

AMÉLIORER UN BÂTIMENT



Avec cette action, vous pouvez progressivement améliorer vos bâtiments au fil du jeu. Avec **une** action, vous pouvez améliorer **un** bâtiment d'**un** cran.

Les coûts d'amélioration sont indiqués à gauche de chaque nouveau bâtiment sur votre plateau Joueur.

L'amélioration d'un bâtiment compte comme une nouvelle construction et peut permettre aux factions qui possèdent des bâtiments adjacents de gagner du pouvoir (voir *Gagner du pouvoir grâce aux autres joueurs* p.8).

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les améliorations :

- Vous ne pouvez pas améliorer un bâtiment si vous ne disposez pas du bâtiment amélioré qui le remplace.
- Quand vous améliorez un bâtiment, prenez toujours le nouveau bâtiment dans la case la plus à gauche de votre plateau Joueur.

- **Important :** pour toutes les améliorations, vous devez remplacer l'ancien bâtiment par le nouveau bâtiment. Retirez l'ancien bâtiment de la case de terrain où il se trouve et remettez-le dans la case la plus à droite de sa rangée sur votre plateau Joueur. Notez que cela réduit les revenus du type de bâtiment correspondant. Ensuite, placez le nouveau bâtiment sur la case que vous venez de libérer.



Il existe **4 améliorations différentes** dans le jeu (et deux d'entre elles ne peuvent survenir qu'une seule fois dans la partie).

A

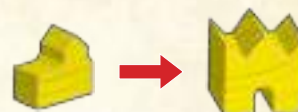


Améliorer un **atelier en guildes** coûte 2 outils et 6 pièces. S'il y a au moins un bâtiment d'**une autre faction** dans une case adjacente à l'atelier que vous améliorez, le coût de l'amélioration est réduit de 3 pièces.



Exemple : vous êtes **Rouge**. Améliorer l'atelier de gauche **1** en guildes coûte 2 outils et 3 pièces seulement (grâce au bâtiment adjacent d'une autre faction). Améliorer l'atelier de droite **2** coûte 2 outils et 6 pièces (votre propre bâtiment, bien qu'adjacent, ne réduit pas le coût de l'amélioration).

B



Améliorer une **guilde en palais** coûte 4 outils et 6 pièces. Construire le palais vous rapporte également une capacité ou action spéciale unique (voir *Appendice IV* p.22 pour plus de détails sur les tuiles Palais). Lorsque vous construisez votre palais, vous devez d'abord choisir une tuile Palais pour remplacer la tuile vierge temporaire de votre plateau Joueur. Vous pouvez choisir n'importe quelle tuile Palais parmi celles placées à proximité du plateau lors de la mise en place (sauf celles déjà construites par d'autres factions). Ainsi, plus vous attendrez pour construire votre palais, moins vous aurez de choix.



Améliorer une **guilde en école** coûte 3 outils et 5 pièces. Chaque fois que vous améliorez une guilde en école, sélectionnez une tuile Compétence du plateau Innovation et placez-la face visible devant vous (voir

Appendice VIII p.24 pour plus de détails sur les tuiles Compétence).

Les règles suivantes s'appliquent :

- Vous ne pouvez pas prendre deux fois la même tuile Compétence.
- Vous gagnerez des niveaux sur le plateau Recherche et/ou des livres de la discipline correspondante (3 en tout) en fonction de l'endroit où vous prenez la tuile Compétence.



Exemple : si vous prenez la compétence **1**, vous gagnez 3 niveaux dans la discipline Droit (bleue) sur le plateau Recherche. Si vous prenez la compétence **2**, vous gagnez

2 niveaux dans la discipline Ingénierie (marron) sur le plateau Recherche et un livre marron de la réserve.

C



Améliorer une **école en université** coûte 5 outils et 8 pièces. En outre, cela vous permet également de choisir immédiatement une tuile Compétence en utilisant les mêmes règles que lorsque vous améliorez une guilde en école.

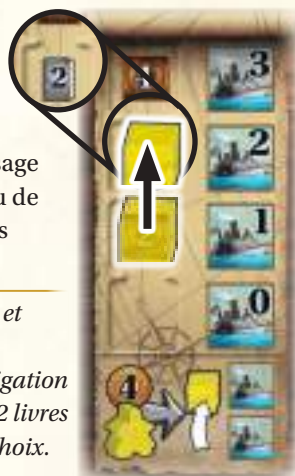
AUGMENTER LA NAVIGATION



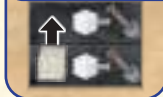
Cette action vous permet de faire progresser votre marqueur d'un cran sur la **piste de navigation** de votre plateau Joueur (sauf s'il est déjà tout en haut). Vous augmentez ainsi votre portée de navigation.

Les coûts de progression sont indiqués tout en bas de la piste. Lorsque vous progressez, vous touchez également un bonus à usage unique sous la forme de points ou de livres de votre choix (comme dans l'exemple ci-contre).

Exemple : vous dépensez 1 érudit et 4 pièces, ce qui vous permet d'augmenter votre portée de navigation de 1 à 2. Vous gagnez également 2 livres de la ou des disciplines de votre choix.



AMÉLIORER LES OUTILS DE TRANSFORMATION



Cette action vous permet de faire progresser votre marqueur d'un cran sur la **piste de transformation** de votre plateau Joueur (sauf s'il est déjà tout en haut). Progresser sur cette piste réduit le nombre d'outils qu'il vous faut dépenser lorsque vous transformez un terrain (voir action *Transformer et Construire* p.11).

Les coûts de progression sont indiqués tout en bas de la piste. Lorsque vous progressez, vous touchez également un bonus à usage unique sous la forme de points ou de livres de votre choix (comme dans l'exemple ci-contre).

Exemple : vous dépensez 5 pièces, 1 outil et 1 érudit pour réduire le coût d'une pelle de 2 outils à 1 seul. Vous gagnez également 6 points.



DÉVELOPPER UNE INNOVATION



Cette action vous permet de prendre une tuile Innovation en payant les coûts de développement qui lui sont associés. Pour prendre une tuile Innovation, vous devez toujours payer au moins 5 livres, dont certains d'une discipline spécifique. Un livre gris correspond à un livre de n'importe quelle discipline. De plus, si vous n'avez pas encore construit votre palais, vous devez aussi payer 5 pièces.

Les tuiles Innovation disponibles sont dans la section supérieure du plateau Innovation. Leur coût de développement est indiqué au bas de chaque colonne.

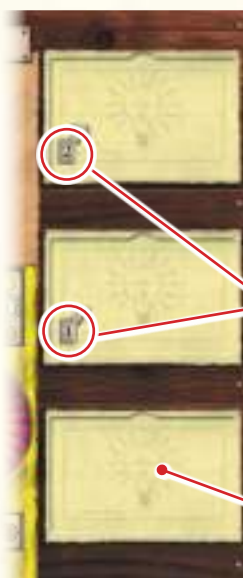


Exemple : les tuiles Innovation de cette colonne coûtent 2 livres d'économie et 3 livres de votre choix, plus 5 pièces si vous n'avez pas construit votre palais.

Dans les parties à 2 ou 4 joueurs, les deux innovations du haut affichent un coût différent.

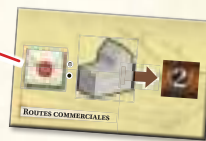


Exemple : les tuiles Innovation situées au-dessus de cette icône coûtent 2 livres d'économie, 1 livre de votre choix et 2 livres de droit, plus 5 pièces si vous n'avez pas construit votre palais.



Placez la tuile Innovation développée dans l'emplacement le plus bas du côté droit de votre plateau Joueur. Vous pouvez développer jusqu'à 3 innovations par partie. Une fois que les trois emplacements sont occupés, vous ne pouvez plus faire l'action *Développer une innovation*.

L'emplacement où vous placez votre innovation peut exiger un coût supplémentaire d'un ou deux livres (de votre choix) : vous devez le payer pour placer la tuile.



Il existe trois types de tuiles Innovation : les capacités spéciales, les points immédiats et les bâtiments supplémentaires. Voir *Appendice III* p.21 pour plus de détails.

ENVOYER UN ÉRUDIT



Le plateau Recherche se divise en 4 colonnes ou disciplines. Les 4 emplacements situés à la base de chaque colonne, d'une valeur de 2 ou 3, permettent d'accueillir un érudit chacun : ce sont les *cases Érudit*.

Économie Droit Ingénierie Médecine



Cette action vous permet de placer un érudit sur une case Érudit libre, et donc de déplacer votre marqueur Joueur de 2 ou 3 niveaux dans la discipline correspondante, en fonction du chiffre inscrit sur la case choisie.

Tout érudit envoyé sur le plateau Recherche **y reste jusqu'à la fin de la partie**. Vous disposez en tout de 7 érudits ; utilisez-les avec parcimonie.

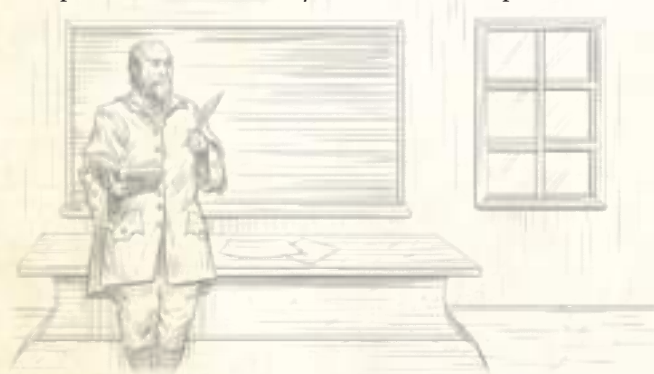
Exemple : vous envoyez un érudit dans la colonne Médecine. Hélas, la case 3 est déjà occupée, et vous choisissez par défaut une case 2. Cela vous permet malgré tout de faire progresser votre marqueur de 2 niveaux dans la discipline Médecine.



Au lieu d'envoyer un érudit sur une case libre, vous pouvez choisir d'en renvoyer un de votre tuile Faction à votre réserve pour avancer d'un niveau dans la discipline de votre choix. Cela vous évite de bloquer un érudit sur une case Érudit.

Rappel : tout érudit que vous souhaitez utiliser au cours d'une action doit venir de votre tuile Faction et non de votre réserve.

Pour plus de détails, voir *Le plateau Recherche* p.10.



ACTIONS DE POUVOIR ET DE LIVRE



Les emplacements du bas du plateau principal sont des actions de pouvoir et de livre (octogones orange). Les actions de pouvoir sont les mêmes à chaque partie, mais les actions de livre changent d'une partie sur

l'autre.

Chacune de ces actions ne peut être utilisée que par un seul joueur lors de chaque manche. Lorsque vous faites une de ces actions, vous devez placer un jeton X sur l'octogone orange pour indiquer que cette action ne peut plus être effectuée lors de cette manche.

Lorsque vous choisissez une des actions de pouvoir, vous devez dépenser le montant de pouvoir indiqué, en le déplaçant de votre bol III à votre bol I.

Lorsque vous choisissez une des actions de livre, vous devez payer son coût en dépensant le nombre de livres indiqué (quelles qu'en soient les disciplines).

Voir *Appendice VI* p.23 pour un aperçu des actions de pouvoir et de livre.



Exemple : l'action de livre de gauche vous permet d'améliorer un atelier en guilda, à condition de payer 2 livres de votre choix. L'action de pouvoir de droite vous permet de construire un pont à condition de dépenser 3 pouvoir (du bol III au bol I). Vous choisissez cette action, que vous recouvrez d'un jeton X.

ACTIONS SPÉCIALES



Les actions spéciales se distinguent par leur octogone orange, identique à celui des actions de pouvoir et de livre, et sont accessibles grâce à divers éléments du jeu. Ces actions doivent elles aussi être recouvertes d'un jeton X après utilisation et ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche.

Contrairement aux actions de pouvoir et de livre, vos actions spéciales vous sont exclusivement réservées. Elles ne peuvent pas être utilisées par les autres joueurs. De plus, elles sont gratuites.



Exemple : vous disposez de la tuile *Innovation Professeurs* ci-contre. À votre tour, vous pouvez utiliser cette action spéciale pour gagner un érudit et 3 points, et ceci, gratuitement.

Ensuite, vous devez recouvrir cette action spéciale avec un jeton X pour indiquer qu'elle ne peut plus être utilisée avant la prochaine manche.

PASSER



Lorsque c'est votre tour et que vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas faire d'action, vous devez *passer*. Passer met un terme à votre participation à la Phase II : *Actions* de cette manche.

Pour *passer*, suivez les étapes ci-dessous. Si vous passez lors de la 6^e manche, ne résolvez que l'étape 1 et ignorez le reste.

1. Consultez votre tuile Bonus de manche. Si l'icône ci-contre apparaît, gagnez immédiatement le bonus à usage unique indiqué (souvent, des points). Notez que cette icône apparaît sur d'autres éléments et fonctionne de la même façon.



Exemple :



Si vous possédez la tuile Bonus de manche ci-contre, vous gagnez 4 points pour chacun de vos palais et universités sur le plateau principal lorsque vous passez.

Si vous possédez la tuile Innovation ci-contre, vous gagnez 4 points pour chacune de vos guildes sur le plateau principal lorsque vous passez.



2. Prenez ensuite l'une des trois tuiles Bonus de manche disponibles placées à proximité du plateau, avec toutes les pièces déposées dessus, le cas échéant. Il peut s'agir d'une tuile Bonus de manche laissée par un joueur qui a passé avant vous. Placez la tuile ainsi récupérée face cachée devant vous pour indiquer que vous avez passé.
3. Rendez votre ancienne tuile Bonus de manche. Remettez-la face visible à côté des deux autres toujours disponibles.
4. Enfin, déplacez votre marqueur sur la première case disponible (de haut en bas) de la colonne de droite sur le plateau Ordre du tour. La colonne de gauche indique l'ordre du tour pour les manches impaires, et la colonne de droite pour les manches paires.



Exemple : vous êtes le deuxième joueur à passer à la première manche. Vous déplacez votre marqueur **jaune** dans la colonne de droite, juste en dessous du dernier marqueur qui y a été placé (ici, **rouge**).

Une fois que **tous les joueurs** ont passé, la phase II : *Actions* de la manche en cours est terminée. Passez alors à la Phase III : *Bonus de recherche et ajustement*.

CONVERSION DE RESSOURCES (FACULTATIF)

En plus de votre action, vous pouvez convertir des ressources lors de votre tour.

Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez **avant et/ou après** votre action.

Il n'existe pas d'autre moyen de convertir des ressources, et vous pouvez uniquement convertir des ressources lors de votre propre tour.

Vous pouvez convertir des ressources comme suit :

Sacrifier du pouvoir

Si vous avez au moins 2 jetons Pouvoir dans votre bol II, vous pouvez renvoyer l'un d'entre eux dans la **réserve** pour faire passer l'autre du bol II au bol III.

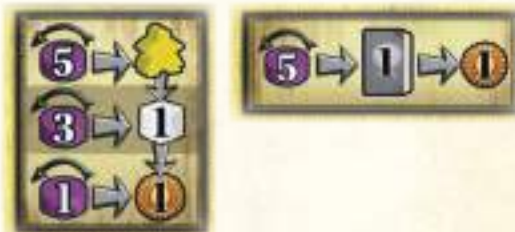


Convertir du pouvoir et des ressources

Vous pouvez dépenser du pouvoir (du bol III au bol I) pour obtenir des ressources en échange. Vous pouvez également échanger certaines ressources contre d'autres.

Vous pouvez :

- Payer 5 pouvoir pour gagner un érudit **ou** un livre de votre choix.
- Payer 3 pouvoir pour gagner 1 outil.
- Payer 1 pouvoir pour gagner 1 pièce.
- Payer 1 érudit pour gagner 1 outil.
- Payer 1 outil **ou** 1 livre pour gagner 1 pièce.



Phase III : Bonus de Recherche et ajustement

La phase III débute une fois que tous les joueurs ont passé lors de la phase d'actions.

Durant cette phase, de la première à la cinquième manche, vous pouvez gagner des bonus de recherche et devez préparer la prochaine manche. Lors de la sixième manche, ignorez complètement cette phase et passez immédiatement à la *Fin de la partie* et au *Décompte final* p.18.

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

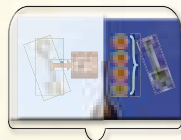
1. Gagner un bonus de Recherche

Le bonus de Recherche est indiqué sur la moitié droite de chaque tuile Pointage (sauf pour la 6^e manche dont le bonus est recouvert).

Pour toucher ce bonus, vous devez avoir au moins autant de niveaux qu'indiqué dans la discipline requise. Si vous remplissez la condition plusieurs fois, vous touchez le bonus autant de fois que vous remplissez la condition.



Vous gagnez 1 livre pour chaque ensemble de trois niveaux en Médecine (par ex. au niveau 3, vous gagnez 1 livre).



Vous gagnez 1 pelle pour chaque ensemble de quatre niveaux en Ingénierie (par ex. au niveau 8, vous gagnez 2 pelles).

Le bonus de Recherche qui rapporte une pelle obéit aux règles suivantes :

- Vous gagnez vos bonus dans le nouvel ordre du tour (celui de la manche à venir – pour les pelles, qui permettent de transformer du terrain, cela a son importance).
- Si vous avez gagné des pelles grâce au bonus de Recherche, vous ne pouvez pas acquérir de pelles supplémentaires.
- Vous ne pouvez pas garder vos pelles pour la prochaine manche.
- Les pelles gagnées grâce au bonus de Recherche peuvent être utilisées sur une ou plusieurs cases de terrain à portée.
- Vous ne pouvez pas *Construire un atelier* lors de la phase III.

2. Retirer les jetons X

Retirez les jetons X des emplacements qu'ils recouvrent :

- les actions de pouvoir et de livre du plateau principal,
- les actions spéciales de vos tuiles Palais, Compétence et Innovation,
- les tuiles Bonus de manche, le cas échéant.

3. Placer des pièces sur les tuiles Bonus de manche

Placez 1 pièce de la réserve sur chacune des 3 tuiles Bonus de manche à proximité du plateau. Une tuile peut accumuler plusieurs pièces si personne ne la choisit pendant plusieurs manches.



4. Révéler les tuiles Bonus de manche

Retournez face visible la tuile Bonus de manche que vous avez précédemment choisie.

5. Retourner la tuile Pointage

Retournez face cachée la tuile Pointage que vous venez d'évaluer. Ne restent face visible que les tuiles Pointage des manches à venir.



Crédits

Conception du jeu : Helge Ostertag

Illustrations : Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmönn

Conception graphique : Christof Tisch

Rédaction : Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Christof Tisch, Inga Keutmann

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture : Ambre Poilvé

Nous tenons à remercier Anna Christina Hucke pour la composition et Andreas Resch pour la création de la maquette du jeu. Nous remercions les nombreux testeurs et soutiens : Chris Bizzell, James Ataei, Christian Rossmann, Mike Assante, Reuben Hazelby, Christopher Ho, Alexander Bobrov, Dave Edwards, Francis Birck, Moreira, DocCool, George Galuska, E. Gökce Cimen, Fadi El-Riachi, Allan Jiang, Radhanath Housden et Matthew French

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Straße 37

65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de



Version 1.0



Super Meeple

193 rue du Faubourg Saint Denis

75010 Paris, France

www.supermeeple.com

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie s'arrête immédiatement après la Phase II : *Actions* de la 6^e manche, une fois que tous les joueurs ont passé. Aucun bonus de Recherche n'est accordé à l'issue de cette manche, c'est pourquoi la moitié droite de sa tuile Pointage est recouverte.

Passez au décompte final (agglomérations, recherche et ressources). Les joueurs ajoutent leurs points à ceux déjà marqués au fil du jeu. À l'issue du décompte final, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Agglomérations

Identifiez votre plus grand groupe de bâtiments à portée les uns des autres (voir *Cases adjacentes et Portée* p.8). Chaque bâtiment du groupe doit être à portée d'au moins un autre bâtiment du groupe. Seul

le nombre de bâtiments compte, et non le type, ni la valeur de pouvoir.

- Le joueur qui a le **plus de bâtiments** dans son agglomération la plus étendue marque **18 points**.
- Le joueur en **deuxième position** marque **12 points**.
- Le joueur en **troisième position** marque **6 points**.

Ces décomptes sont rappelés en haut à gauche du plateau principal.

Si des joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de bâtiments dans une agglomération, faites la somme des points attribués aux positions concernées et divisez-la par le nombre de joueurs à égalité, puis arrondissez à l'inférieur.

Exemple : un joueur a 10 bâtiments dans sa plus grande agglomération. Les 3 autres joueurs ont 9 bâtiments chacun. Le joueur qui a 10 bâtiments marque 18 points. Les 3 joueurs à égalité font la somme des points attribués à la 2^e, 3^e et 4^e position, soit $12 + 6 + 0$, et la divisent par 3, soit 6 points chacun.

Plateau Recherche

Le décompte suivant s'applique à **chacune des 4 colonnes de discipline** :



- Le joueur le plus haut de la colonne marque **8 points**.
- Le joueur en **deuxième position** marque **4 points**.
- Le joueur en **troisième position** marque **2 points**.

Ces décomptes sont également rappelés en haut à gauche du plateau principal. Vous ne marquez aucun point si vous êtes encore au niveau 0, même dans les parties à 2 ou 3 joueurs.

Si des joueurs sont à égalité pour une colonne, faites la somme des points attribués aux positions concernées et divisez-la par le nombre de joueurs à égalité, puis arrondissez à l'inférieur.



Exemple : **Bleu** est le plus haut dans la discipline Économie et marque donc 8 points. **Jaune** et **Rouge** sont à égalité pour la deuxième place et font donc la somme des points attribués à la 2^e et à la 3^e place, soit $4 + 2$, et la divisent par 2, soit 3 chacun. **Noir** ne gagne aucun point.

Décompte des ressources



Les ressources restantes sont converties en pièces selon la règle de *Conversion de ressources* (voir p.16).

Chaque ensemble de 5 pièces rapporte 1 point.

VARIANTE : DRAFT DES PLATEAUX JOUEUR ET DES FACTIONS

Pour ajouter de la diversité lors de l'attribution des tuiles Faction et des plateaux Joueur lors de la mise en place, vous pouvez procéder comme suit (annule et remplace la section *Factions et plateaux Joueur* de la p.5) :

1. Mélangez les 7 cartes Terrain et placez-en 6 au hasard face visible au milieu de la table.
2. Prenez au hasard autant de tuiles Faction que le nombre de joueurs +1 et placez-les face visible au milieu de la table.
3. Prenez au hasard autant de tuiles Palais que le nombre de joueurs +1 et placez-les face visible au milieu de la table. N'utilisez pas le palais n°17 avec un dos rouge .
4. Prenez au hasard autant de tuiles Bonus de manche que le nombre de joueurs +3 et placez-les face visible au milieu de la table.
5. Rangez les éléments non distribués des étapes 1 à 4 dans la boîte.
6. Désignez un premier joueur au hasard.
7. En commençant par le **premier** joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur choisit un des éléments suivants et le place devant lui : soit une carte Terrain, soit une tuile Faction, soit une tuile Palais. Répétez ce processus trois fois. Chaque joueur prend le plateau Joueur correspondant à sa carte Terrain et range cette carte dans la boîte.
8. En commençant par le **dernier** joueur et en poursuivant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit 1 tuile Bonus de manche et la place devant lui. Placez les 3 tuiles Bonus de manche restantes face visible à proximité du plateau et posez 1 pièce sur chacune.
9. Rangez les cartes Terrain, les plateaux Joueur, les tuiles Faction et les tuiles Palais restants dans la boîte.
10. Placez votre tuile Palais sur votre plateau Joueur (vous n'avez pas besoin de la tuile vierge temporaire : quand vous construirez votre palais, vous utiliserez la tuile que vous avez choisie à la place).

PARTIE À 2 JOUEURS

Si vous jouez une partie à 2 joueurs, utilisez les règles suivantes.

Modifications de la mise en place

① Prenez les **4 tuiles Décompte d'agglomérations**, mélangez-les face cachée et placez l'une d'entre elles, toujours face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau (uniquement sur le côté 1 à 3 joueurs). Rangez les trois autres tuiles dans la boîte, sans les regarder.



② Prenez **4 érudits** et **4 marqueurs Joueur** d'une couleur inutilisée pour incarner une faction neutre et placez-les sur le plateau Recherche comme suit :

- **1 érudit** sur un emplacement 2 de chaque colonne.
- **1 marqueur Joueur** sur le niveau 2 de chaque colonne. Ensuite, comptez le nombre d'icônes de discipline qui apparaissent sur la moitié droite des tuiles Pointage des cinq premières manches et faites progresser les marqueurs neutres d'autant de niveaux dans les colonnes correspondantes. Ces marqueurs n'ont pas besoin de clé pour atteindre ou franchir le niveau 8.



Modifications du jeu et Décompte final

Au début de la **6^e manche**, révélez la tuile Décompte d'agglomérations.

À la fin de la partie, résolvez les décomptes d'agglomérations et de recherche en prenant en compte la faction neutre. La faction neutre ne marque pas de points. Toutefois, vous devez prendre en compte son classement pour l'attribution des points d'agglomérations et de recherche : ainsi, elle peut vous priver de points, même sans en marquer pour elle-même. Les égalités sont résolues comme d'habitude.

Décompte de recherche : les marqueurs neutres définissent son classement dans chacune des 4 disciplines.

Décompte d'agglomérations : la valeur de la tuile Décompte d'agglomérations indique combien de bâtiments forment l'agglomération la plus étendue de la faction neutre, et donc son classement par rapport à vous.

Exemple : le bonus de recherche de la tuile Pointage de la 1^{re} manche affiche une icône Économie (jaune). Faites progresser le marqueur neutre (noir) d'un niveau dans cette colonne.

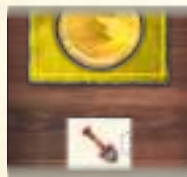
Le bonus de recherche de la tuile Pointage de la 2^e manche affiche trois icônes Droit (bleues). Faites progresser le marqueur neutre de trois niveaux dans cette colonne.

Répétez ce processus pour la tuile Pointage des manches suivantes, jusqu'à la 5^e (il n'y a pas de bonus de recherche pour la 6^e et dernière manche).

APPENDICE

Appendice I : Détails des Cartes Terrain

Désert



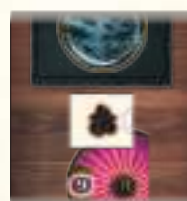
Au début de la partie, une fois que tous les bâtiments de départ ont été placés, gagnez 1 pelle (si plusieurs joueurs gagnent des pelles à ce stade, utilisez-les dans l'ordre du tour. Aucun atelier ne peut être construit à cette occasion).

Lac



Vous commencez la partie avec une portée de navigation de 1.

Marais



Au début de la partie, gagnez 1 érudit. Vous commencez la partie avec 9 jetons Pouvoir dans le bol II et 3 jetons Pouvoir dans le bol I (au lieu de 7 et 5).

Forêt



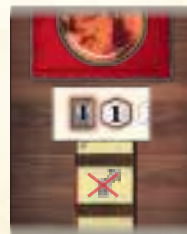
Au début de la partie, progressez d'un niveau dans chaque discipline. Vous commencez la partie avec 8 jetons Pouvoir dans le bol II et 4 jetons Pouvoir dans le bol I (au lieu de 7 et 5).

Montagne



Vous disposez d'un revenu supplémentaire de 2 pièces. Votre première guilde vous rapporte un revenu de 3 pièces (au lieu de 2).

Friche



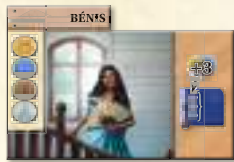
Au début de la partie, gagnez 1 livre de votre choix et 1 outil. Vous n'avez pas besoin de payer le coût supplémentaire en livres lorsque vous développez votre deuxième innovation (mais pour la troisième, si).

Plaine



L'action *Améliorer les outils de transformation* (p.14) coûte moins cher.

Appendice II : Factions



Bénis

Au début de la partie, les Bénis avancent d'un niveau dans chaque discipline.

Phase III (Recherche) : le niveau de recherche des Bénis est considéré comme étant 3 niveaux au-dessus de leur marqueur pour l'attribution du bonus de recherche.

Cette capacité s'applique au-delà du niveau 12.

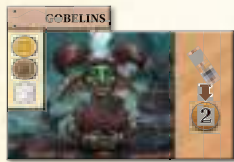
Exemple : le marqueur des Bénis est au niveau 6 de la colonne Droit. Le bonus de recherche rapporte 1 érudit pour chaque ensemble de 3 niveaux en Droit. Les Bénis reçoivent 3 érudits, car on considère que leur marqueur est 3 niveaux au-dessus de 6, donc à 9.



Félins

Au début de la partie, les Félins avancent d'un niveau en *Économie* et en *Médecine*.

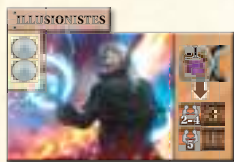
Lorsque les Félins fondent une ville, ils peuvent avancer de 3 niveaux (en tout), à répartir dans la ou les disciplines de leur choix. De plus, ils gagnent 1 livre de leur choix.



Gobelins

Au début de la partie, les Gobelins avancent d'un niveau en *Économie* et en *Ingénierie*. De plus, ils gagnent 1 outil.

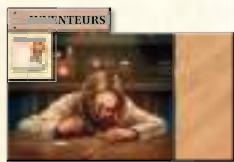
Lorsque les Gobelins utilisent une pelle, ils gagnent 2 pièces (par pelle).



Illusionnistes

Au début de la partie, les Illusionnistes avancent de 2 niveaux en *Médecine*.

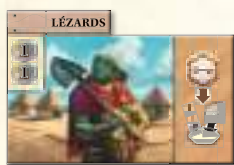
Lorsque les Illusionnistes effectuent une action de pouvoir, celle-ci leur coûte 1 pouvoir de moins (donc 1 jeton en moins à déplacer vers le bol I) et leur rapporte 3 points supplémentaires (4 points dans une partie à 5 joueurs).



Inventeurs

Au début de la partie, après avoir placé leurs ateliers de départ et choisi une tuile Bonus de manche, les Inventeurs gagnent une tuile Compétence de leur choix (et les niveaux de discipline et/ou les livres qui lui sont liés). Si la tuile Compétence rapporte des revenus,

ils touchent ceux-ci dès la 1^{re} manche. Si la tuile Compétence rapporte des pelles, utilisez-les immédiatement (si plusieurs joueurs gagnent des pelles à ce stade, utilisez-les dans l'ordre du tour. Aucun atelier ne peut être construit à cette occasion).

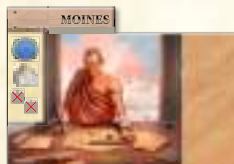


Lézards

Au début de la partie, les Lézards avancent de 2 niveaux (en tout), à répartir dans la ou les disciplines de leur choix.

Lorsque les Lézards fondent une ville, ils gagnent une action Transformer et Construire avec 1 pelle gratuite et 1 atelier gratuit.

L'atelier ne doit pas nécessairement être construit sur le terrain transformé ; il peut être placé sur n'importe quelle case de terrain natal à portée. Les règles de construction standard s'appliquent.

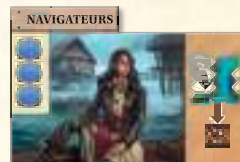


Moines

Au début de la partie, les Moines avancent d'un niveau en *Droit*.

Au début de la partie, au lieu de placer des ateliers de départ, les Moines placent leur université. Ils le font uniquement une

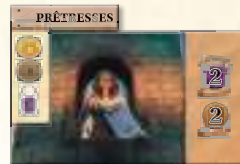
fois que les autres joueurs ont placé leurs bâtiments. En construisant l'université, ils gagnent une tuile Compétence de leur choix (et les niveaux de discipline et/ou les livres qui lui sont liés). Si la tuile Compétence rapporte des revenus, ils touchent ceux-ci dès la 1^{re} manche. Si la tuile Compétence rapporte des pelles, utilisez-les immédiatement (si plusieurs joueurs gagnent des pelles à ce stade, utilisez-les dans l'ordre du tour. Aucun atelier ne peut être construit à cette occasion).



Navigateurs

Au début de la partie, les Navigateurs avancent de 3 niveaux en *Droit*.

Lorsque les Navigateurs construisent un atelier dans une case adjacente à la rivière, ils marquent 2 points.

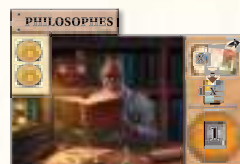


Prêtresses

Au début de la partie, les Prêtresses avancent d'un niveau en *Économie* et en *Ingénierie*.

De plus, les Prêtresses disposent de trois bâtiments de départ au lieu de deux : deux ateliers et une tour neutre, d'une valeur de pouvoir de 2. Les Prêtresses placent leurs deux premiers bâtiments selon la règle standard. Puis, une fois que tous les joueurs ont placé leurs ateliers (mais **avant** que les Moines ne placent leur université), les Prêtresses placent leur troisième bâtiment. Les Prêtresses décident librement de l'ordre dans lequel elles placent leurs trois bâtiments.

Phase I (Revenus) : les Prêtresses gagnent 2 pouvoir et 2 pièces.



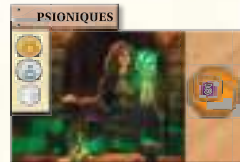
Philosophes

Au début de la partie, les Philosophes avancent de 2 niveaux en *Économie*.

Lorsque les Philosophes gagnent une tuile Compétence, ils gagnent 1 livre supplémentaire de la même discipline (même si la tuile elle-même ne rapporte

aucun livre).

Phase II (Actions) : les Philosophes disposent d'une action spéciale qui leur permet de gagner 1 livre de leur choix. Recouvrez cette action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

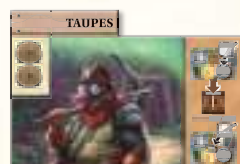


Psioniques

Au début de la partie, les Psioniques avancent d'un niveau en *Économie* et en *Médecine*. De plus, ils gagnent 1 outil.

Phase II (Actions) : les Psioniques disposent d'une action spéciale qui leur permet de gagner 5 pouvoir puis d'effectuer

immédiatement une seconde action. Recouvrez cette action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.



Taupes

Au début de la partie, les Taupes avancent de 2 niveaux en *Ingénierie*.

Lorsque les Taupes effectuent l'action Transformer et Construire, elles peuvent le faire une case plus loin que la normale

en payant 1 outil pour ignorer une case de terrain ou de rivière (elles creusent un tunnel dessous) et ainsi marquer 4 points. La case ainsi ciblée ne doit pas être adjacente à un de leurs bâtiments (mais elle peut être à portée de navigation).

Lorsque vous procédez au décompte d'agglomérations à la fin de la partie, prenez en compte tous les bâtiments des Taupes accessibles via des tunnels (sans qu'il soit nécessaire de dépenser des outils pour cela).

Phase II (Actions) : pour une action, les Taupes peuvent payer 1 outil pour construire 1 pont. Ce pont peut être construit le long d'une case de terrain et bordé par une à deux cases de terrain de part et d'autre.



Appendice III : Tuiles Innovation

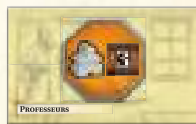
1. Capacités spéciales



Deus Ex Machina

Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet d'effectuer l'action *Transformer et Construire* avec 1 pelle gratuite (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal). Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

Bonus à usage unique : gagnez **immédiatement** 1 livre de votre choix et avancez d'un niveau dans chacune des 4 disciplines du plateau Recherche.



Professeurs

Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet de gagner 1 érudit et 3 points. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

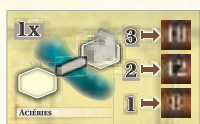


Routes commerciales

Chaque fois que vous passez, gagnez 2 points pour chacune de vos guildes sur le plateau principal.

2. Points immédiats et bonus

Chacune de ces innovations est à usage unique et vous permet de marquer des points.



Acieries

Marquez **immédiatement** 8/12/18 points si vous avez 1/2/3+ ponts sur le plateau. Ces ponts doivent uniquement être reliés à un de vos bâtiments.



Architecture

Pour chaque **forme** de bâtiment différente que vous avez sur le plateau principal, avancez **immédiatement** et gratuitement d'un niveau dans une discipline de votre choix sur le plateau Recherche. Vous pouvez avancer dans une même discipline ou dans des disciplines différentes.

De plus, marquez **immédiatement** 10 points.



Bibliothèques

Marquez **immédiatement** autant de points que le niveau cumulé de vos deux meilleures disciplines sur le plateau Recherche.

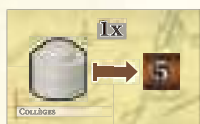
Exemple : vous êtes au niveau 9 en Économie, au niveau 7 en Droit et en Médecine, et au niveau 2 en Ingénierie. Vous marquez $9 + 7 = 16$ points.



Recensement

Marquez **immédiatement** les points indiqués ci-après, en fonction du nombre de bâtiments que vous avez sur le plateau principal.

- 7 ou 8 bâtiments : 8 points,
 - 9 ou 10 bâtiments : 12 points,
 - 11 bâtiments ou plus : 18 points.
- Si vous avez moins de 7 bâtiments, ne marquez aucun point.



Collèges

Marquez **immédiatement** 5 points pour chacune de vos écoles sur le plateau principal.



Égouts

Marquez **immédiatement** 2 points pour chacun de vos ateliers sur le plateau principal.



Fédération

Marquez **immédiatement** 5 points pour chacune de vos tuiles Ville.



Télécommunications

Marquez **immédiatement** les points indiqués ci-après, en fonction du nombre de groupes différents de bâtiments que vous avez sur le plateau principal. Un groupe est formé d'un ou plusieurs bâtiments **adjacents** (voir *Cases adjacentes* et *Portée* p.8).

- 4 groupes différents : 8 points,
 - 5 groupes différents : 12 points,
 - 6 groupes différents ou plus : 18 points.
- Si vous avez moins de 4 groupes différents, ne marquez aucun point.



Vapeur

Gagnez **immédiatement** 1 érudit, 1 amélioration gratuite sur la piste de transformation et 1 augmentation gratuite sur la piste de navigation. Touchez normalement les récompenses liées à ces progressions.

3. Bâtiments supplémentaires

Chacune de ces innovations est à usage unique et vous permet de placer immédiatement un bâtiment neutre spécifique. Placer un tel bâtiment compte comme une construction et peut donc rapporter des points et/ou déclencher des gains de pouvoir pour les autres factions.

Ces bâtiments comptent aussi lorsque vous *passez* ou pour d'autres innovations.

Les règles standard des bâtiments neutres s'appliquent (voir *Bâtiments neutres* p.9).



Atelier

Construisez **immédiatement** un atelier neutre. **Phase I (Revenus) :** gagnez 3 outils.



Guilde

Construisez **immédiatement** une guilde neutre. **Phase I (Revenus) :** gagnez 5 pièces.



École

Construisez **immédiatement** une école neutre et gagnez 1 tuile Compétence de votre choix (et les niveaux de discipline et/ou les livres qui lui sont liés).



Université

Construisez **immédiatement** une université neutre. Ne gagnez pas de compétence. Cette université vous permet de fonder une ville avec seulement 3 bâtiments (d'une valeur totale de 7 malgré tout).

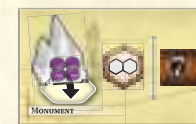
Phase I (Revenus) : marquez 2 points.



Palais

Construisez **immédiatement** un palais neutre et ajoutez 2 jetons Pouvoir à votre bol III. Ne gagnez pas de tuile Palais.

Phase I (Revenus) : gagnez 4 pouvoir.



Monument

Construisez **immédiatement** un monument neutre. Ce monument a une valeur de pouvoir de 4 et vous permet de fonder une ville avec seulement 2 bâtiments (d'une valeur totale de 7 malgré tout).

De plus, marquez **immédiatement** 7 points.

Appendice IV : Tuiles Palais



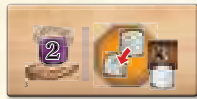
l'avez utilisée.

① **Phase I (Revenus)** : gagnez 5 pouvoir.
Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous rapporte 2 outils. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous



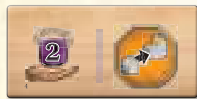
l'avez utilisée.

② **Phase II (Actions)** : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet d'effectuer une action *Transformer et Construire* avec 2 pelles gratuites (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal). Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.



3 points et gagner 1 outil. Remettez l'école sur votre plateau Joueur et remplacez-la par une guilde sur le plateau principal. Il s'agit d'une *construction* qui peut rapporter des points et/ou faire gagner du pouvoir à d'autres factions. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée. Vous ne pouvez pas utiliser cette action spéciale si vous n'avez pas de guilde sur votre plateau Joueur.

③ **Phase I (Revenus)** : gagnez 2 pouvoir.
Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet de rétrograder gratuitement une école en guilde pour marquer



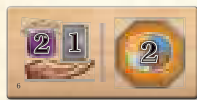
à d'autres factions. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

④ **Phase I (Revenus)** : gagnez 2 pouvoir.
Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet d'améliorer gratuitement un atelier en guilde. Il s'agit d'une



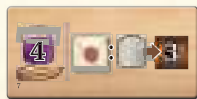
construction qui peut rapporter des points et/ou faire gagner du pouvoir à d'autres factions. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

⑤ **Phase I (Revenus)** : gagnez 4 pouvoir.
Gagnez **immédiatement** (usage unique) 1 tuile Compétence de votre choix (et les niveaux de discipline et/ou les livres qui lui sont liés).



dans **une seule** discipline de votre choix sur le plateau Recherche. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

⑥ **Phase I (Revenus)** : gagnez 2 pouvoir et 1 livre de votre choix.
Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet d'avancer de 2 niveaux



principal.

⑦ **Phase I (Revenus)** : gagnez 4 pouvoir.
Chaque fois que vous passez, gagnez 3 points pour chacune de vos écoles sur le plateau principal.



7), mais le nombre de bâtiments ne change pas (voir *Fonder une ville* p.9).

⑧ **Phase I (Revenus)** : gagnez 2 pièces, 2 pouvoir et 1 outil.
Vous pouvez **fonder des villes** avec un groupe de bâtiments d'une valeur de pouvoir de 6 (au lieu de



5), mais le nombre de bâtiments ne change pas (voir *Fonder une ville* p.9).

⑨ **Phase I (Revenus)** : gagnez 1 érudit.
Lorsque vous effectuez l'action *Transformer et Construire*, vous pouvez le faire une ou deux cases plus loin que la normale en payant 1 érudit pour

ignorer une ou deux cases de terrain ou de rivière (vous survolez ces cases) et ainsi marquer 5 points.
Survoler des terrains vous permet de transformer une case à distance sans qu'elle soit adjacente à l'un de vos bâtiments. Si vous survolez un terrain, vous pouvez transformer une case située à un hexagone de distance ; si vous en survolez deux, vous pouvez transformer une case située à deux hexagones de distance.
La case ainsi ciblée **ne doit pas être adjacente** à l'un de vos bâtiments (mais elle peut être à portée de navigation). Lorsque vous procédez au décompte d'agglomérations à la fin de la partie, prenez en compte tous vos bâtiments à portée de *vol* (sans qu'il soit nécessaire de dépenser un érudit pour cela).



10) **Phase I (Revenus)** : gagnez 6 pièces.
Gagnez **immédiatement** 12 pouvoir et 2 livres de votre choix (usage unique).

11) **Phase I (Revenus)** : gagnez 1 outil.
Gagnez **immédiatement** 1 tuile Ville de votre choix (usage unique). Placez-la sur cette tuile Palais. Cette tuile Ville n'est pas liée à la fondation



d'une ville sur le plateau. Vous pouvez encore fonder une ville avec votre palais (ou il peut déjà faire partie d'une ville). Pour tous les autres effets, cette tuile Ville obéit aux mêmes règles que tout autre tuile Ville du plateau.

12) **Phase I (Revenus)** : gagnez 8 pouvoir.
Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez un atelier, gagnez 2 points.



l'avez utilisée.

13) **Phase II (Actions)** : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet de gagner 1 livre de votre choix et de marquer 3 points. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez une guilde, gagnez 3 points.



14) **Phase I (Revenus)** : gagnez 6 pouvoir.
Augmentez **immédiatement** votre navigation de deux crans (usage unique).
Chaque fois que vous fondez une ville, vous pouvez choisir d'ignorer une case de rivière qui sépare des bâtiments pour former votre groupe (vous n'êtes pas obligé d'utiliser cette capacité. Si vous l'utilisez, placez la tuile Ville dans la case de rivière ainsi ignorée.)

15) **Phase I (Revenus)** : gagnez 6 pouvoir.
Effectuez **immédiatement** (usage unique) une action *Transformer et Construire* avec 2 pelles gratuites (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal), construisez 2 ponts (voir *Construire un pont* p.23) et gagnez 2 livres de votre choix.



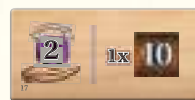
Vous pouvez prendre ces bonus dans l'ordre de votre choix, mais vous ne pouvez pas les alterner (par ex. construire un pont entre deux transformations).

16) **Phase I (Revenus)** : gagnez 2 pouvoir et 1 livre de votre choix.
Prenez **immédiatement** 1 guilde de votre plateau Joueur et placez-la gratuitement dans n'importe quelle case de votre terrain natal du plateau (usage unique). La case n'a pas besoin d'être à portée, mais vous ne pouvez pas transformer de terrain lors de ce tour. Il s'agit d'une *construction* qui peut rapporter des points et/ou faire gagner du pouvoir à d'autres factions.

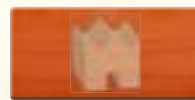


17) **Phase I (Revenus)** : gagnez 2 pouvoir.
Marquez **immédiatement** 10 points (usage unique).

Cette tuile a un dos rouge qui vous permet de la repérer facilement.



Cette tuile a un dos rouge qui vous permet de la repérer facilement.



Cette tuile a un dos rouge qui vous permet de la repérer facilement.



Appendice V : Tuiles Bonus de manche



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez un atelier dans une case adjacente à une case de rivière, marquez 2 points.

Phase II (Actions) : votre portée de navigation augmente virtuellement de 1 (n'avancez pas votre marqueur sur la piste de navigation). Si vous avez cette tuile à la 6^e manche, cette

portée augmentée ne compte pas pour le décompte final.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous utilisez l'action *Envoyer un érudit*, marquez 2 points.

Fonctionne également lorsque vous renvoyez un érudit dans votre réserve pour avancer d'un niveau dans une discipline de votre choix sur le plateau Recherche.

Phase I (Revenus) : gagnez 1 érudit.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez une guilde, marquez 3 points.

Phase I (Revenus) : gagnez 3 pouvoir.



Lorsque vous passez, gagnez 4 points pour chacune de vos universités et/ou chacun de vos palais sur le plateau principal.

Phase I (Revenus) : gagnez 1 outil.



Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet d'effectuer une action *Transformer et Construire* avec 1 pelle gratuite (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal). Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

Phase I (Revenus) : gagnez 1 livre de votre choix.



Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet de placer gratuitement un pont (comme si vous faisiez cette action de pouvoir). Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

Phase I (Revenus) : gagnez 1 livre de votre choix.



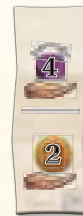
Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet d'avancer gratuitement d'un niveau dans la discipline de votre choix sur le plateau Recherche. Recouvrez l'action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.

Phase I (Revenus) : gagnez 2 outils.



Lorsque vous passez, avancez d'un niveau dans la discipline de votre choix pour chaque école que vous avez construite. Si vous avez plus d'une école, vous pouvez choisir plusieurs disciplines.

Phase I (Revenus) : gagnez 4 pièces.



Phase I (Revenus) : gagnez 4 pouvoir et 2 pièces.



Phase I (Revenus) : gagnez 6 pièces.

Appendice VI : Actions de pouvoir et de livre



Dépensez 1 livre de n'importe quelle discipline pour gagner 5 pouvoir.



Dépensez 1 livre de n'importe quelle discipline pour avancer de 2 niveaux dans **une seule** discipline de votre choix sur le plateau Recherche.



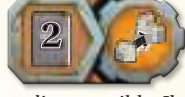
Dépensez 3 pouvoir pour construire un pont d'une rive à une autre. Vous devez posséder un bâtiment sur au moins l'une des deux cases que vous souhaitez relier et il ne doit pas y avoir déjà de pont à cet endroit. Le pont rend les cases qu'il relie **adjacentes** l'une à l'autre (voir *Cases adjacentes et Portée* p.8). Les endroits où vous pouvez construire un pont sont repérables aux morceaux de ponts situés de part et d'autre de la rivière.



Exemple : vous pouvez placer un pont à gauche ou au milieu (à côté de votre guilde) mais pas à droite.



Dépensez 2 livres de n'importe quelle(s) discipline(s) pour gagner 6 pièces.



Dépensez 2 livres de n'importe quelle(s) discipline(s) pour améliorer gratuitement un atelier en guilde. Il s'agit d'une *construction* qui peut rapporter des points et/ou faire gagner du pouvoir à d'autres factions.



Dépensez 3 pouvoir pour gagner 1 érudit.



Dépensez 4 pouvoir pour gagner 2 outils.



Dépensez 4 pouvoir pour gagner 7 pièces.



Dépensez 2 livres de n'importe quelle(s) discipline(s) pour gagner 2 points pour chacune de vos guildes sur le plateau principal.



Dépensez 3 livres de n'importe quelle(s) discipline(s) pour effectuer immédiatement une action *Transformer et Construire* avec 3 pelles gratuites.



Dépensez 4 pouvoir pour effectuer immédiatement une action *Transformer et Construire* avec 1 pelle gratuite (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal).



Dépensez 6 pouvoir pour effectuer immédiatement une action *Transformer et Construire* avec 2 pelles gratuites (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal).

Appendice VII : Tuiles Ville



Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 4 points et 3 outils.



Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 5 points et effectuez immédiatement une action *Transformer et Construire* avec 2 pelles gratuites (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal).



Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 5 points et 2 livres de votre choix.



Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 6 points et 6 pièces.



Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 7 points et avancez d'un niveau dans chaque discipline.



Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 8 points et 8 pouvoir.

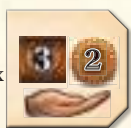


Lorsque vous prenez cette tuile Ville, gagnez 8 points et 1 érudit.

Appendice VIII : Tuiles Compétence



Phase I (Revenus) : gagnez 1 outil et avancez d'un niveau dans une discipline de votre choix (si vous avancez au niveau 9, gagnez immédiatement le revenu correspondant).



Phase I (Revenus) : gagnez 3 points et 2 pièces.



Phase I (Revenus) : gagnez 1 livre de votre choix et 1 pouvoir.



Immédiatement : gagnez 1 outil, 5 points et 2 pièces (usage unique).



Immédiatement : effectuez (usage unique) une action *Transformer et Construire* avec 2 pelles gratuites (vous pouvez dépenser des outils pour obtenir les pelles nécessaires à la transformation d'un terrain en terrain natal).



Immédiatement : gagnez 2 annexes neutres (usage unique).

Phase II (Actions) : vous pouvez utiliser une action pour placer 1 annexe (ne compte pas comme une *construction*) à côté de l'un de vos bâtiments, même neutre, sans annexe. Une annexe augmente la valeur de pouvoir d'un bâtiment de 1 pour gagner du pouvoir ou fonder une ville. De plus, le bâtiment et son annexe comptent comme 2 bâtiments parmi les 4 demandés pour fonder une ville.



Phase II (Actions) : vous disposez d'une action spéciale qui vous permet de gagner 4 pouvoir. Recouvrez cette action spéciale d'un jeton X une fois que vous l'avez utilisée.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous utilisez l'action *Envoyer un érudit*, marquez 2 points. Fonctionne également lorsque vous renvoyez un érudit dans votre réserve pour avancer d'un niveau

dans une discipline de votre choix sur le plateau Recherche.

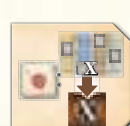


Immédiatement : construisez une tour neutre (usage unique). Il s'agit d'une *construction* qui peut rapporter des points et/ou faire gagner du pouvoir à d'autres factions. Les règles de construction des bâtiments neutres s'appliquent (voir p.9). La tour a une valeur de pouvoir de 2.

Phase I (Revenus) : gagnez 2 pouvoir et 2 pièces.



Lorsque vous passez, gagnez 2 points pour chacune de vos tuiles Ville.



Lorsque vous passez, gagnez 1 point par niveau atteint dans la discipline où votre marqueur est le plus bas.

Exemple : vous êtes au niveau 9 en Économie, au niveau 7 en Droit et en Médecine, et au niveau 2 en Ingénierie. Vous marquez 2 points.

Appendice IX : Tuiles Pointage

Chaque tuile Pointage du plateau est associée à une manche.

La moitié gauche de chaque tuile vous indique comment marquer des points par le biais d'actions spécifiques lors de la phase II.

La moitié droite de chaque tuile vous indique les bonus de Recherche accordés à la fin de la manche (en phase III). Pour gagner ces bonus, vous devez disposer du niveau de discipline requis.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez un atelier, gagnez 2 points.

Fin de manche : gagnez 1 érudit pour chaque ensemble de 3 niveaux en *Droit*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez un atelier, gagnez 2 points.

Fin de manche : gagnez 4 pouvoir pour chaque ensemble de 3 niveaux en *Économie*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez une guilde, gagnez 3 points.

Fin de manche : gagnez 1 livre de votre choix pour chaque ensemble de 3 niveaux en *Droit*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez une guilde, gagnez 3 points.

Fin de manche : utilisez immédiatement 1 pelle pour chaque ensemble de 4 niveaux en *Médecine*. Si plusieurs joueurs obtiennent ce bonus, utilisez les pelles dans l'ordre défini pour la prochaine manche. Vous ne pouvez pas construire d'atelier.



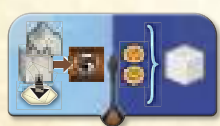
Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez une école, gagnez 4 points.

Fin de manche : gagnez 1 pièce pour chaque niveau en *Économie*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez un palais ou une université, gagnez 5 points.

Fin de manche : gagnez 1 outil pour chaque ensemble de 2 niveaux en *Médecine*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous construisez un palais ou une université, gagnez 5 points.

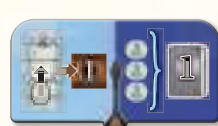
Fin de manche : gagnez 1 outil pour chaque ensemble de 2 niveaux en *Économie*.



Mise en place : cette tuile ne doit pas être dans l'emplacement de la 5^e ou 6^e manche.

Phase II (Actions) : chaque fois que vous dépensez 1 pelle, quelle qu'en soit la provenance, gagnez 2 points. Si vous dépensez plusieurs pelles, vous marquez 2 points par pelle.

Fin de manche : gagnez 1 pièce pour chaque niveau en *Ingénierie*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous avancez dans une discipline sur le plateau Recherche, marquez 1 point. Si vous augmentez de niveau plusieurs fois grâce à une même action, vous marquez 1 point par niveau ainsi acquis.

Fin de manche : gagnez 1 livre de votre choix pour chaque ensemble de 3 niveaux en *Médecine*.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous prenez une tuile Ville, marquez 5 points.

Fin de manche : utilisez immédiatement 1 pelle pour chaque ensemble de 4 niveaux en *Ingénierie*. Si plusieurs joueurs obtiennent ce bonus, utilisez les pelles dans l'ordre défini pour la prochaine manche. Vous ne pouvez pas construire d'atelier.



Phase II (Actions) : chaque fois que vous avancez sur votre piste de navigation ou de transformation, marquez 3 points.

Fin de manche : gagnez 1 érudit pour chaque ensemble de 3 niveaux en *Ingénierie*.

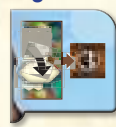


Phase II (Actions) : chaque fois que vous prenez une tuile Innovation, marquez 5 points.

Fin de manche : gagnez 3 pouvoir pour chaque ensemble de 2 niveaux en *Droit*.

Tuiles Pointage final

Lors de la **phase II (Actions)** de la 6^e manche, une tuile **Pointage final** vous permet de marquer des points supplémentaires (elle remplace le bonus de Recherche de fin de manche). La tuile ci-contre est spéciale ; les autres vous permettent de marquer des points comme les tuiles Pointage standard portant les mêmes icônes que celles ci-dessus.



Si cette tuile est visible, vous marquez 3 points à chaque fois que vous construisez un atelier sur une case au bord du plateau principal (à bords pointillés).