





CULTURE

HAUT EMPIRE

1

Placez 2 pions Contrôle sur des cases adjacentes à des villes alliées. Pour chaque pion que vous ne pouvez pas placer, placez 1 pion Commerce sur cette carte.

Liste de critères (placement des pions Contrôle) :

1. Case contenant une Merveille de la Nature.
2. Case contenant un pion Ressource.
3. Case contenant une icône Barbare.
4. Case adjacente au plus grand nombre de villes.
5. Case adjacente à la ville la plus proche de devenir majeure.
6. Case dont le terrain a la plus haute difficulté.



+1 pion Contrôle

COMMERCE EXTÉRIEUR

ÉCONOMIE

Déplacez les caravanes de ce joueur de 3 cases vers sa destination par le chemin le plus court.

Liste de critères (choix de la destination) :

1. Cité-État pour laquelle ce joueur n'a pas de carte Diplomatie.
2. Ville rivale.
3. Autre cité-État.

Critère décisif : Distance la plus courte.



+ 1 case de Déplacement chacune



POTERIE

1

Construisez 1 Merveille du Monde.
La production de ce joueur est de 5.
Construisez cette Merveille sur la ville alliée ayant la défense la plus haute.

Liste de critères (choix de la Merveille) :

1. La Merveille qui rapproche le plus ce joueur d'un de ses objectifs.
2. La Merveille au coût le plus bas.

Ensuite, construisez 1 ville sur une case valide à 2 cases ou moins d'une case alliée.

Liste de critères (placement de la ville) :

1. Case adjacente au plus grand nombre de pions Merveille de la Nature et/ou Ressource.
2. Case contenant une icône Barbare.
3. Case ayant la défense plus haute.

Si ni une Merveille ni une ville n'a été construite de cette façon, remplacez cette carte par « Élevage de Bétail » et rétrogradez celle-ci.



+ 1 Production pour les Merveilles



MAÇONNERIE

1

Menez jusqu'à 2 attaques à 2 cases ou moins d'une case alliée. La Valeur de Combat de ce joueur est de 5.

Liste de critères (choix des cibles) :

1. Barbare.
2. Ville rivale avec une défense de 4 ou moins.
3. Pion Contrôle rival.

Critère décisif : Défense la plus basse.

Ensuite, renforcez 5 des pions Contrôle de ce joueur, moins 3 pour chaque attaque qu'il a menée (minimum 0). Renforcez d'abord les pions les plus proches de barbares et/ou de cases rivales, avec comme critère décisif le terrain ayant la plus haute difficulté.

Si aucune attaque n'a été menée et qu'aucun pion n'a été renforcé, remplacez cette carte par « Métallurgie » et rétrogradez celle-ci.

+ 1 à la Valeur de Combat





SCIENCE

ASTROLOGIE

1

Avancez le cadran de Tech de ce joueur de 5 crans.

Lorsque ce joueur atteint ou dépasse un cran de Niveau Tech sur son cadran de Tech, sélectionnez au hasard 1 de ses cartes de Priorité parmi celles ayant le Niveau Tech le plus bas. Remplacez la carte sélectionnée par la carte de Priorité du même type au Niveau Tech indiqué par ce cran. Si la carte sélectionnée est déjà à ce Niveau Tech, remplacez-la par la carte du même type au niveau immédiatement supérieur.



+ 1 cran sur le cadran de Tech





CULTURE

THÉÂTRE ET POÉSIE

II

Placez 3 pions Contrôle sur des cases adjacentes à des villes alliées. Pour chaque pion que vous ne pouvez pas placer, placez 1 pion Commerce sur cette carte.

Liste de critères (placement des pions Contrôle) :

1. Case contenant une Merveille de la Nature.
2. Case contenant un pion Ressource.
3. Case contenant une icône Barbare.
4. Case adjacente au plus grand nombre de villes.
5. Case adjacente à la ville la plus proche de devenir majeure.
6. Case dont le terrain a la plus haute difficulté.



+1 pion Contrôle



MONNAIE

II

Ce joueur vainc chaque barbare adjacent à une case alliée sans gagner de pions Commerce.

Ensuite, déplacez chacune de ses caravanes de 4 cases vers des destinations différentes par le chemin le plus court.

Liste de critères (choix de la destination) :

1. Cité-État pour laquelle ce joueur n'a pas de carte Diplomatie.
2. Ville rivale.
3. Autre cité-État.

Critère décisif : Distance la plus courte.



+ 1 case de Déplacement chacune



ÉLEVAGE DE BÉTAIL

II

INDUSTRIE

Construisez 1 Merveille du Monde. La production de ce joueur est de 6. Construisez cette Merveille sur la ville alliée ayant la défense la plus haute.

Liste de critères (choix de la Merveille) :

1. La Merveille qui rapproche le plus ce joueur d'un de ses objectifs.
2. La Merveille au coût le plus bas.

Ensuite, construisez 1 ville sur une case valide à 3 cases ou moins d'une case alliée ou d'une caravane alliée.

Liste de critères (placement de la ville) :

1. Case adjacente au plus grand nombre de pions Merveille de la Nature et/ou Ressource.
2. Case contenant une icône Barbare.
3. Défense la plus haute.

Si ni une Merveille ni une ville n'a été construite de cette façon, remplacez cette carte par « Nationalisme » et rétrogradez celle-ci.



+ 1 Production pour les Merveilles



MÉTALLURGIE

II

Menez jusqu'à 2 attaques à 3 cases ou moins d'une case alliée. La Valeur de Combat de ce joueur est de 6, ou de 8 s'il attaque un barbare.

Liste de critères (choix des cibles) :

1. Barbare.
2. Ville rivale avec une défense de 6 ou moins.
3. Pion Contrôle rival.

Critère décisif : Défense la plus basse.

Ensuite, renforcez 5 des pions Contrôle de ce joueur, moins 2 pour chaque attaque qu'il a menée (minimum 0). Renforcez d'abord les pions les plus proches de barbares et/ou de cases rivales, avec comme critère décisif le terrain ayant la plus haute difficulté.

Si aucune attaque n'a été menée et qu'aucun pion n'a été renforcé, remplacez cette carte par « Production de Masse » et rétrogradez-celle-ci.



+ 1 à la Valeur de Combat

MATHÉMATIQUES

SCIENCE

Placez 1 pion Commerce de la Réserve sur la carte de Priorité au plus haut échelon de l'échelle de Priorité de ce joueur et ayant le moins de pions Commerce.

Ensuite, avancez son cadran de Tech de 5 crans.



+ 1 cran sur le cadran de Tech







CULTURE

FONCTION PUBLIQUE

III

Placez 3 pions Contrôle sur des cases adjacentes à des villes alliées. Pour chaque pion que vous ne pouvez pas placer, placez un pion Commerce sur cette carte.

Ensuite, placez 1 pion Contrôle sur une case adjacente à une case alliée.

Liste de critères (placement des pions Contrôle) :

1. Case contenant une Merveille de la Nature.
2. Case contenant un pion Ressource.
3. Case contenant une icône Barbare.
4. Case adjacente à un pion Merveille de la Nature, un pion Ressource ou à une icône Barbare non recouverte.
5. Case adjacente au plus grand nombre de villes.
6. Case adjacente à la ville la plus proche de devenir majeure.
7. Case dont le terrain a la plus haute difficulté.



+1 pion Contrôle

MACHINE À VAPEUR

III

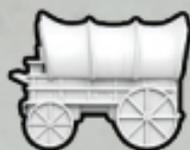
ÉCONOMIE

Ce joueur gagne 1 Ressource de la réserve.
Ensuite, déplacez chacune de ses caravanes de 6 cases vers des destinations différentes par le chemin le plus court. Elles peuvent se déplacer sur les cases d'eau.

Liste de critères (choix de la destination) :

1. Cité-État pour laquelle ce joueur n'a pas de carte Diplomatie.
2. Ville rivale.
3. Autre cité-État.

Critère décisif : Distance la plus courte.



+ 1 case de Déplacement chacune



NATIONALISME



INDUSTRIE

Construisez 1 Merveille du Monde. La production de ce joueur est de 7. Construisez cette Merveille sur la ville alliée ayant la défense la plus haute.

Liste de critères (choix de la Merveille) :

1. La Merveille qui rapproche le plus ce joueur d'un de ses objectifs.
2. La Merveille au coût le plus bas.

Ensuite, construisez 1 ville sur une case valide à 4 cases ou moins d'une case alliée. Il peut y avoir des cases d'eau entre la case alliée et la ville.

Liste de critères (placement de la ville) :

1. Case adjacente au plus grand nombre de pions Merveille de la Nature et/ou Ressource.
2. Case contenant une icône Barbare.
3. Défense la plus haute.

Si ni une Merveille ni une ville n'a été construite de cette façon, remplacez cette carte par « Urbanisation » et rétrogradez celle-ci.



+ 1 Production pour les Merveilles



PRODUCTION DE MASSE



ARMÉE

Menez jusqu'à 2 attaques à 3 cases ou moins d'une case alliée. La Valeur de Combat de ce joueur est de 7. Il peut y avoir des cases d'eau entre la case alliée et la ville.

Liste de critères (choix des cibles) :

1. Ville rivale avec une Merveille et une défense de 8 ou moins.
2. Barbare adjacent à une case alliée.
3. Ville rivale avec une défense de 8 ou moins.
4. Cité-État.
5. Pion Contrôle rival.

Critère décisif : Défense la plus basse.

Ensuite, renforcez 5 des pions Contrôle de ce joueur, moins 1 pour chaque attaque qu'il a menée. Renforcez d'abord les pions les plus proches de barbares et/ou de cases rivales, avec comme critère décisif le terrain ayant la plus haute difficulté.



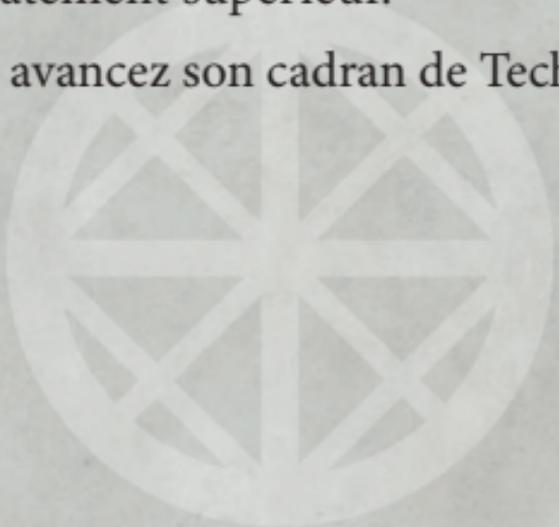
+ 1 à la Valeur de Combat

PIÈCES DE RECHANGE

SCIENCE

Ce joueur remplace sa carte de Priorité de plus faible Niveau Tech qui se trouve le plus haut dans son échelle de Priorité par une carte de même type et du niveau immédiatement supérieur.

Ensuite, avancez son cadran de Tech de 5 crans.



+ 1 cran sur le cadran de Tech





CULTURE

MÉDIAS DE MASSE

IV

Retournez chaque pion Contrôle rival adjacent à une case alliée sur son côté « non renforcé ». Si certains de ces pions sont déjà sur leur côté « non renforcé », retirez-les du plateau à la place.

Ensuite, placez 4 pions Contrôle sur des cases adjacentes à des villes alliées. Pour chaque pion que vous ne pouvez pas placer, placez 1 pion Commerce sur cette carte.

Liste de critères (placement des pions Contrôle) :

1. Case contenant une Merveille de la Nature.
2. Case contenant un pion Ressource.
3. Case contenant une icône Barbare.
4. Case adjacente au plus grand nombre de villes.
5. Case adjacente à la ville la plus proche de devenir majeure.
6. Case adjacente à une case rivale.
7. Case dont le terrain a la plus haute difficulté.

+1 pion Contrôle



Déplacez chacune des caravanes de ce joueur de 6 cases vers des destinations différentes par le chemin le plus court. Elles peuvent se déplacer sur les cases d'eau.

Liste de critères (choix de la destination) :

1. Cité-État pour laquelle ce joueur n'a pas de carte Diplomatie.
2. Ville rivale.
3. Autre cité-État.

Critère décisif : Distance la plus courte.

Ensuite, après avoir rétrogradé cette carte, résolvez la carte au cinquième échelon de ce joueur, mais ne la rétrogradez pas.





INDUSTRIE

URBANISATION

IV

Construisez 1 Merveille du Monde. La production de ce joueur est de 8. Construisez cette Merveille sur la ville alliée ayant la défense la plus haute.

Liste de critères (choix de la Merveille) :

1. La Merveille qui rapproche le plus ce joueur d'un de ses objectifs.
2. La Merveille au coût le plus bas.

Ensuite, construisez 1 ville sur une case valide à 5 cases ou moins d'une case alliée. Il peut y avoir des cases d'eau entre la case alliée et la ville.

Liste de critères (placement de la ville) :

1. Case adjacente au plus grand nombre de pions Merveille de la Nature et/ou Ressource.
2. Case contenant une icône Barbare.
3. Défense la plus haute.

Ensuite, après que cette carte a été rétrogradée, résolvez la carte de Priorité Culture de ce joueur comme si elle se trouvait au cinquième échelon, puis rétrogradez-la normalement.



+ 1 Production pour les Merveilles



AVIATION

IV

Menez jusqu'à 3 attaques à 5 cases ou moins d'une case alliée. La Valeur de Combat de ce joueur est de 8. Il peut traverser des cases d'eau, des cases rivales, des barbares et des cités-États.

Liste de critères (choix des cibles) :

1. Ville rivale avec une Merveille et une défense de 10 ou moins.
2. Barbare adjacent à une case alliée.
3. Ville rivale avec une défense de 10 ou moins.
4. Cité-État.
5. Pion Contrôle rival.

Critère décisif : Défense la plus basse.

Ensuite, renforcez 5 des pions Contrôle de ce joueur, moins 1 pour chaque attaque qu'il a menée. Renforcez d'abord les pions les plus proches de barbares et/ou de cases rivales, avec comme critère décisif le terrain ayant la plus haute difficulté.



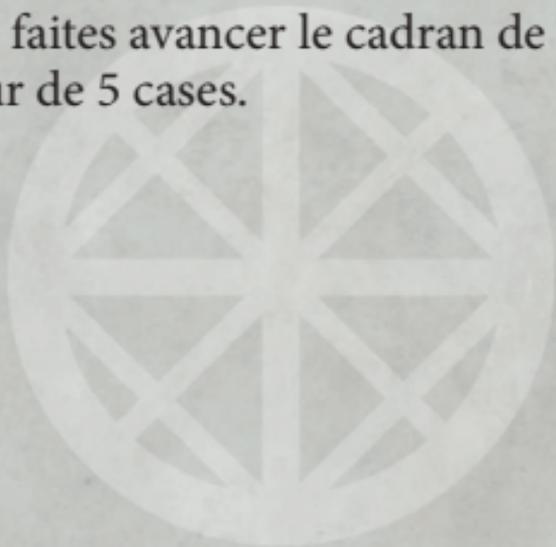
+ 1 à la Valeur de Combat

ÉNERGIE NUCLÉAIRE

SCIENCE

Chaque joueur humain doit choisir 1 de ses villes non-capitales, si possible. Détruisez chaque ville choisie et chaque pion Contrôle adjacent à ces villes.

Ensuite, faites avancer le cadran de Tech de ce joueur de 5 cases.



+ 1 cran sur le cadran de Tech