chaque cran supplémentaire que vous auriez dû gagner à ce moment-là.
- Certaines cases sur les pistes de progrès sont claires et affichent un chiffre en noir. Ces cases ne concernent que certaines cartes Recherche qui y font référence.



Faire une réinitialisation

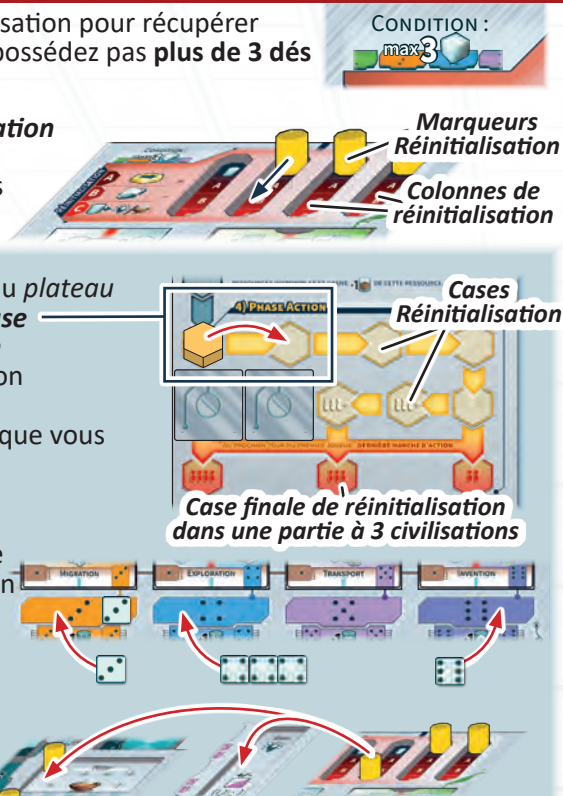
Au lieu d'activer un module lors de votre tour, vous pouvez faire une réinitialisation pour récupérer vos dés d'activation épuisés. Toutefois, cela est seulement permis si vous ne possédez pas **plus de 3 dés d'activation** sur vos **cases Dés** (les marqueurs Planification ne comptent pas).

Pour faire une réinitialisation, vous devez regarder **les colonnes de réinitialisation** de votre console. Descendez le **marqueur Réinitialisation** le plus à gauche, palier par palier, dans sa colonne. À chaque lettre atteinte, réalisez les actions correspondantes comme suit :

A  Déplacez l'**indicateur de phase** sur le **séquenceur de phase** du plateau séquenceur le long de la flèche jaune jusqu'à la prochaine **case réinitialisation**. Si l'indicateur est déplacé sur la **case finale de réinitialisation** correspondant au nombre de joueurs, vous déclenchez la fin de la phase Action (voir « Fin de la phase Action » ci-dessous). Si l'indicateur de phase se trouve déjà sur la **case finale de réinitialisation** lorsque vous faites une réinitialisation, il y reste jusqu'à la fin de la phase Action.

B  Prenez dans votre main tous vos dés d'activation épuisés placés en dessous de votre console. Si vous possédez encore des dés d'activation sur vos **cases Dés**, choisissez pour chacun d'eux si vous les laissez sur leurs cases ou si vous les prenez dans votre main. Lancez une fois tous les dés et placez-le sur les **cases Dés** correspondantes.

C  Une fois le marqueur Réinitialisation déplacé sur le palier « C », retirez-le de sa **colonne de réinitialisation** et placez-le soit sur votre **case Idée**, soit sur votre **case Nourriture**.



Règles supplémentaires :

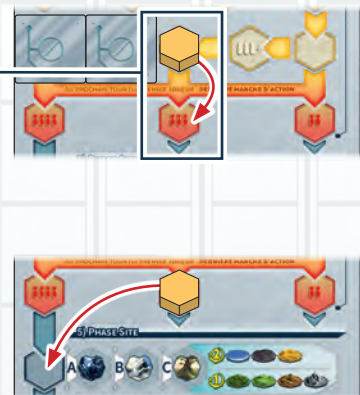
- En fonction du nombre de colonnes de réinitialisation vides, vous pouvez suivre à n'importe quel moment de la partie si l'indicateur de phase a été déplacé grâce à une Réinitialisation ou non.
- Si vous faites une réinitialisation mais que vous n'avez plus de marqueurs pour le faire, réalisez quand même les actions A et B, puis placez un marqueur **de votre réserve** sur votre case Idée ou Nourriture.

Fin de la phase Action

Comme expliqué précédemment, la fin de la phase Action est déclenchée dès que l'indicateur de phase est déplacé sur la **case finale de réinitialisation** correspondant au nombre de civilisations. Terminez d'abord la manche d'action en cours lorsque cela arrive. Puis, une manche d'action finale commence (dans laquelle il reste exactement un tour pour chaque civilisation).

Exemple : si la première civilisation est celle qui déplace l'indicateur de phase sur la case finale de réinitialisation, la manche d'action finale commencera **la prochaine fois** que la première civilisation jouera son tour. Si la civilisation à droite de la première civilisation déplace l'indicateur de phase sur la case finale de réinitialisation, la manche d'action finale commence immédiatement.

Une fois que la civilisation à droite de la première civilisation a terminé son dernier tour, déplacez l'indicateur de phase sur la phase 5.



Phase 5 : Phase Site

Consultez les 3 types de sites suivants et appliquez leurs effets. Si un des sites n'a pas encore été révélé sur le continent, ignorez-le.



A) Gorges aux loups menaçants

Il y a parmi les différents sites 2 gorges où des loups menaçants exigent de vous de la nourriture. Pour chaque site de ce type révélé, chaque civilisation doit vérifier si elle a au moins une tribu sur au moins un des territoires adjacents. Si c'est le cas, elle doit renvoyer 1 marqueur Nourriture de sa **case Nourriture** dans sa réserve. Si vous avez des tribus qui sont adjacentes aux deux gorges, vous devez renvoyer 2 marqueurs Nourriture, même si les gorges affectent le même territoire.

Note : si vous n'avez pas de marqueurs Nourriture, rien ne se passe.





B) Glacier

Il y a 2 glaciers parmi les sites. Pour chaque glacier révélé, chaque civilisation doit vérifier si elle a au moins une tribu **robuste** sur au moins un des territoires adjacents. Si c'est le cas, elle doit à présent affaiblir **une** de ses tribus robustes en position couchée. Si vous avez des tribus robustes adjacentes aux deux glaciers, vous devez affaiblir 2 tribus robustes en position couchée (une pour chaque Glacier), même si les deux glaciers affectent le même territoire. **Note** : les tribus vulnérables ne sont jamais affectées par les glaciers.



C) Chêne mystique

Il y a 3 chênes mystiques parmi les sites. Pour chaque chêne mystique révélé, chaque civilisation doit vérifier si elle a au moins une tribu sur les territoires adjacents. Elle gagne 2 points de victoire pour chaque territoire Mer, Marais ou



Désert et 1 point pour chaque territoire Forêt, Prairie, Colline et Montagne.

Note : les territoires qui sont adjacents à plusieurs chênes mystiques rapportent beaucoup, puisque les chênes marquent des points pour chacun d'entre eux.

Exemple : le Chêne 1 est adjacent au territoire Mer A, Prairie B, et Forêt C. La civilisation rouge possède des tribus sur les territoires Mer A et Forêt C et marque donc 2 points de victoire pour le territoire Mer A et 1 point pour la Forêt C. Vu que la civilisation bleue n'a aucune tribu sur les territoires adjacents au Chêne 1, elle ne marque pas de points.

Le Chêne 2 est adjacent au territoire Mer A, Montagne D, et Désert E.

La civilisation rouge marque ici aussi 2 points de victoire pour le territoire Mer A et 2 points pour le Désert E, alors que la civilisation bleue marque 1 point pour la Montagne D et 2 points pour le Désert E.



Phase 6 : Phase Alimentation

Cette phase est composée de deux étapes consécutives :



A) Nourrir les tribus

Toutes les tribus sur le continent doivent à présent être nourries. Cette étape peut être réalisée en même temps par toutes les civilisations. Toutefois, si vous jugez cela nécessaire, vous pouvez faire cette étape dans l'ordre de préséance divin.

Pour les nourrir, les tribus de votre civilisation ont besoin de nourriture comme suit :

Chacune de vos tribus située sur un campement ou un bateau a besoin de 1 marqueur Nourriture.



Les tribus dans les terres sauvages (à l'extérieur des campements) ont besoin de 2 marqueurs Nourriture chacun.



Si vous avez une **ferme** de votre couleur sur un territoire, toutes les tribus dans des campements sur ce même territoire sont automatiquement considérées comme nourries. Pour les terres sauvages, vous n'aurez besoin que de 1 marqueur Nourriture pour chaque tribu.



Les capacités de certaines cartes Recherche permettent également de réduire les coûts en nourriture.

Établissez le nombre de marqueurs Nourriture nécessaire pour chacune de vos tribus. Puis, décidez pour telle ou telle tribu si vous souhaitez (ou pouvez) payer son coût en renvoyant des marqueurs Nourriture de votre case Nourriture dans votre réserve.

Les tribus qui n'ont **pas** été nourries doivent être **affaiblies**. Pour les tribus robustes, cela veut dire qu'elles doivent être mises en position couchée. Pour les tribus vulnérables, cela veut dire qu'elles meurent et retournent dans votre réserve.



Action spéciale « Deus ex machina » : dès que l'une de vos tribus meurt, vous pouvez utiliser l'action spéciale « Deus ex machina » pour la sauver. Au lieu de retirer la tribu, déplacez votre disque sur la piste Faveur d'Agera d'un cran en arrière (cette action n'est pas possible si votre disque est déjà sur la case la plus à gauche de la piste).



B) Score des tribus robustes

Une fois que toutes les civilisations ont terminé l'étape A, elles gagnent toutes 1 point de victoire pour chacune de leurs tribus **robustes**.



Phase 7 : Phase Événement

Cette phase est composée de 4 étapes consécutives :



A) Ajuster la météo et résolution des effets

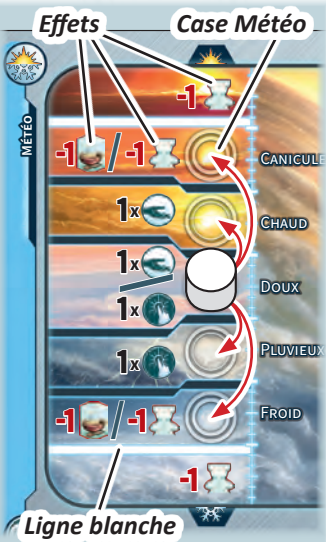
Regardez la **carte Événement** qui a été révélée au début de l'ère. Vous verrez un symbole en haut à droite de la carte qui indique que vous devez à présent déplacer l'indicateur météo sur les *prévisions météo* de :

- 1 ou 2 cran(s) vers le haut (il faut plus chaud)
- OU • 1 ou 2 cran(s) vers le bas (il faut plus froid).

La **case météo** où l'indicateur météo **termine** sa course indique quel **effet** va être à présent déclenché.

Attention : si l'indicateur météo dépasse l'une des **lignes blanches**, placez-le sur la case météo **précédente** (« Canicule » ou « Froid »). Dans ce cas-là, l'effet déclenché est celui qui est indiqué derrière la ligne blanche (-1).

Dans l'**ordre de préséance divin**, **chaque** civilisation résout maintenant l'effet déclenché. Si c'est un effet positif, elle peut choisir d'y renoncer. Si c'est un effet négatif, elle doit appliquer son effet. La barre entre les deux effets signifie que la civilisation doit choisir entre les deux.



Effets positifs : 1x Réalisez l'action de 1 de vos puces Revenu (voir l'action clé en bas à droite de la page 23).

1x Réalisez 1 activité (voir l'action-clé à la page 31).

Effets négatifs : -1 Remettez 1 marqueur Nourriture dans votre réserve.

-1 Retirez 1 de vos tribus du continent et remettez-la dans votre stockage. **Note** : vous pouvez utiliser l'action spéciale « Deus ex machina » (voir à la page précédente) pour sauver cette tribu.

Note : vous n'êtes pas affectés par « Canicule » ou « Froid » si vous n'avez pas de marqueurs Nourriture ou de tribus. Si vous êtes toujours en possession des deux, vous devez choisir votre effet négatif et l'appliquer.



B) Résolution de l'événement

Résolvez à présent l'**événement** de la carte Événement face visible. Elle offre un **bonus** à la ou les civilisations qui ont rempli ses conditions. Dans certains cas, ces conditions peuvent inclure le retrait de fermes ou bateaux.

Si le bonus s'applique à plusieurs civilisations, elles gagnent ce bonus selon l'**ordre de préséance divin**.

Les bonus octroyés à une seule civilisation en particulière sont seulement effectifs si cette civilisation est clairement identifiable.

Si aucune civilisation remplit les conditions, le bonus est perdu.

Pour des explications sur les événements, consultez leur numéro de carte aux pages 8 et 9 du glossaire.

Numéro de carte

COURONNEMENT F3

La civilisation en tête sur la piste reçoit :

6 +3

Cela s'applique uniquement si elle est seule en tête.

IMPACT MÉTÉORITIQUE F4

Toutes les civilisations avec le plus de constructions doivent remettre l'une de leurs fermes sur leurs consoles.

Suite à ça, chacune reçoit :

2 +1



C) Décompte des points de la catégorie pour l'ère en cours

Passez ensuite à la **case Score** de l'ère en cours (la case la plus à gauche sur la zone de score des ères qui n'est pas vide). Sur la tuile Score de cette case, vous pouvez voir quelle **catégorie de score** va être à présent marquée. Le nombre de points de victoire remporté pour chaque **unité** de cette catégorie est indiqué en dessous.

Pour marquer les points de cette catégorie, chaque civilisation compte à présent le nombre d'unités qu'elle possède dans cette catégorie (voir le récapitulatif à la page suivante). Pour chacune de ces unités, elle gagne autant de **points de victoire** qu'indiqué sous la tuile Score.

Une fois que toutes les civilisations ont compté leurs points dans cette catégorie, **retirez** la tuile Score et remettez-la dans la boîte de jeu.



Il y a 9 **CATÉGORIES DE SCORE** :



Piste de progrès
TECHNOLOGIE



Piste de progrès
PRESTIGE



Piste de progrès
CONNAISSANCE



Piste de progrès
CONSTRUCTION



Piste de progrès
CULTURE

L'**unité** ci-dessus représente **chaque cran** de la piste de progrès correspondante sur laquelle votre disque a avancé. Multipliez le numéro inscrit sur la case de votre disque par le *nombre de points de victoire* et avancez d'autant de points sur la piste de score.



ÉVOLUTION

L'**unité** ci-contre représente **chaque marqueur Caractéristique** que vous possédez sur vos *cases Caractéristique*. Multipliez le nombre total de marqueurs par le *nombre de points de victoire*, et avancez d'autant de points sur la piste de score.



PROSPÉRITÉ

L'**unité** ci-contre représente chaque **diamant actif** sur la partie gauche de votre console.

Ces diamants sont visibles sur **4 sections** :

1) votre case Nourriture, 2) votre case Argent, 3) vos colonies et 4) votre stockage.

La rubrique suivante explique lesquels de vos diamants sont considérés comme actifs :

1) Case Nourriture :

Rassemblez vos marqueurs Nourriture en colonne de 3 marqueurs chacune pour évaluer combien de diamants seront actifs ici. Chaque colonne **complète** correspond à un diamant actif.



= 1 diamant actif

2) Case Argent :

Rassemblez vos marqueurs Argent en colonne de 2 marqueurs chacune pour évaluer combien de diamants seront actifs ici. Chaque colonne **complète** correspond à un diamant actif.



= 2 diamant actifs

3) Colonies :

Les emplacements **vides** des colonies que vous avez construites sur le continent affichent des diamants. Chaque diamant visible est considéré comme actif.



= 3 diamant actifs

4) Stockage :

Des diamants (1 ou 2) sont représentés entre les espaces de deux *cases Stockage* d'un même territoire. Ces diamants sont considérés comme actifs si les cases Stockage au-dessus **et** en dessous contiennent chacune **au moins 1 ressource stockée**. Cela ne change rien s'il y a plus d'une ressource stockée dans ces cases.



= 1 diamant actif

= 2 diamant actifs

Une fois que vous avez établi votre nombre total de diamants actifs, multipliez ce nombre par le *nombre de points de victoire* et avancez d'autant de points sur la piste de score.



POPULATION

L'**unité** ci-contre représente **chacune de vos tribus** sur le continent.

Multipliez le nombre de tribus par le *nombre de points de victoire* et avancez d'autant de points sur la piste de score.



CONQUÊTE

L'**unité** ci-contre représente **chaque territoire** sur lequel vous possédez au moins une tribu. Multipliez le nombre de territoires par le *nombre de points de victoire* et avancez d'autant de points sur la piste de score.



D) Désigner la première civilisation :

Après avoir retiré la tuile Score, donnez le monolithe à la civilisation qui a marqué, pour cette ère, le **plus de points de victoire** dans la catégorie de cette tuile. En cas d'égalité (même nulle), le monolithe passe des mains de la civilisation sortante à la prochaine civilisation qui était à égalité dans l'ordre de préséance divin. Si la première civilisation était la seule avoir eu le plus de points, elle reste la première civilisation du prochain tour.

Phase 8 : Phase Revenu

Cette phase est composée de 4 étapes consécutives :



A) Recevoir le revenu

Chaque civilisation reçoit à présent son revenu en réalisant une fois l'action de chacune de ses puces Revenu (voir l'action clé en bas à droite de la page 23). Elle peut décider de l'ordre dans lequel elle souhaite réaliser ces actions. Cette étape peut être réalisée en même temps par toutes les civilisations. Toutefois, l'ordre dans lequel les civilisations effectuent ces actions peut parfois être important. Réglez ces situations selon l'ordre de préséance divin.



B) Points des statues

Les civilisations possédant des statues sur le continent gagnent des points de victoire de la manière suivante :
Pour **chacune** de vos statues, gagnez autant de points de victoire que ceux inscrits au-dessus de votre disque sur la piste Faveur d'Agera.



Exemple : la civilisation jaune possède 4 statues sur le continent. Son disque se trouve sur la troisième case de la piste Faveur d'Agera. Elle marque donc $4 \times 2 = 8$ points de victoire.



C) Retirer les jetons Chasse sur le continent

Retirez tous les jetons Chasse des territoires et remettez-les sur l'emplacement des jetons Chasse du plateau de progression (faites attention à ne pas retirer les jetons Obstruction des campements).



D) Ajouter de nouveaux marqueurs dans les colonnes de réinitialisation

Enfin, chaque civilisation complète ses colonnes de réinitialisation vides avec des marqueurs de sa réserve.



L'ère prend alors fin et l'indicateur de phase retourne sur la phase 1 du séquenceur de phase. Une nouvelle ère commence !

Fin de partie

Lors de la **phase Revenu** de la **quatrième ère** (lorsque toutes les cases Score de la zone de score des ères sont vides), exécutez comme d'habitude les étapes A « Recevoir le revenu » et B « Points des statues ». Passez ensuite les étapes C et D, puis placez l'indicateur de phase sur la case hexagonale la plus à gauche de la zone de décompte final sur le plateau de progression. La partie prend fin et vous procédez alors au **décompte final**.



Décompte final

Dans le décompte final, chaque civilisation gagne des points de victoire pour chacune des 9 catégories de score et pour sa console.

Pour cela, avancez l'indicateur de phase de case en case, le long de la flèche, et marquez les points des catégories correspondantes.

Pour ce passage, **chaque** civilisation marque les points de chaque catégorie exactement comme indiqué à la page 35. Toutefois, le **nombre de points de victoire** de chaque catégorie est maintenant établi par la case Point sous cette catégorie ou, si une tuile Score la recouvre, par les points indiqués sur cette tuile.



Une fois les points des 9 catégories marqués, déplacez l'indicateur de phase de la catégorie Conquête vers la case hexagonale « A ». À présent, chaque civilisation marque les points du **séparateur de stades de sa console** : consultez un à un les stades de votre console. Pour chaque puce et carte Recherche dont le tiers supérieur est visible dans un stade, gagnez les points de victoire du stade correspondant. Cependant, les puces et les cartes situées dans les stades 4 et 5 ne rapportent des points que si les stades en question ont leur *côté actif* visible.



Exemple : chaque puce et carte marque des points de victoire comme cela est montré ci-dessous (les chiffres en rouge). Comme la tuile Stade-5 n'est pas active, la puce Succès et la carte Sagacité placés dans le même stade ne valent aucun point.



Une fois que toutes les civilisations ont compté leurs points par stade, déplacez l'indicateur de phase sur la case « B ». À présent, chaque civilisation regarde si elle a dans son séparateur de stades des cartes Recherche avec des **points bonus** (Ces cartes sont identifiables par cette icône).

Pour chaque carte et puce Revenu installée dans la même **colonne** que la carte points bonus, vous gagnez les points de victoire indiqués sur cette carte bonus (carte bonus y compris). Notez que vous marquez des points sur toutes les cartes et puces de cette colonne, sans tenir compte de la hauteur de cette colonne ni de l'activation de ses différents stades.



Exemple : il y a, dans la colonne de gauche avec les inventions, **une** carte points bonus qui donne 2 points de victoire par carte et puce Revenu dans cette colonne. Il y a, dans la colonne de droit avec les cartes Sagacité, **deux** cartes points bonus qui donnent 1 point de victoire par carte et puce Revenu dans cette colonne.



Qui remporte la partie ? Une fois le décompte des points ci-dessus terminé, la civilisation dont le disque est le plus avancé sur la piste de score, et qui a donc le plus de points de victoire, remporte la partie. **En cas d'égalité**, la civilisation à égalité qui a le plus amélioré de modules gagne la partie. S'il y a toujours une égalité, la civilisation à égalité qui arrive en premier dans l'ordre de préséance divin gagne la partie.



Félicitations ! Vous avez réussi l'examen avec brio ! Il reste pourtant encore tellement de choses à découvrir et même les déités peuvent être en perpétuel apprentissage. N'est-ce pas là merveilleux que d'être des entités affranchies du temps et de l'espace ? Vous pourrez ainsi repasser l'examen aussi souvent que vous le désirez. Je me réjouis déjà à l'idée de notre prochaine rencontre !

Notes supplémentaires importantes :

- Une fois que vous avez réalisé un tour complet sur la piste de score avec votre disque, soit en dépassant la case 0 ou en terminant sur elle, prenez un **jeton 100-points** sur son emplacement et placez-le à **côté** de votre console. Votre total de points est de cette manière toujours clair.
- Si votre disque se trouve déjà sur la case la plus à droite de la piste Faveur d'Agera, et que vous obtenez un bonus qui vous ferait avancer sur cette piste, vous devez ignorer ce bonus.
- Votre réserve de marqueurs est limitée à 50. Si votre réserve est vide au moment de récupérer un marqueur, vous pouvez immédiatement la recharger en renvoyant des marqueurs de votre console et du continent dans votre réserve, mais **sans compensation**. **Attention** : les statues, marqueurs Réinitialisation et les marqueurs sur les bateaux ne peuvent pas être renvoyés ainsi !
- Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs sur les cases de votre console pouvant en accueillir. Si l'emplacement est trop petit, vous pouvez les empiler. Toutefois, pour la catégorie de score Prospérité, vous ne pouvez jamais acquérir plus de diamants actifs que ceux affichés sur votre console.



EXCURSION

LES SITES

Il y a 24 sites sur le continent qui peuvent être révélés grâce au module Exploration (voir page 20). Chaque tuile révélée affecte les territoires adjacents. Il existe 9 types de site. 4 de ces types ont déjà été expliqués précédemment : **Terrain de construction** (voir page 22), **Gorges aux loups menaçants** (voir page 32), **Glacier** et **Chêne mystique** (voir page 33).

Grotte secrète

Il y a deux Grottes secrètes. Lorsque vous activez votre module Production (voir page 18), faites d'abord ce qui suit pour **chaque** Grotte secrète révélée : regardez quels sont territoires adjacents dans lesquels vous possédez au moins une tribu. Si certains territoires remplissent cette condition, choisissez l'un d'eux, produisez 1 ressource et transportez-la dans votre stockage. Si vous choisissez un territoire Mer, vous pouvez d'abord transporter une ressource de votre bateau dans votre stockage puis placez une nouvelle ressource dans son échancrure.

(Vous pouvez choisir le même territoire pour les deux Grottes secrètes si ce territoire est adjacent aux deux grottes.) Ensuite, réalisez les actions de votre module Production.



Rocher sacré

Il y a deux Rochers sacrés. Lorsque vous activez votre module Procréation (voir page 16), faites ce qui suit pour **chaque** Rocher sacré révélé : regardez parmi les territoires adjacents là où vous possédez au moins une tribu. Si certains territoires remplissent cette condition, choisissez l'un d'eux et passez un test de faveur. Si vous réussissez le test, vous pouvez réaliser 1 procréation dans ce territoire (vous pouvez choisir le même territoire pour les deux Rochers sacrés si ce territoire est adjacent aux deux rochers). Ensuite, réalisez les actions de votre module Procréation.



Antre

Il y a trois Antres. Lors de la **migration**, tous les territoires qui sont adjacents à une Antre sont considérés comme adjacents les uns aux autres. Cela veut dire que si une Antre se trouve à côté d'un territoire, vous pouvez déplacer une tribu de ce territoire avec 1 migration sur n'importe quel campement dont le territoire est adjacent à la même ou à une autre Antre (cependant, vous ne pouvez pas déplacer une tribu vers le territoire d'où elle vient avec une migration). Voir les pages 14 et 16 pour des détails sur la migration.



Vallée aux champignons

Il y a deux Vallées aux champignons. Dès que vous faites **une chasse** dans un territoire qui est adjacent à une Vallée aux champignons, vous gagnez 1 marqueur Nourriture supplémentaire. Si ce territoire est adjacent aux deux Vallées aux champignons, vous gagnez 2 marqueurs Nourriture supplémentaires. Voir la page 19 pour des détails sur la chasse.



Volcan

Il y a deux Volcans. Vous ne pouvez pas construire de fermes sur des territoires qui sont adjacents à un Volcan. Si lorsqu'un Volcan est révélé et que des fermes sont déjà sur des territoires adjacents, elles doivent être immédiatement renvoyées sur les emplacements des consoles de leur civilisation respective. Voir page 21 pour des détails sur la construction des fermes.



Note : les points de victoire indiqués en haut à gauche de chaque site comptent seulement au moment où ils sont révélés lors de la phase Exploration. Après ça, ils n'ont plus d'utilité.



Mode solo

Si vous souhaitez jouer seul à *Civilization*, laissez-nous vous présenter CIV-A, une entité artificielle dont le but est de simuler une civilisation rivale.



BONJOUR,
JE ME NOMME
CIV-A !

Mode solo : Mise en place

Faites la mise en place comme dans une **partie à 2 civilisations**, mais effectuez les étapes 12 à 16 seulement pour vous. Ensuite, faites la mise en place pour CIV-A à côté de votre console comme suit :

1) Prenez les 22 cartes pour le mode solo.

Placez les 7 **cartes de mise en place** (avec un marquage violet et un numéro dans le coin supérieur droit) l'une à côté de l'autre dans l'ordre croissant. Puis, mélangez les 15 **cartes Action** et formez une **pioche Action** face cachée en dessous des cartes de mise en place.



2) Choisissez une couleur pour CIV-A, prenez les 7 disques de cette couleur et placez un de chaque sur vos disques sur le plateau de jeu.



Pioche Action

3) Formez une réserve avec 15 tribus (les 5 restantes ne sont pas utilisées) et 50 marqueurs de la couleur de CIV-A dans sa zone de jeu. Placez ensuite 1 tribu robuste de CIV-A sur le campement sans feu restant dans le territoire *Forêt de départ* et 1 autre dans le campement sans feu restant dans le territoire *Prairie de départ*. Placez également un marqueur dans le sens de la longueur sur chacun des deux territoires de départ, à côté des cases Construction de Ferme. Ces marqueurs ne représentent pas de ressources mais sont appelés **marqueurs Provision**. Prenez 4 des marqueurs de CIV-A et placez-les sur les cartes de mise en place : un marqueur sur les cases 1 et 2 de la **grille d'évolution** et un sur les cases 1 et 2 de la **grille de prospérité**.

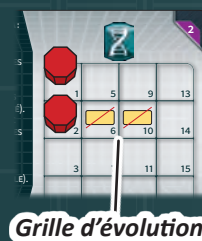


Marqueur Provision

4) Placez 6 dés d'activation et 1 dé du destin dans la zone de jeu de CIV-A.



Les autres éléments du jeu ne sont pas utilisés par CIV-A.



Grille d'évolution



Grille de prospérité

Mode solo : Déroulement de la partie

Le jeu se déroule comme une partie classique. Chaque ère se compose de 8 phases, mais avec les ajustements suivants :

Phase 1 : Le jeu se déroule comme d'habitude.

Phase 2 : Lorsque c'est au tour de CIV-A de « choisir » une puce Succès, lancez un des dés de CIV-A. Retirez la puce de l'emplacement des puces Succès correspondant à la valeur du dé lancé : = celle du haut, = la deuxième en partant du haut, = la troisième en partant du haut, = la quatrième en partant du haut. Si vous obtenez un ou si la case est vide, CIV-A ne retire aucune puce Succès. Rangez les puces retirées dans la boîte de jeu.

Phase 3 : Le jeu se déroule comme d'habitude, CIV-A ne fait aucune trouvaille supplémentaire.

Phase 4 : Jouez les manches d'action comme d'habitude, en alternant les tours entre vous et CIV-A (la civilisation qui a le monolithe commence la première). Faites vos tours comme dans une partie classique. Pour les tours de CIV-A, procédez comme suit : révélé la première carte de la pioche Action de CIV-A, placez-la face visible à côté de la pioche et exécutez les actions inscrites dessus pour CIV-A (voir la section « Actions de CIV-A » à la page suivante). Ensuite, c'est de nouveau à vous de jouer.



Vous pouvez observer, dans le coin inférieur gauche de chaque carte Action, des **icônes de réinitialisation** de couleur rouge et/ou bleue.

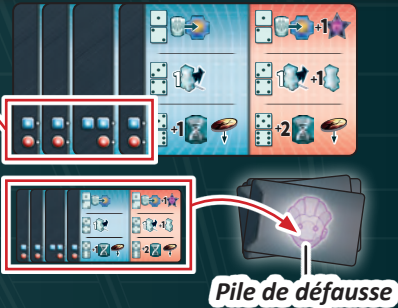
Lorsque vous révélé une carte Action et qu'il y a déjà une carte ou plus de révélé à côté de la pioche, placez la nouvelle carte action face visible sur la précédente. Cependant, placez-la légèrement sur la droite, de sorte que toutes les icônes de réinitialisation restent visibles. Enfin, exécutez la ou les action(s) de la nouvelle carte pour CIV-A.



Quand CIV-A peut faire une Réinitialisation ?

Chaque fois que vous placez une carte Action sur une précédente carte Action et que la somme des icônes de réinitialisation est au moins de **4 bleues ET 4 rouges**, **n'exécutez pas** la ou les action(s) de cette nouvelle carte pour CIV-A. Faites une Réinitialisation à la place. Cela signifie que vous avancez l'indicateur de phase sur la prochaine case Réinitialisation, puis vous défaussez toutes les cartes Action en les plaçant dans une **pile de défausse** face cachée.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche Action lors du tour de CIV-A, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pioche Action face cachée.



ACTIONS DE CIV-A :

Pour effectuer la ou les actions de la carte révélée, consultez la moitié concernée. Chaque carte Action possède une moitié bleue et une moitié rouge, en lien avec le niveau de difficulté de CIV-A. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser le niveau facile (moitié bleue) tout au long de la partie. Si vous voulez que CIV-A vous donne du fil à retordre, consultez la section « Niveau difficile » en page 44.

Si la carte Action affiche des valeurs de dés, lancez un dé pour CIV-A et exécutez la ou les action(s) indiquée(s) à droite du dé correspondant. S'il y a plusieurs actions, exécutez-les de la gauche vers la droite.

Si la carte Action mentionne une catégorie de score, exécutez l'action indiquée sous cette catégorie dans le **tableau d'actions** autant de fois que la carte le précise. (« Catégorie de score de l'ère en cours » se rapporte à la **tuile Score** sur la case Score de l'ère en cours, « Catégorie de score de la prochaine ère » pour la **tuile Score** de la prochaine ère, etc.)
Si la carte indique également des points de victoire, CIV-A les gagne (une fois).



Les actions suivantes peuvent être rencontrées sur les cartes Action :



Avancez le disque de CIV-A d'autant de crans que le chiffre indiqué sur la piste de progrès (dans le cas présent : 1 cran sur la piste Technologie). Dès que l'un des disques de CIV-A dépasse un palier de bonus octroyant des points de victoire, CIV-A reçoit les points en question. CIV-A n'est pas concernée par les autres bonus de piste. Si le disque de CIV-A se trouve déjà sur la case 12 de la piste, cette action lui donne les 2 points de victoire comme dans le mode classique.



Retirez la première carte de la **pile Recherche face visible** du type indiqué (dans le cas présent : la première carte Invention). Rangez la carte correspondante dans la boîte de jeu. Si la pile face visible se vide après coup, formez-en une nouvelle.



CIV-A gagne le nombre de points de victoire inscrit.



Avancez le disque de CIV-A de 1 cran sur la piste Faveur d'Agera (si possible).



Placez un marqueur de la réserve de CIV-A pour créer une statue sur le terrain de construction du grand territoire Mer. Le nombre de statues n'est pas limité pour CIV-A.



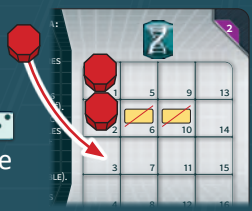
CIV-A reçoit un dé d'activation (selon les mêmes règles indiquées à la page 28). Le dé n'est pas lancé, mais seulement ajouté à ses autres dés.



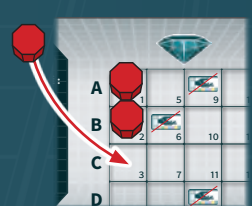
CIV-A reçoit un dé du destin (selon les mêmes règles indiquées à la page 28). Le dé est ajouté aux autres dés de CIV-A.



Placez un marqueur de la réserve de CIV-A sur la case avec le chiffre le plus bas disponible dans la **grille d'évolution** (ignorez l'action si toutes les cases sont occupées). Si le marqueur recouvre l'icône , lancez un dé de CIV-A et retirez de l'emplacement des **puces Attribut** la puce correspondant à la valeur du dé :  ou  = retirer la puce du haut,  ou  = retirer celle du milieu,  ou  = retirer celle du bas. Rangez la puce correspondante dans la boîte de jeu et remplacez-la par une autre puce Attribut.



Prenez un marqueur de la réserve de CIV-A et placez-le sur la case avec le chiffre le plus bas disponible dans la **grille de prospérité** (ignorez l'action si toutes les cases sont occupées). Si le marqueur recouvre l'icône , lancez un dé de CIV-A et retirez de l'emplacement des **puces Revenu** la puce correspondant à la valeur du dé :  ou  = retirer la puce du haut,  ou  = retirer celle du milieu,  ou  = retirer celle du bas. Rangez la puce correspondante dans la boîte de jeu et remplacez-la par une autre puce Revenu.



Les 5 types d'action restants vous nécessitent toujours d'identifier le territoire dans lequel l'action sera réalisée.

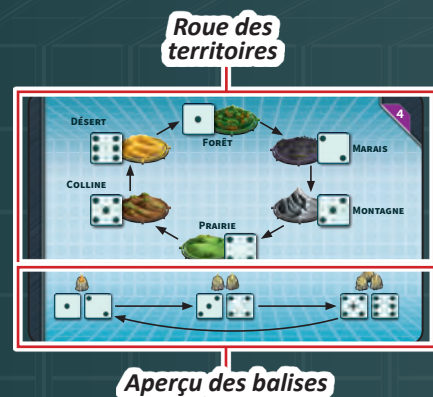
Identifier un territoire :

Dès qu'une action vous nécessite d'identifier un territoire, procédez aux étapes suivantes jusqu'à isoler ce territoire :

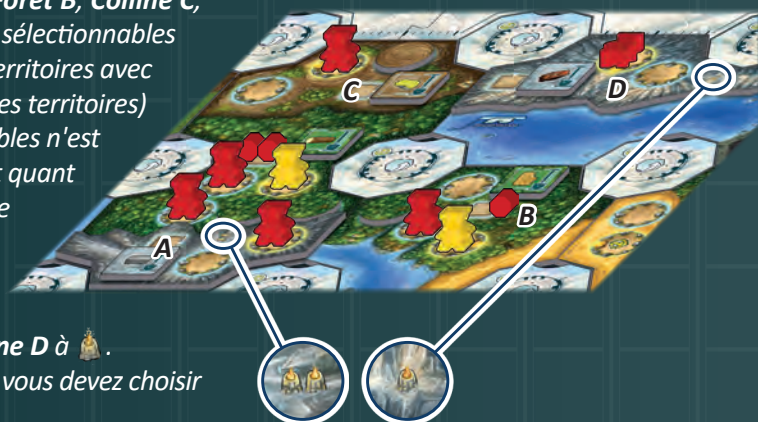
- 1) Consultez la **condition prioritaire** indiquée sur la carte de mise en place de cette action. Si cela vous laisse avec un seul territoire possible, utilisez-le.
- 2) Si plusieurs territoires remplissent la condition prioritaire, faites une **sélection du territoire** (voir ci-dessous) pour identifier quel est le territoire sélectionnable à utiliser.
- 3) S'il n'y a pas de territoires remplissant la condition prioritaire, tous les territoires qui remplissent la **condition minimale** peuvent être sélectionnés (si indiqué). Comme expliqué ci-dessus, s'il y a plusieurs territoires sélectionnables, faites une sélection du territoire pour isoler le territoire à choisir.
- 4) S'il n'y a malgré tout aucun territoire sélectionnable, l'action est abandonnée.

Sélection du territoire :

Lancez un des dés de CIV-A et cherchez la valeur correspondante dans la **roue des territoires**. Si le type de territoire correspondant à la valeur du dé est un territoire **sélectionnable**, utilisez-le. Autrement, suivez la flèche à partir de la valeur du dé jusqu'à atteindre un type de territoire qui correspond à un territoire sélectionnable. Si 2 ou 3 territoires du type identifié sont sélectionnables, regardez le nombre d'**icônes Balise** () dans chacun des territoires (chaque territoire terrestre est marqué d'un , ou). Faites un deuxième lancer et cherchez sa valeur dans l'**aperçu des balises**. Si cette valeur correspond au même nombre d'icônes Balise d'un territoire sélectionnable, utilisez ce territoire. Autrement, suivez la flèche à partir de la valeur du dé jusqu'à atteindre le nombre de balises suivant et utilisez ce territoire.



Exemple : la civilisation rouge de CIV-A possède sur le continent 4 tribus qui remplissent la condition d'une procréation : **Montagne A**, **Forêt B**, **Colline C**, et **Montagne D**. Pour identifier lesquels de ces territoires sont sélectionnables par CIV-A pour une procréation, vous faites une sélection de territoires avec l'un des dés de CIV-A. Vous obtenez un , qui (selon la roue des territoires) est associé au Marais. Vu qu'aucun des territoires sélectionnables n'est un Marais, vous suivez la flèche jusqu'au prochain type qui est quant à lui sélectionnable. Dans le cas présent, la Montagne. Comme vous avez deux territoires Montagne sélectionnables, vous lancez un autre dé de CIV-A et obtenez un , qui (selon l'aperçu des balises) est associé à . Toutefois, la **Montagne A** est associée à et la **Montagne D** à . Vous suivez donc la flèche et tombez sur , ce qui signifie que vous devez choisir la **Montagne D** pour la procréation de CIV-A.



+1 Réalisez **1 procréation** pour CIV-A en identifiant un territoire pour cette procréation (voir ci-dessus). La condition prioritaire pour ce territoire est que CIV-A ait au moins 1 tribu dans ce territoire et qu'il y ait au moins 1 campement libre. La condition minimale pour ce territoire est que CIV-A ait au moins 1 tribu dans ce territoire.

Une fois que vous avez identifié le territoire, ajoutez-y une tribu de la réserve de CIV-A et placez-la sur un campement. Utilisez le **tableau de priorité** sur les cartes de mise de place pour identifier ce campement (1 étant la plus haute priorité et 9 la minimale). Cela veut dire que si un campement avec un feu est vide sur le territoire, la tribu s'y installe (1). Sinon, elle s'installe sur n'importe quel campement libre (2). Si tous les campements sont occupés, elle déplace une de vos tribus de son campement avec un feu (3). Si vous n'avez pas de tribus sur un campement avec un feu, elle déplace l'une de vos tribus vulnérables de son campement (4), et ainsi de suite.

Attention : à la différence des règles normales, si la nouvelle tribu de CIV-A déplace une tribu de son campement vers les terres sauvages, cette nouvelle tribu **n'est pas affaiblie**. Si la nouvelle tribu de CIV-A s'installe sur un campement avec un feu, elle gagne les points de victoire.

Important : après chacune des procréations que vous réalisez pour CIV-A, vérifiez si **tous** les campements sur **tous** les territoires dans lesquels CIV-A possède des tribus sont **uniquement** occupées par ses propres tribus (et que donc, aucun des campements sont libres ou occupés par vos tribus). Si c'est le cas, faites immédiatement **1 migration** (voir les détails sur la migration à la page suivante).

TABLEAU DE PRIORITÉ DE CIV-A POUR L'INSTALLATION SUR LES CAMPEMENTS :

- 1) CAMPEMENT LIBRE AVEC UN FEU
- 2) N'IMPORTE QUEL CAMPEMENT LIBRE
- 3) CAMPEMENT AVEC UN FEU ET 1 DE VOS TRIBUS
- 4) N'IMPORTE QUEL CAMPEMENT AVEC 1 DE VOS TRIBUS VULNÉRABLE
- 5) N'IMPORTE QUEL CAMPEMENT AVEC 1 DE VOS TRIBUS ROBUSTES
- 6) CAMPEMENT AVEC UN FEU ET 1 DES TRIBUS ROBUSTES DE CIV-A
- 7) N'IMPORTE QUEL CAMPEMENT AVEC 1 DES TRIBUS ROBUSTES DE CIV-A
- 8) CAMPEMENT AVEC UN FEU ET 1 DES TRIBUS VULNÉRABLES DE CIV-A
- 9) N'IMPORTE QUEL CAMPEMENT AVEC 1 DES TRIBUS VULNÉRABLES DE CIV-A

ATTENTION :
LES TRIBUS DE CIV-A NE DEVIENNENT PAS VULNÉRABLES LORSQU'ELLES SONT DÉPLACÉES DES CAMPEMENTS !



Réalisez **1 migration** pour CIV-A en suivant ces étapes dans l'ordre :

- 1) Vérifiez si CIV-A possède sur un des territoires au moins 2 tribus, dont 1 robuste. Dans le cas **contraire**, réalisez d'abord **1 procréation** pour CIV-A (*voir à la page précédente*) avant de passer à l'étape 2.
- 2) Identifiez un territoire de départ (territoire X) selon les règles établies.
La condition prioritaire pour ce territoire est que CIV-A ait au moins 2 tribus dans ce territoire, dont 1 robuste.
- 3) Identifiez un territoire d'arrivée (territoire Y).
La condition prioritaire pour ce territoire est qu'il y ait un territoire terrestre adjacent au territoire X. Toutefois, parmi ces territoires, seuls ceux où CIV-A a le moins de tribus sont en fait sélectionnables (et donc, s'il y a des territoires où CIV-A n'a pas de tribus, ils sont considérés comme ceux avec le moins de tribus). Posséder ou non des tribus dans ces territoires ne change rien.
- 4) Identifiez la tribu robuste de CIV-A qui va migrer depuis le territoire X, en utilisant la **liste de priorité** sur les cartes de mise en place (1 étant la plus haute priorité et 3 la minimale).
- 5) Déplacez cette tribu robuste vers le territoire Y, et installez-la sur un campement.
Utilisez le **tableau de priorité** pour identifier ce campement (*voir à la page précédente*).
Attention : à la différence des règles normales, si la tribu migrante déplace une tribu de son campement vers les terres sauvages, la tribu migrante de CIV-A n'est pas **affaiblie**.
Si la tribu migrante s'installe sur un campement avec un feu, CIV-A gagne les points de victoire comme d'habitude.
Si la tribu entre sur un territoire non développé, retournez face visible la tuile Ressource sans placer de marqueur.

LISTE DE PRIORITÉ POUR LES TRIBUS MIGRANT

- 1) DEPUIS LES TERRES SAUVAGES
- 2) DEPUIS UN CAMPEMENT AVEC UN FEU
- 3) DEPUIS N'IMPORTE QUEL CAMPEMENT



Réalisez **1 action Provision** pour CIV-A.

Procédez comme suit : identifiez un territoire dans lequel CIV-A possède au moins 1 tribu. La condition prioritaire pour ce territoire est qu'il ait le moins de **marqueurs Provision** (donc si des territoires accueillent des tribus de CIV-A mais n'ont pas de marqueurs Provision, ils sont considérés comme ceux avec le moins de marqueurs). Toutefois, parmi ces territoires, seuls ceux où CIV-A a **le plus** de tribus sont en fait sélectionnables.

Après avoir identifié le territoire, prenez 1 marqueur de la réserve de CIV-A et placez-le dans la longueur, à côté de la case Construction de ferme du territoire pour créer un marqueur Provision. S'il s'agit du deuxième marqueur Provision placé ici, placez les deux ensemble sur la case Construction de Ferme (à condition qu'il n'y ait pas encore de ferme) de manière à bloquer la case. En d'autres termes, vous ne pouvez plus construire de ferme dans ce territoire pour le reste de la partie.

En dehors de cela, les marqueurs Provision auront leur utilité dans la phase Alimentation.



Exemple : parmi les territoires A, B et C, seules la **Montagne A** et la **Forêt C** sont sélectionnables, car ils n'ont pas de marqueur Provision et ont le même nombre de tribus rouges de CIV-A. Si un de ces deux territoires possédait une tribu rouge supplémentaire, il serait alors le seul territoire sélectionnable.



Révélez tous les sites face cachée qui sont adjacents au territoire identifié selon les règles établies.

La condition prioritaire pour ce territoire est que, parmi les territoires dans lesquels CIV-A possède au moins 1 tribu, il s'agit du territoire adjacent au **plus** de sites face cachée.

CIV-A gagne les points de victoire indiqués sur la face de chaque site que vous révélez lors de cette action.



Placez un jeton Chasse depuis l'**emplacement des jetons Chasse** sur un territoire que vous aurez identifié selon les règles établies.

La condition prioritaire pour ce territoire est qu'il n'y ait pas encore de jeton Chasse et que ce territoire soit le **meilleur territoire de chasse** dans lequel CIV-A et vous possédez au moins 1 tribu chacun. Le meilleur terrain de chasse est déterminé selon le tableau de chasse, de la gauche vers la droite (Forêt est le meilleur territoire, et Désert le pire).

La condition minimale pour ce territoire est qu'il n'y ait pas encore de jetons Chasse dessus et que ce territoire soit le meilleur territoire de chasse dans lequel CIV-A possède au moins 1 tribu.

	Forêt	Montagne	Plaine	Désert	Terres Sauvages	Marais	Forêt
2	1	1	1	1	0	0	
3	2	2	2	1	1	0	
4	3	3	3	2	2	1	
5	3	3	3	3	2	2	
4	3	2	2	2	2	2	
3	2	2	1	1	1	1	

La fin de la phase Action est déclenchée comme dans une partie normale, lorsque l'*indicateur de phase* atteint la *case finale de réinitialisation*.

Phase 5 : Les sites affectent votre civilisation comme dans le mode classique. La civilisation de CIV-A n'est jamais affectée par les sites face visible. Cette règle s'applique pour tous les sites, même ceux qui agissent en dehors de cette phase (Antres et Rochers sacrés inclus).

Phase 6 : Procédez à la phase Alimentation comme dans une partie normale. Procédez comme suit pour CIV-A :

Réalisez d'abord **1 action Provision** pour CIV-A (voir à la page précédente).

Ensuite, vérifiez pour chaque territoire dans lequel CIV-A possède des tribus celles qui sont nourries ou non. Les tribus qui ne sont pas nourries passent en position vulnérable :

Pour chaque territoire où il y a exactement 1 marqueur Provision, 1 des tribus de CIV-A sur un **campement** est nourrie. Si CIV-A possède plusieurs tribus sur des campements, consultez les sections 6 à 9 du **tableau de priorité** pour déterminer celle qui sera nourrie (6 est la priorité la plus haute, 9 la plus basse).

Pour chaque territoire où il y a au moins 2 marqueurs Provision, toutes les tribus de CIV-A sur des campements sont nourries + 1 tribu supplémentaire dans les terres sauvages. Si CIV-A possède plusieurs tribus dans les terres sauvages, choisissez l'une des tribus robustes qui sera nourrie. S'il n'y a pas de tribus robustes, choisissez l'une des tribus vulnérables.

Toutes les autres tribus de CIV-A sont alors affaiblies (en plaçant les tribus robustes en position couchée et en retirant les tribus vulnérables). Les marqueurs Provision restent sur leurs territoires.

Pour l'étape B, CIV-A gagne les points de victoire pour les tribus robustes comme dans le mode classique.

Phase 7 : Jouez cette phase comme dans une partie normale. Notez que CIV-A n'est jamais affectée par la météo et ne reçoit pas non plus les bonus des événements. Toutefois, vous devez prendre en compte CIV-A pour déterminer si vous pouvez récupérer le bonus d'un événement qui nécessite une majorité ou d'être en tête en termes de points (par exemple, pour l'événement F11 « Illumination », vous devez prendre en compte le nombre de dés que possède CIV-A par rapport à vous).

Pour les événements correspondants aux numéros F4, F6, F16, F17, F19 et F20, vérifiez si vous pouvez récupérer les bonus en regardant la grille de prospérité ainsi que les lignes et cases indiquées à côté dans la **Résolution de majorité**. Par exemple, pour l'événement F17 « Corruption », vous devez vérifier combien de marqueurs possède CIV-A dans les lignes B et D sur la grille de prospérité, puis les comparer avec vos marqueurs Argent. Pour l'événement F20 « Tsunami », vous devez vérifier les cases 4 et 10 et comparer le nombre de marqueurs avec votre total de bateaux construits.

Pour l'étape C, CIV-A gagne les points de victoire des catégories de score comme dans le mode classique (pour l'Évolution, chaque marqueur dans la grille d'évolution compte, tout comme dans la grille de prospérité).

Pour l'étape D, désignez la nouvelle première civilisation comme d'habitude.

Phase 8 : Jouez la phase 8 comme d'habitude. Pour CIV-A, seul le décompte des points pour les statues compte ; CIV-A gagne ses points de victoire selon les règles normales.

- 5) N'IMPORTE QUEL CAMPMENT AVEC 1 DE VOS TRIBUS ROBUSTES
6) CAMPMENT AVEC UN FEU ET 1 DES TRIBUS ROBUSTES DE CIV-A
7) N'IMPORTE QUEL CAMPMENT AVEC 1 DES TRIBUS ROBUSTES DE CIV-A
8) CAMPMENT AVEC UN FEU ET 1 DES TRIBUS VULNÉRABLES DE CIV-A
9) N'IMPORTE QUEL CAMPMENT AVEC 1 DES TRIBUS VULNÉRABLES DE CIV-A

RÉSOLUTION DE MAJORITÉ :				
F4 =	4+8+12			
F6 =	B+C			
F16 =	C+D			
F17 =	B+D			
F19 =	B+C+D			
F20 =	4+10			

A	1	5	9	13
B	2	6	10	14
C	3	7	11	15
D	4	8	12	16



Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !



Mode solo : Fin de partie

La partie se termine comme dans une partie normale. Dans le décompte final des points, CIV-A gagne les points de victoire des catégories de score comme dans les règles habituelles. CIV-A n’a pas de console et ne marque donc pas de points à cet égard. Si vous réussissez à avoir plus de points de victoire que CIV-A, félicitations ! Votre *Civolution* est couronnée de succès !

Niveau de difficulté

- **Niveau débutant** : utilisez la partie bleue des cartes Action pour toute la durée du jeu.
- **Niveau amateur** : utilisez la partie bleue pour les 3 premières ères et la partie rouge pour l’ère 4.
- **Niveau intermédiaire** : utilisez la partie bleue pour les 2 premières ères et la partie rouge pour les 2 dernières ères.
- **Niveau avancé** : utilisez la partie bleue pour la 1 première ère et la partie rouge pour les 3 dernières ères.
- **Niveau expert** : utilisez la partie rouge pour toute la durée du jeu.



La carte de mise en place avec la roue des territoires possède une face bleue et une face rouge pour vous rappeler quel partie des cartes vous utilisez. Cette carte peut être retournée dès que nécessaire.



Notez que les niveaux ci-dessus sont calibrés sur un certain niveau de difficulté et sont donc soumis à de légères variations. Toutefois, si vous avez l’impression de faire face à un défi particulièrement difficile, vous pouvez combiner plusieurs de ces niveaux avec la modification suivante : lorsque vous faites une Réinitialisation pour CIV-A, réalisez également la ou les action(s) de la carte qui a déclenché cette Réinitialisation, avant de la défausser avec les autres cartes sur la pile de défausse.

Notes supplémentaires :

- Si vous avez une carte Recherche installée dont les capacités nécessitent une clarification par rapport à CIV-A, référez-vous au glossaire sous l’entrée de son numéro de carte.
- Vous ne pouvez ni consulter les cartes Action dans la pioche Action face cachée, ni celles de la pile de défausse face cachée.
- Si toutes les tribus de CIV-A sont déjà sur le continent, ignorez les prochaines Procréations de CIV-A
- Dans les rares cas où CIV-A perd sa dernière tribu et n’a donc plus aucune tribu sur le continent, réalisez tout de suite 1 Procréation exceptionnelle pour CIV-A dans un territoire que vous aurez identifié grâce aux règles établies. La condition prioritaire pour ce territoire est que vous possédiez au moins 1 tribu sur ce territoire.
- **Conseil** : le mode solo est parfait pour expérimenter les différentes combinaisons possibles entre les cartes Recherche. Puisque CIV-A n’y voit pas d’objection, vous pouvez, lors de l’étape 13 de la mise en place, chercher vos 5 cartes Recherche de départ (une de chaque type) et votre carte Marqueurs de départ parmi toutes celles disponibles.



Nous souhaitons remercier toutes les personnes impliquées dans le développement, les tests et la création du jeu, et tout particulièrement : Jana Schierwater, Silke Christensen, Mirko Schäfer, Eurohell Design, Sebastian Hein, Peter Schmähler, Carsten Burak, et les rassemblements de ludistes à Rotenburg, Lieberhausen, Willingen et Holzminden.



Conception du jeu : Stefan Feld
Illustrations : Dennis Lohausen
Développement du jeu, édition, mise en page : Viktor Kobilke
Assistant développement : Moritz Bornkast, Peter Eggert
Relecture : Neil Crowley

© 2024 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Allemagne.
Tous droits réservés.
www.deep-print-games.com

Traduction : Pierre Hebert
Adaptation graphique : Antoine Morandi
Relecture FR : Benjamin Ochier,
Valentin Le Lay



Publishing Technology
& Solutions
1 Chemin de la Coume
09300 LAVELANET
www.grailgames.games

