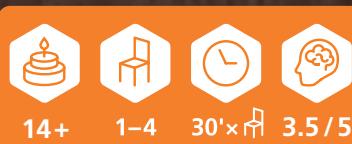


MILLENNIA

TRACKS OF TIME



Livret de règles



14+ 1-4 30'x 3.5/5

Contenu

* aux couleurs des 4 joueurs

Jetons en bois



16 Marqueurs de Sélection*



16 Marqueurs Recherche*



4 Marqueurs de Points de Victoire (PV)*



28 Marqueurs de Piste*



1 Marqueur d'Âge

Plateau de jeu



1 Plateau de Jeu double face (faces A1 et A2)



1 Jeton Chef



1 Jeton Architecte



8 tuiles de PV*

Or



26 Jetons Livre



23 x 1



18 x 5

8 x 20

Autre



4 Aides de Jeu



Autres Langues



Tutoriel Vidéo



Quiz sur les Règles

Cartes



112 Cartes Technologie



2 Cartes Technologie Vierge



12 Cartes Technologie Joker



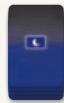
24 Cartes Merveille



88 Cartes Bâtiment



20 Cartes Recherche



8 Cartes En Sommeil*



32 Cartes Diplomatie



4 Cartes de Départ



Sommaire

Contenu	1
Introduction	2
Mise en Place	2
Phases d'Âge	4
Phase de Sélection	4
Phase de Prospérité	5
Phase de Revenu	6
Phase de Construction	6
Phase d'Action	7
Phase de Guerre	11
Phase d'Entretien	12
Score de Fin de Partie	13
Victoire	13
Variante Solo	13
Annexe	15
Jetons Livre	15
Merveilles et Bâtiments	16
Cartes Recherche	18
Cartes Diplomatie	18
Iconographie	19

Introduction

Dans **Millennia : Tracks of Time**, vous dirigerez votre civilisation à travers plus de 5000 ans d'histoire en acquérant des technologies, en investissant sur la **diplomatie** et la **recherche**, et en guidant votre **évolution** sur les 7 différentes pistes de progrès. Vous construirez des bâtiments et des merveilles de **8 âges distincts**, de l'Âge de Bronze aux Temps Modernes jusque vers le Futur, ce qui vous permettra d'obtenir des avantages uniques et des bonus pour le score de fin de partie.

Millennia : Tracks of Time est un jeu de civilisation compétitif pour **1 à 4 joueurs**. Vous marquerez des PV durant la partie et à nouveau après le dernier âge. La civilisation avec le plus de PV en fin de partie est déclarée victorieuse.

Mise en Place

- 1 **Plateau de Jeu :** Le Plateau de Jeu possède deux faces (A1 et A2) pour plus de rejouabilité. Placez le au centre de la table sur la face de votre choix et placez l'or à côté pour former la réserve générale.
- 2 **Jetons Livre :** Mélangez les et placez en un face visible au hasard sur chaque Icône Livre des Pistes de Progrès. Remettez les jetons inutilisés dans la boîte.
- 3 **Zone de Sélection des Technologies :** Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, recouvrez les emplacements 3/4 joueurs sur le côté gauche du Plateau avec des Marqueurs de Sélection inutilisés pour rappeler qu'ils ne sont pas disponibles.
- 4 **Prosérité :** Mélangez les Cartes Prosérité pour former une pioche face cachée que vous placerez au-dessus du Plateau de Jeu.
- 5 **Diplomatie :** Mélangez les Cartes Diplomatie pour former une pioche face cachée que vous placerez au-dessous du Plateau de Jeu à côté de l'Icône Diplomatie.
- 6 **Recherche :** Mélangez les Cartes Recherche et piochez-en 4. Placez-les face visible au-dessous du Plateau de Jeu face à chacune des 4 Icônes Recherche. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte.
- 7 **Points de Recherche :** Placez les Cartes Points de Recherche à gauche des Cartes Recherche (leur ordre n'a pas d'importance, mais les trier par valeur peut aider).
- 8 **Technologies, Merveilles et Bâtiments :** Triez chaque type de cartes en 8 paquets en fonction de leur dos (1 à 8 pour chaque Âge). Placez les paquets de Cartes Technologie **A** à côté du Plateau en bas à gauche. Placez les paquets de Cartes Merveille **B** et Bâtiment **C** à droite.
- 9 Placez le paquet de Cartes Technologie Joker à côté des paquets de Cartes Technologie.

Mise en Place des joueurs

- 10 Chaque joueur choisit une couleur. Prenez tous les **jetons en bois**, les **Tuiles de PV** et les **Cartes En Sommeil** à votre couleur, ainsi qu'une **Aide de Jeu**.
- 11 Placez vos **7 Marqueurs de Piste** sur le 0 de chaque Piste de Progrès **A**, et votre **Marqueur de PV** sur le 0 de la Piste de PV **B**.

Préparer l'Âge 1

- 13 Placez le **Marqueur d'Âge** sur l'Âge 1 de la Piste d'Âge.
- 14 **Prosérité :** Piochez une paire de Cartes Prosérité par joueur. Placez-les face visible au-dessus du Plateau de Jeu, de gauche à droite, face à chacune des 4 Icônes Prosérité (les icônes les plus à droite sont pour les parties à 3-4 joueurs).
- 15 **Merveilles :** Placez au hasard 2 Cartes Merveille de l'Âge 1 face visible dans la **Zone des Merveilles Actuelles** **A**. De la même manière placez 2 Cartes Merveille de l'Âge 2 dans la **Zone des Merveilles Futures** **B**. Défaussez le reste des Cartes Merveille de ces Âges.
- 16 **Bâtiments :** Placez au hasard 2 Cartes Bâtiment de l'Âge 1 par joueur face visible à côté des Icônes Bâtiment (les icônes les plus en bas sont pour les parties à 3-4 joueurs). Défaussez le reste des Cartes Bâtiment de cet Âge.
- 17 **Zone de Sélection des Technologies :** Aménagez la Zone de Sélection des Technologies. Mélangez 2 Cartes Technologie de l'Âge 1 avec 2 **Cartes Technologie Vierge** et disposez-les en une colonne face visible à côté des 4 Rangées de Sélection **A**. Disposez les autres Cartes Technologie de l'Âge 1 en 3 colonnes supplémentaires, formant au total une grille **4 x 4** **B**.



© 2025 Karma Games GmbH
www.karma-games.com
All rights reserved.
Rosenthalerstr. 72 A, 10119 Berlin, Germany
Auteur : Orestis Leontaritis, Mike Georgiou
Développement & variante solo : Juma Al-JouJou
Illustrations : Jelena Pjevic
Lettrage : Daniel Cunningham
Traduction : Ludovic Thomaré, M. Derobertmasure
2025-06-10-FR

Droits d'auteur des images

Wikimedia Commons sous licence Creative Commons (commons.wikimedia.org, creativecommons.org) :

6: Andreas G. Heiss, 8: Brooklyn Museum, 9: sailko, 19: Gts-tg, 26: Neil and Kathy Carey, 27: Rama, 29: Joachim Müllerchen, 46: Rama, 48: Norbert Kaiser, 53: Edward the Confessor, 62: Reclus, 67: Francois GOGLINS, 74: ModelTMitch, 75: Crulina 98, 75: Science Museum London, 80: Maria, 83: Joe Mac, 1, 118: Christophe. Finot, 121: gordontour, 125: 이창철, 126: Interact-Bulgaria, 167: Paolobon140, 169: Derek Robertson, 180: Andrew Curtis, 200: BagoGames, 208: Roman Boed, 209: Subiet, 216: Valcente - 자자

Toutes les autres : commons.wikimedia.org, flickr.com, gallica.bnf.fr, nara.getarchive.net, negativespace.co, picryl.com, pixabay.com, pixnio.com, pxhere.com, snappygoat.com, unsplash.com, www.maxpixel.net, www.pexels.com, www.picpng.com, www.piqsels.com, www.publicdomainpictures.net, www.pxfuel.com, www.rawpixel.com, www.smithsonianmag.com

Zone Personnelle



Joueur 1



Joueur 2



10

Piste de Score

11B

1

14

4

8B

2

13

15B

Zone de Prospérité

Zone de Sélection



17B

17A

3

15A

Zone des Merveilles Actuelles

16

8C

Rangées de la Zone de Sélection

Zone des Actions Spéciales

11A

6

Zone des Bâtiments

5

Zone de Recherche

Zone de Diplomatie

7

15 or
1 Carte Technologie Joker



Joueur 4

3



Joueur 3

Phases d'Âge

Millennia : Tracks of Time se joue en 8 tours, appelés Âges. Chaque Âge se compose de 7 phases, à l'exception du 8e Âge final qui se termine après la Phase d'Action **E**. Vous passerez alors immédiatement au Score de Fin de Partie **X** pour déterminer le vainqueur.

ÂGES	PHASES
1 Âge de Bronze	A Sélection : Sélectionner des Cartes Technologie et des Actions Spéciales
2 Âge du Fer	B Prospérité : Atteindre la Prospérité
3 Moyen-Âge	C Revenu : Gagner de l'or grâce à la Zone de Sélection et à la Piste de Commerce
4 Âge des Découvertes	D Construction : Construire des Bâtiments et des Merveilles
5 Âge Industriel	E Actions : Utiliser des Cartes Technologie, Bâtiment, Recherche et Diplomatie pour effectuer des actions
6 Temps Modernes	F Guerre : Reculer les Marqueurs de Piste sur la Piste de Guerre
7 Ère de l'Information	G Entretien : Défausser les cartes obsolètes et préparer l'Âge suivant
8 Âge Futur	

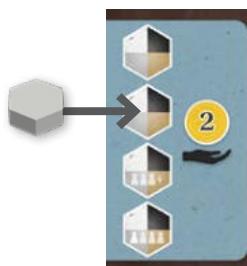


Toutes les phases doivent être accomplies successivement. Votre carte d'Aide de Jeu décrit tous les Âges et toutes les phases au recto, accompagné de notes utiles.

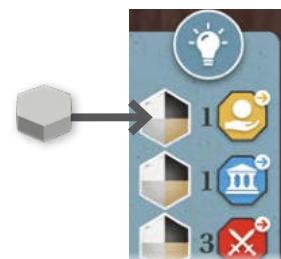
A Phase de Sélection

En commençant par le joueur ayant le **Jeton Chef** **L1** et en continuant en sens horaire, les joueurs placent à tour de rôle l'un de leurs Marqueur de Sélection sur l'un des Emplacements de Sélection disponibles. La phase se termine lorsque tous les marqueurs ont été placés.

À votre tour, vous pouvez soit :



OU



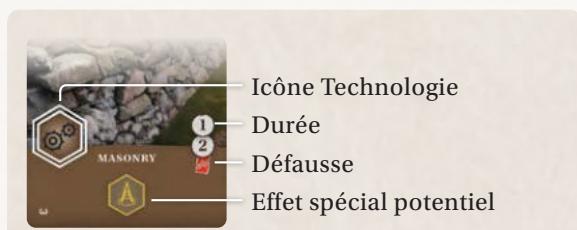
Sélectionner une Carte Technologie Placer votre marqueur sur un emplacement vide de la Zone de Sélection. Vous prenez immédiatement une Carte Technologie de votre choix dans cette rangée (les Cartes Technologie Vierge ne peuvent pas être prises). Vous pouvez avoir plusieurs marqueurs dans une même rangée.

Choisir une Action Spéciale Placer un de vos marqueurs sur un emplacement d'**Action Spéciale** libre. Vous obtiendrez cette action lors de la Phase d'Action (*voir : Phase d'Action, Actions Spéciales*). L'emplacement pour obtenir une Technologie Joker peut toujours être choisi même s'il y a déjà un marqueur à cet endroit.



Cartes Technologie

Vous pouvez utiliser les icônes sur vos Cartes Technologie pour gagner de la Prospérité ainsi que de puissantes actions lors de la Phase d'Action. Chaque carte a également une durée et parfois un effet spécial. Vous pouvez avoir plusieurs Technologies du même type.



Types de Technologies

Il existe 14 types de Technologies dans le jeu. Dans chaque Âge, une carte de chacun des 14 types de Technologies est disponible à la Sélection. Ils sont représentés par les icônes suivantes :



Durée

Les Cartes Technologie ont une durée de vie de 1 à 3 Âges, comme l'indiquent les petits chiffres d'Âge au recto de la carte. Vous trouverez les durées de toutes les Technologies au dos de votre Aide de Jeu. Les Cartes Technologie qui sont arrivées en Fin de Vie sont **défaussées** lors de la Phase d'Entretien.

Effets

4 des types de Technologie ont des effets spéciaux que vous déclenchez lorsque vous choisissez une carte de ce type :



Armée (Phase de Sélection) : obtenez le Jeton Chef . Ensuite, en sens horaire, les joueurs suivants gagnent immédiatement 0/2/4 or respectivement. Vous Sélectionnerez en premier au début de l'Âge suivant (l'ordre de Sélection actuel ne change pas). Lors de l'Âge 8, vous obtenez 1 PV à la place.



Communication (Phase de Prospérité) : Vous gagnez 3 or supplémentaires si vous atteignez la Prospérité.



Énergie (Phase de Revenu) : Vous déverrouillez un revenu supplémentaire si l'un de vos Marqueurs de Sélection occupe la rangée à 5 or.



Ingénierie (Phase de Construction) : Gagnez le Jeton Architecte pour choisir en premier et bénéficier d'une réduction de 3 or lors de la construction d'un Bâtiment.

L'obtention d'une icône Technologie de ces types par tout autre moyen que la Sélection d'une Carte Technologie ne vous confère pas ces effets.

B Phase de Prospérité

Lors de cette phase, vous avez la possibilité de progresser sur la Piste de Prospérité, ce qui vous rapportera des PV en fin de partie et vous permettra éventuellement de débloquer des revenus supplémentaires. Les joueurs effectuent cette phase **simultanément**.

Si n'importe quelles des **icônes sur vos Cartes Technologie** correspondent à l'une des paires de Cartes Prospérité indiquées, vous atteignez la Prospérité - avancez **d'une case sur la Piste de Prospérité**. Même si la Prospérité est atteinte avec plusieurs paires de cartes, vous n'avancez que **d'une seule case sur la Piste de Prospérité**. Vous n'engagez pas vos cartes Technologie ; vous vérifiez simplement s'il y a les icônes correspondantes.

Le double contour blanc autour des icônes de Technologie sur les Cartes Technologie et Prospérité rappelle que seules les Cartes Technologie peuvent être utilisées pour vérifier la Prospérité, et non les Bâtiments ou les Cartes Technologie Joker.



Effet de la Technologie Communication

Si vous atteignez la Prospérité, gagnez immédiatement 3 or pour chaque Technologie de Communication que vous possédez.

Zone de Prospérité



Zone Personnelle



Vous gagnez 3 or pour chaque Carte Technologie de Communication que vous possédez.

C Phase de Revenu

Les joueurs effectuent cette phase simultanément.

Gagnez de l'or grâce à :



ET



Marqueurs de Sélection

Pour chacun de vos Marqueurs de Sélection, gagnez le montant indiqué dans la Rangée de Sélection de ce marqueur.

Dans cet exemple, vous gagneriez 2 or pour votre placement dans la Zone de Sélection.

Piste de Commerce

Gagnez le montant indiqué sous votre position actuelle sur la Piste de Commerce.

Dans cet exemple, vous gagneriez 1 or.

Revenu Verrouillé

Les emplacements de Sélection à 5 or sont verrouillés : ils donnent un revenu de 5 or uniquement si vous possédez une icône Déverrouillé bleue. Si vous n'en possédez pas, vous ne recevez rien. Vous obtiendrez des icônes Déverrouillé grâce aux Technologies d'Énergie et à certaines cartes spéciales.



Icône Verrouillé



Icône Déverrouillé



Carte de Départ

À l'Âge 1, tous les joueurs obtiennent gratuitement l'icône de Revenu Déverrouillé figurant sur leur Carte de Départ. Après le premier Âge, retournez votre Carte de Départ du côté de l'aide concernant le score pour indiquer que vous ne disposez plus de cette icône gratuite.

D Phase de Construction

En commençant par le joueur avec le Jeton Architecte et en continuant en sens horaire, les joueurs dépensent de l'or à tour de rôle pour construire des Bâtiments et des Merveilles.

À votre tour, vous pouvez soit :



Construire 1 merveille ou 1 bâtiment

Payez le coût en or de n'importe quel Bâtiment disponible ou Merveille Actuelle (c.-à-d. celles dans les emplacements Merveille du bas, les futures Merveilles n'étant disponibles qu'à l'Âge suivant). Placez la carte face visible dans votre Zone Personnelle.

OU

Passer

Si vous passez, vous ne pouvez plus construire de Merveilles/Bâtiments pendant cette phase. Une fois que tout le monde a passé, la Phase de Construction se termine.

Jeton Architecte



Une fois par Âge, le joueur avec le Jeton Architecte peut appliquer une réduction de 3 or lors de la construction d'un Bâtiment (pas d'une Merveille). Retournez le jeton pour indiquer que la réduction a été utilisée.

Vous conservez le Jeton Architecte jusqu'à ce qu'un autre joueur sélectionne la Carte Technologie Ingénierie (lui octroyant le jeton) lors d'une Phase de Sélection ultérieure.



Bâtiments

Les Bâtiments peuvent être de 3 couleurs : marron , vert , et jaune .

Les Bâtiments marron et verts sont essentiellement les mêmes, vous octroyant des icônes Technologie et/ou des effets uniques qui sont utilisés en cours de partie. Les effets de certaines cartes, Jetons Livre, etc. feront référence à des couleurs de Bâtiments spécifiques. (voir Annexe : Merveilles et Bâtiments)

Comme les Technologies, les Bâtiments marron et verts ont une durée indiquant à quels Âges leur effet peut être utilisé. Lorsque le dernier Âge indiqué sur une carte est terminé, elle est déplacée sur la Carte En Sommeil correspondante (voir Phase d'Entretien). Elles sont toujours considérées comme étant en votre possession pour les effets qui se réfèrent aux Bâtiments.

Les Bâtiments jaunes vous donnent des PV pour le Score de Fin de Partie si vous remplissez toutes les conditions indiquées sur la carte.



Exemple :

Si vous possédez **Tumulus** lors du Score de Fin de Partie : si vos Marqueurs de Piste de Politique et de Culture sont à 7 ou plus (voir Phase d'Action : Actions de Piste), vous gagnez 15 PV. Sinon, vous ne gagnez rien.

Vous souhaiterez peut-être organiser les Bâtiments de votre Zone Personnelle en fonction de leurs effets. De nombreux Bâtiments verts et marron ont des icônes Technologie, vous pourriez vouloir les placer à côté de vos Technologies. Les Bâtiments jaunes et les Merveilles peuvent être placés ensemble car ils servent tous deux pour le Score de Fin de Partie.



Merveilles

Les Merveilles donnent de grandes quantités de PV lors du **Score de Fin de Partie**. Comme les Bâtiments jaunes , les Merveilles n'ont pas de durée. Lorsque vous construisez une Merveille, appliquez la réduction en or la plus élevée que vous avez atteint sur la **Piste d'Influence** .



Exemple : Construire des Merveilles

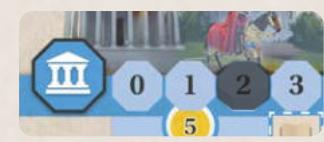
Vous voulez construire la Merveille **La Grande Pyramide** pour 21 or. Comme votre marqueur se trouve sur la case 2 de la Piste d'Influence, vous bénéficiez d'une réduction de 4 or.



$$21 - 4 = 17$$

Exemple : Score de Fin de Partie

Vous avez la Merveille **La Grande Pyramide** dans votre Zone Personnelle. Lors du Score de Fin de Partie, vous multipliez le nombre sous votre Marqueur sur la Piste de Politique par 2 et gagnez autant de PV.



$$2 \times 2 = 4$$

E ➤ Phase d>Action

Les joueurs effectuent cette phase **simultanément**.

Lors de cette phase, vous utiliserez des Technologies , des Bâtiments et des Actions Spéciales que vous avez sélectionnés pour développer votre civilisation et avancer sur les 7 Pistes au centre du Plateau. Les Cartes Recherche, Diplomatie et Bâtiment peuvent améliorer vos actions ou vous en donner en supplément.

Une fois que tout le monde déclare qu'il n'a plus d'actions à entreprendre, la Phase d'Action se termine.

Pour votre première partie, vous pouvez proposer aux joueurs d'effectuer la Phase d'Action successivement lors des Âges 1 et 2 afin de vous assurer que tout le monde comprend correctement les règles. Ensuite jouez simultanément lors des Âges suivants.

Utiliser et Activer des Cartes

Les actions nécessitent d'utiliser des Cartes Technologie, des Bâtiments pour leurs icônes Technologie, ou simplement de l'or. Les exigences en matière d'icônes Technologie pour chaque action sont indiquées sur le Plateau de Jeu et sur les cartes qui offrent des bonus.

Les cartes qui offrent des bonus indiquent simplement le bonus que vous gagnez ou utilisent un ":" qui signifie que lorsque vous remplissez le prérequis indiqué à gauche, vous gagnez le bonus indiqué à droite. Sauf indication contraire sur la carte, les bonus du côté droit s'ajoutent aux bonus obtenus en déclenchant le prérequis de gauche et ne les remplacent pas.

Exemple :



Le prérequis sur cette carte est d'avancer sur la Piste d'Influence.

Quand vous la jouez, vous obtenez une autre avancée sur la Piste d'Influence et 3 or. Cela s'ajoute à l'avancée sur la Piste d'Influence que vous avez obtenu lors de l'action initiale.



Lorsque vous dépensez une Technologie ou utilisez un Bâtiment pour quelque raison que ce soit, montrez qu'il a été utilisé en le faisant pivoter de 90 degrés. La carte est maintenant "Engagée" et ne peut plus être utilisée durant cet Âge.



Les Bâtiments montrant cette icône à gauche ne sont pas Engagés quand ils sont utilisés et peuvent être utilisés plusieurs fois par Âge.
(voir Annexe : Bâtiments)

Les Technologies Joker peuvent être utilisées comme s'il s'agissait de n'importe quelle Technologie, mais elles sont remises immédiatement dans la pioche lorsque vous les utilisez.

Les Cartes Recherche , Diplomatie , Bâtiment marron et Bâtiment vert sont toujours utilisées pendant la Phase d'Action sauf si vous voyez une icône de Phase (-) sur la carte, indiquant quand elle doit être utilisée à la place.

Actions du Plateau de Jeu

Il y a 18 actions différentes représentées sur le Plateau de Jeu. Vous pouvez les effectuer dans l'ordre que vous souhaitez et aussi souvent que vous le voulez :



6 Actions de Piste



7 Actions Spéciales



Action Recherche



Action Diplomatie



3 Actions Auxiliaires

Actions de Piste

Pour réaliser une Action de Piste, utilisez une combinaison spécifique de Technologies et gagnez une avancée sur une piste. Chaque fois que vous gagnez une avancée sur une piste, déplacez votre Marqueur de Piste d'une case vers la droite sur la piste correspondante.

Exemple :



Avancer d'une case sur la Piste de Population



Commerce : Utiliser 1 Technologie Économie et 1 Technologie Transport ou 1 Technologie Énergie pour gagner 1 avancée sur la Piste de Commerce ou 6 or. Si vous avez atteint la fin de la Piste, vous pouvez encore effectuer cette action pour gagner 6 or.



Vous ne pouvez dépasser l'icône Vérrouillé de cette Piste que si vous avez activé l'effet Déverrouillé sur la Piste de Prospérité.



Influence : Utiliser 1 Technologie Économie et 3 Technologies parmi Sciences Naturelles, Gouvernement, Arts et Agriculture (par exemple, utilisez 1 Économie, 2 Arts et 1 Agriculture). Gagner 3 PV, 3 or et 1 avancée sur la Piste d'Influence.



Politique : Utiliser 1 Technologie Gouvernement et 1 Technologie Sciences Sociales pour gagner 1 avancée sur la Piste de Politique.



Lorsque vous avancez au-delà de la case 5 de cette piste, vous devez choisir si vous continuez sur la section supérieure de la piste (Démocratie) ou sur la section inférieure (Tyrannie).

Où que vous soyez sur la section Tyrannie, votre position sur la Piste de Politique est toujours 5. Ceci est pertinent pour les effets et les gains de PV liés à votre position sur la piste.



Guerre : 2 options sont disponibles sur cette piste :

- Utiliser 1 Technologie Armée, ou Armement, ou Militaire pour gagner 1 avancée sur la Piste de Guerre.
- Utiliser 1 Technologie Armement et 1 Technologie Militaire pour gagner 3 avancées sur la Piste de Guerre.



Vous ne pouvez dépasser l'icône Verrouillé de cette Piste que si vous avez activé l'effet Déverrouillé sur la Piste de Population.



Population : Utiliser 1 Technologie Agriculture et 1 Technologie Médecine pour gagner 1 avancée sur la Piste de Population.



Culture : Utiliser 1 Technologie Arts et 1 Technologie Sciences Sociales pour gagner 1 avancée sur la Piste de Culture.



Effets de Piste

La plupart des cases des pistes ont un effet (indiqué soit en dessous ou au-dessus de la piste) qui est activé lorsque votre marqueur atteint cette case.

Il existe deux types d'effets :



- Les effets immédiats** sont indiqués à l'intérieur d'un disque blanc entouré de sa couleur de piste et sur les Jetons Livre (les Jetons Livre restent en jeu toute la partie).
- Les effets passifs** ne sont pas entourés de la couleur de la piste. Ils possèdent à la place une icône qui indique quand bénéficier de l'effet.

→ Certaines pistes peuvent être maximisées. Si vous arrivez sur leur dernière case, appliquez l'effet de maximisation pour chaque avancée supplémentaire ultérieure. (voir Annexe : Bonus de Piste)

Ordre des Effets

Si vous gagnez plusieurs avancées sur une piste, vous devez résoudre complètement tous les effets associés à une case avant de passer à la case suivante.

Au fur et à mesure que vous gagnez diverses cartes (Recherche, Diplomatie et Bâtiments), l'avancement sur une piste peut déclencher plusieurs effets en même temps. Dans ce cas, vous devez résoudre les effets dans l'ordre suivant :

- Toutes les pénalités de piste (voir Annexe : Bonus de Piste Politique)
- Vous pouvez résoudre tous les effets bonus ou y renoncer dans n'importe quel ordre, sauf si les règles d'une carte indiquent le contraire. Cependant, vous devez entièrement résoudre un effet ou y renoncer avant d'en résoudre un autre.



Actions Spéciales

Vous pouvez récupérer votre Marqueur de Sélection placé sur un emplacement d'Action Spéciale pour effectuer son action.

- 1 **Commerce** : gagner 1 avancée sur la Piste de Commerce
- 1 **Politique** : gagner 1 avancée sur la Piste de Politique
- 3 **Guerre** : gagner 3 avancées sur la Piste de Guerre
- 1 **Population** : gagner 1 avancée sur la Piste de Population

- 1 **Culture** : gagner 1 avancée sur la Piste de Culture
- Recherche** : prendre 1 Carte Points de Recherche de valeur 3
- Joker** : gagner 1 Technologie Joker

Les Cartes Bâtiment et Diplomatie peuvent améliorer les Actions Spéciales.



Action Recherche

Une fois par Âge, vous pouvez acheter exactement 1 Effet de Recherche avec des Points de Recherche (PR) .

Vous gagnez des Cartes Points de Recherche lorsque vous activez quelque chose dans le jeu qui en accorde - il peut s'agir d'un Jeton Livre spécifique , de l'effet d'un Bâtiment , d'une Carte Diplomatie , etc.

Vous pouvez également utiliser des Technologies pour gagner des Points de Recherche aussi souvent que vous le souhaitez :

- utiliser 1 Technologie Ingénierie, Transport OU Médecine : +1 PR
- utiliser 1 Technologie Sciences Naturelles : +2 PR
- utiliser 1 Technologie Ingénierie, Transport ET Médecine (toutes les 3) : +6 PR

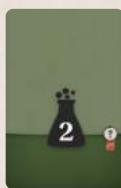
Vous pouvez acheter 1 Effet de Recherche (mais pas plus) pour les coûts indiqués ci-dessous. Après votre achat, défaussez toutes vos Cartes Points de Recherche - tous les points excédentaires sont perdus. La face A1 du Plateau de Jeu permet d'obtenir les effets suivants (les effets de la face A2 sont légèrement différents, mais peuvent être compris à partir de cet exemple) :

- 3 PR : gagner 5 PV
- 6 PR : gagner 3 avancées sur la Piste de Guerre et 6 PV OU revendiquer une Carte Recherche
- 8 PR : gagner 10 or et 8 PV OU revendiquer une Carte Recherche et gagner 5 PV
- 10 PR : gagner n'importe quelle Action Spéciale et 18 PV

Pour revendiquer une Carte Recherche, placez votre Marqueur de Recherche sur l'emplacement de couleur correspondant de cette carte. Vous obtenez l'effet indiqué pour le reste de la partie (voir Annexe : Cartes Recherche).



Exemple



Vous avez déjà 2 Points de Recherche provenant d'une Carte Points de Recherche.



La Pharmacie vous donne 1 Point de Recherche, et la Carte Diplomatie vous donne 5 Points de Recherche supplémentaires lorsque vous utilisez l'Action Spéciale Recherche.



Avec l'Action Spéciale Recherche qui accorde 3 Points de Recherche, et la Carte Diplomatie vous donne 5 Points de Recherche supplémentaires lorsque vous utilisez l'Action Spéciale Recherche.



Pour 10 Points de Recherche vous pouvez effectuer n'importe quelle Action Spéciale et gagner 18 PV. Le Point de Recherche restant ne peut pas être utilisé.



Action Diplomatie

Utiliser 1 Technologie Communication et 1 Technologie Énergie pour piocher 2 Cartes Diplomatie. Choisissez-en une à conserver face cachée et défaussez l'autre.

Les Cartes Diplomatie ont des effets **uniques, utilisables une seule fois** qui, sauf indication contraire, ne peuvent être utilisés que lors de la Phase d'Action (voir Annexe : *Cartes Diplomatie pour la liste détaillée*). Les Cartes Diplomatie ont également un effet **standard** indiqué au bas de la carte (soit gagner 3 or ou 3 PV) qui peut être utilisé pendant n'importe quelle phase à la place de l'effet unique.

Lorsque vous utilisez l'un de ces effets ou que vous défaussez une Carte Diplomatie, celle-ci va dans la pile de défausse, face visible. Lorsque la pioche de Cartes Diplomatie est vide, mélangez la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche.



Actions Auxiliaires

Les Actions Auxiliaires vous offrent de la flexibilité lorsque vous en avez besoin. Elles peuvent être effectuées aussi souvent que vous le souhaitez.



Espionnage : Payer 7 or pour gagner 1 Technologie Joker.



Académie : Utiliser 2 Technologies au choix pour gagner 1 Technologie Joker.

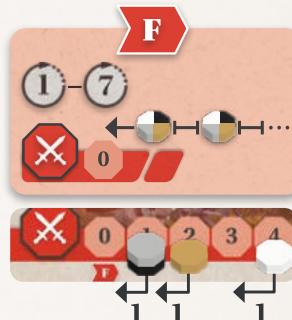


Industrie : Utiliser n'importe quelle Technologie pour gagner 2 or.

F Phase de Guerre

Durant cette phase, tous les joueurs reculent leurs Marqueurs de Piste sur la Piste de Guerre d'un nombre égal de cases jusqu'à ce que le Marqueur du joueur le moins avancé soit revenu à 0.

Sauter la Phase de Guerre à l'Âge 8. Les Marqueurs de la Piste de Guerre ne sont pas ajustés au dernier Âge.



G Phase d'Entretien

Durant cette phase, vous retirez du jeu toutes les cartes obsolètes et préparez l'Âge suivant.

Sauter cette Phase à l'Âge 8.

Zone Personnelle :

-  1. Défaussez toutes les Cartes Technologie Joker et les Cartes Points de Recherche inutilisées.
- 2. Défaussez toutes les Cartes Technologie qui arrivent en Fin de Vie lors de l'Âge actuel.
-  3. Placez toutes les Cartes Bâtiment qui arrivent en Fin de Vie lors de l'Âge actuel sur les Cartes En Sommeil correspondantes.
-  4. Réactualisez toutes les autres Cartes Technologie et Bâtiments engagés en les replaçant en position verticale.
-  5. Si la réduction a été utilisée pendant cet Âge, retournez le Jeton Architecte du côté inutilisé.

Les effets se référant à vos Bâtiments verts ou marron concernent tous les Bâtiments de ce type dans votre Zone Personnelle, y compris ceux de l'Âge actuel et ceux sur vos Cartes En Sommeil.



Exemple : Entretien de votre Zone Personnelle après l'Âge 2



Domestication Animale (une Technologie Agriculture) arrive en Fin de Vie après l'Âge 2 et est défaussée.



Philosophie (une Technologie Sciences Sociales) arrive en Fin de Vie après l'Âge 3, elle est donc réactualisée et reste en jeu.



Stonehenge est une Merveille, elle n'arrive donc jamais en Fin de Vie.



Le Palais (un Bâtiment vert) arrive en Fin de Vie après l'Âge 2, mais les Bâtiments sont placés sur leur Carte En Sommeil correspondante au lieu d'être défaussés.

Zone Commune :

-  6. Récupérez tous vos Marqueurs de Sélection de la Zone de Sélection.
-  7. **Prospérité :**
 - a. Défaussez toutes les Cartes Prospérité de la Zone de Prospérité. Les défausses sont conservées face visible et peuvent être consultées à tout moment.
 - b. Piochez autant de Cartes Prospérité face cachée que nécessaire pour les remplacer (2 par joueur). Lorsque la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche dans laquelle vous piocherez les cartes manquantes.
 - c. Mélangez les cartes piochées et placez-les par paires face visible dans la Zone de Prospérité.
- * 8. **Technologies :**
 - a. Défaussez toutes les Cartes Technologie non sélectionnées.
 - b. Faites glisser chacune des 2 Cartes Technologie Vierge d'une rangée vers le bas. Si une Carte Technologie Vierge doit glisser en dessous de la 4^e rangée, remettez-la dans la première rangée à la place.
- c. Remplissez à nouveau la grille 4x4 de haut en bas avec les 14 Cartes Technologie de l'Âge suivant.
-  9. **Merveilles :**
 - a. Défaussez toutes les Merveilles non construites de l'Âge actuel.
 - b. Faites glisser les 2 Merveilles de la **Zone des Merveilles Futures** vers la Zone des Merveilles Actuelles.
 - c. Remplissez à nouveau la Zone des Merveilles Futures avec 2 Cartes Merveille au hasard de l'Âge après le prochain Âge (c'est-à-dire qu'après l'Âge 1, les Merveilles Futures proviendront de la pioche de l'Âge 3). Sauter cette étape à fin de l'Âge 7.
-  10. **Bâtiments :**
 - a. Défaussez tous les Bâtiments non construits.
 - b. Remplissez à nouveau la Zone des Bâtiments avec 2 Bâtiments au hasard de l'Âge suivant par joueur.
-  11. L'Âge actuel est maintenant terminé. **Avancez le Marqueur d'Âge** et commencez l'Âge suivant.

Score de Fin de Partie

Lors du Score de Fin de Partie, vous marquez des PV en fonction de votre position sur les pistes, de vos Merveilles et Bâtiments jaunes et de vos Cartes Diplomatie :

- Pistes de Prospérité, de Population et de Culture** : Pour chacune de ces pistes, gagnez un nombre de PV égal au plus grand nombre de PV que vous avez activé sur cette piste.
- Pistes d'Influence et de Politique** : Gagnez un nombre de PV égal à votre position sur la piste d'Influence multipliée par votre position sur la piste de Politique.
- Piste de Guerre** : Gagnez un nombre de PV égal à votre position multipliée par 2.
- Merveilles et Bâtiments jaunes** : Gagnez les PV indiqués sur chacune de vos Merveilles. Gagnez les PV indiqués sur chaque Bâtiment jaune pour lequel vous avez rempli ses conditions.
- Cartes Diplomatie** : Gagnez 3 PV pour chaque carte Diplomatie inutilisée que vous possédez.



Lorsque vous dépassiez le 0 sur la Piste de PV 0, récupérez la tuile PV correspondante à votre couleur pour continuer de suivre votre score. Les Tuiles de PV sont recto verso pour les valeurs plus élevées.



Victoire



Le joueur avec le **plus de PV** a construit la plus grande civilisation et gagne la partie. Départage des égalités : le dernier joueur dans l'ordre du tour de l'Âge 1 l'emporte (voir les Cartes de Départ).

Variante Solo

Jouez la variante solo comme une partie à 2 joueurs contre l'Automa. Vous jouez au jeu normalement. La manière de jouer de l'Automa est décrite ci-dessous.

Les principales différences pour l'Automa sont :

- L'Automa ne possède ni ne gagne jamais d'or (l'Automa saute donc la Phase de Revenu C);
- L'Automa n'effectue aucune action lors de la Phase d'Action E;
- L'Automa n'avance que sur la Piste de Guerre X et la Piste de PV 0;
- L'Automa ne gagne pas de PV sauf avec la Piste de Guerre (en maximisant et en fin de partie).



Application Aide Solo

Mise en Place

Préparez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs (nombre de Cartes Bâtiment, Merveille, Prospérité, etc.).

Choisissez une couleur de joueur pour l'Automa. L'Automa n'a besoin que d'un Marqueur de PV 0, d'un Marqueur de Piste 0 et de 4 Marqueurs de Sélection 0; le matériel inutilisé est remis dans la boîte.

Placez le Marqueur de Piste sur la **Piste de Guerre** X et le

Marqueur de PV sur la **Piste de PV 0**.

Mélangez les Cartes de Départ du premier et du deuxième joueur. Distribuez-en une à vous-même et l'autre à l'Automa.

Placez l'Aide de Jeu de l'Automa (1 carte) face visible dans la Zone Personnelle de l'Automa.

Séparez les Cartes Automa en 4 paquets, face cachée :



1.1.A : Rangée de Sélection de l'Automa (14 cartes)



2.2.A : Priorité de Sélection de l'Automa (8 cartes)



D : Construction de l'Automa (6 cartes)



F : Guerre de l'Automa (12 cartes)

Vous avez le choix entre 2 niveaux de difficulté :

Normal Retirez les 2 Cartes Guerre Automa avec 5 d'avancée sur la Piste de Guerre avant de mélanger la pioche.

Difficile Mélangez toutes les Cartes Guerre Automa dans la pioche, y compris celles avec 5 d'avancée sur la Piste de Guerre.

A > Phase de Sélection

L'Automa ne conserve pas les Cartes Technologie . Au lieu de cela, l'Automa utilise ses 4 tours de sélection pour **défausser** une Carte Technologie de la Zone de Sélection des Technologies.

À chaque tour, l'Automa détermine son choix de Carte Technologie en utilisant ses Cartes de Sélection :

1. Piocher 1 carte du paquet 1.A (**Rangée de Sélection**). L'Automa place son Marqueur de Sélection dans la première rangée ayant une place disponible en fonction de l'ordre indiqué sur sa carte de haut en bas.
2. Piocher 1 carte du paquet 2.A (**Priorité de Sélection**). Parmi les cartes disponibles dans la rangée déterminée, L'Automa défausse la carte qui correspond le mieux au **critère le plus à gauche** sur la Carte de Priorité.

- a. Si plusieurs cartes correspondent au critère, l'Automa choisit celle qui correspond le mieux au critère suivant sur la Carte de Priorité, et ainsi de suite.
- b. Si plusieurs options correspondent aux quatre critères, **retournez la Carte Rangée de Sélection** et utilisez le départage indiqué au dos de celle-ci. Parmi les options à égalité, **défaussez la carte** correspondant au numéro de position le plus à gauche sur la Carte de Départage.
3. Défaussez les 2 Cartes de Sélection de l'Automa dans des piles de défausse séparées.

Si l'Automa se défausse d'une Technologie Armée  ou Ingénierie , il bénéficie de l'effet immédiat correspondant comme s'il l'avait sélectionnée normalement.

Exemple



Sur la base de sa Carte Rangée de Sélection, l'Automa place son Marqueur de Sélection sur la rangée avec 5 de revenu. Maintenant, regardons sa Carte Priorité. Il y a 2 cartes dans la rangée qui ont la durée la plus longue - une Technologie Sciences Sociales  et une Technologie Médecine  (2 Âges chacune). Aucune n'est requise par la Prospérité, elles sont donc toujours à égalité. Il y a une Carte Technologie Armée dans la rangée, mais elle n'est pas l'une des cartes précédemment à égalité, donc elle est ignorée. Aucune des cartes à égalité n'est une Carte Technologie Ingénierie non plus.

L'Automa retourne sa Carte Rangée de Sélection pour y trouver le dernier départage. Les cartes à égalité se trouvent aux positions 2 et 3 de la rangée, et comme la carte 2 est plus à gauche que la 3 sur la Carte de Départage, l'Automa défausse la Technologie Sciences Sociales "Droit".

B > Phase de Prospérité > C > Phase de Revenu

L'Automa saute ces phases.

D Phase de Construction

Piochez 1 Carte Construction Automa. Défaussez la Carte Merveille ou Bâtiment qui se trouve à l'emplacement entouré sur la carte. S'il n'y en a pas, continuez à piocher des Cartes Construction Automa jusqu'à ce qu'il y en ait une que l'Automa peut défausser.

Enfin, défaussez toutes les Cartes Construction Automa piochées ce tour-ci.

Lorsque le joueur passe ou que toutes les cartes Merveille et Bâtiment ont été prises, l'Automa passe.



E Phase d'action

L'Automa saute cette phase.

F Phase de Guerre

Avant de résoudre la Phase de Guerre normalement, piochez la carte du dessus de la pioche Guerre de l'Automa. L'Automa avance sur la Piste de Guerre d'autant de cases qu'indiqué. Ensuite, défaussez la Carte Guerre.

Comme indiqué sur chaque Carte Guerre de l'Automa, l'Automa a déverrouillé la 7e case sur la Piste de Guerre. Si l'Automa maximise la Piste de Guerre, il gagne 3 PV pour chaque avancée au-delà de la 7e case comme d'habitude.

La pile de défausse n'est jamais remélangeée dans la pioche Guerre.

À l'Âge 8, l'Automa pioche et résout toujours sa Carte Guerre. Cependant, ni l'Automa ni le joueur ne reculent sur la Piste de Guerre.



G Phase d'Entretien

Mélangez les piles de défausse des Cartes Rangée de Sélection, Priorité de Sélection et Construction de l'Automa avec leurs pioches respectives. Ne remélangez pas les Cartes Guerre défaussées dans la pioche Guerre.

Score de Fin de Partie

Le joueur résout son Score de Fin de Partie normalement. L'Automa ne marque des PV que pour la Piste de Guerre.

Soustrayez ensuite les PV de l'Automa à votre score pour obtenir votre score final. L'Automa lui-même n'a pas de score - essayez de battre votre propre meilleur score, ou comparez votre score à ce tableau :

Tableau de défi solo

	150 PV
	175 PV
	200 PV
	225 PV
	250 PV
	275 PV
	300 PV

N'hésitez pas à partager votre résultat avec une photo de la disposition sur Boardgamegeek.



Annexe

Jetons Livre



Reculez d'une case sur la Piste de Guerre pour gagner 7 or.



Marquez 2 PV par Carte Diplomatie dans votre main.



Utilisez n'importe quelle Technologie pour prendre immédiatement une carte Points de Recherche de valeur 5.



Piochez 1 Carte Technologie Joker.



Marquez 2 PV par Bâtiment que vous possédez.



Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste.



Marquez 4 PV par Carte Recherche que vous avez revendiquée.



Piochez 1 Carte Diplomatie.



Utilisez n'importe quelle Technologie pour marquer 9 PV.



Utilisez n'importe quelle Technologie pour piocher 2 Cartes Technologie Joker.



Marquez 2 PV par Merveille que vous possédez.



Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste d'Influence x2.

▲ / ▲ Merveilles et Bâtiments

Les Bâtiments jaunes ne sont pas inclus dans l'Annexe (sauf pour l'Âge 8), mais expliqués en page 7.



① Âge 1 : Âge de Bronze

- 113 **The Great Pyramid (La Grande Pyramide)** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Politique x2.
- 114 **Hanging Gardens (Jardins Suspensus)** : Marquez 3 PV par Carte Recherche que vous avez revendiquée.
- 115 **Stonehenge** : Marquez 5 PV par lot contenant 1 Bâtiment vert, 1 marron et 1 jaune.
- 116 **Horse Camp (Camp de Chevaux)** : Gagnez 1 avancée supplémentaire sur la Piste de Guerre lorsque vous avancez d'au moins une case sur cette même Piste.
- 117 **Palace (Palais)** : Gagnez 1 Technologie Gouvernement ou Armée.
- 118 **Smithy (Forge)** : Gagnez 4 avancées sur la Piste de Guerre si vous utilisez 1 Technologie Armée et soit 1 Technologie Militaire ou 1 Technologie Armement.
- 119 **Stonemason Hut (Hutte de Tailleur de Pierre)** : Utilisez 1 Technologie Ingénierie pour gagner 1 avancée sur la Piste de Culture.
- 120 **Farm (Ferme)** : Gagnez 1 avancée sur la Piste de Population lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Population.
- 121 **Granary (Grenier à Grain)** : Vous n'avez besoin de faire correspondre qu'une seule icône pour atteindre la Prospérité (phase B).
- 122 **Hunting Camp (Camp de Chasse)** : Vous disposez de l'icône de Revenu Déverrouillé (phase C).
- 123 **Ziggurat (Ziggourat)** : Gagnez 2 PV pour chaque case où vous avancez sur la Piste de Culture. N'engagez pas cette carte.

② Âge 2 : Âge du Fer

- 127 **Colossus (Colosse)** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur les Pistes de Politique et d'Influence.
- 128 **The Great Library (La Grande Bibliothèque)** : Marquez 3 PV pour chacun de vos Bâtiments verts.
- 129 **Statue of Zeus (Statue de Zeus)** : Marquez 4 PV pour chacun de vos Bâtiments jaunes.
- 130 **Academy (Académie)** : Gagnez au choix 1 Technologie Gouvernement, Sciences Sociales ou Arts.
- 131 **Barracks (Caserne)** : Gagnez au choix 1 Technologie Armement ou Militaire.
- 132 **City Walls (Remparts)** : Utilisez 1 Technologie Armée pour gagner 1 avancée sur la Piste de Politique.
- 133 **Market (Marché)** : Utilisez 1 Technologie Agriculture pour gagner 1 avancée sur la Piste de Commerce.
- 134 **Aqueduct (Aqueduc)** : Gagnez 2 PV pour chaque case où vous avancez sur la Piste de Prospérité. N'engagez pas cette carte.
- 135 **School (École)** : Marquez 2 PV lorsque vous effectuez l'Action Recherche.
- 136 **Senate (Sénat)** : Gagnez 1 avancée sur la Piste de Politique lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Politique.
- 137 **Theater (Théâtre)** : Utilisez 1 Technologie Sciences Sociales et 1 Arts pour gagner 2 avancées sur la Piste de Culture.

③ Âge 3 : Moyen-Âge

- 141 **Angkor Wat** : Marquez 3 PV pour chacun de vos Bâtiments marron.
 - 142 **The Great Wall (La Grande Muraille)** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Guerre x2.
 - 143 **Hagia Sophia (Sainte-Sophie)** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur les Pistes de Population et de Culture.
 - 144 **Castle (Château)** : Gagnez au choix 1 Technologie Armée, Armement ou Militaire.
 - 145 **Shipyard (Chantier Naval)** : Utilisez 1 Technologie Transport pour gagner 3 avancées sur la Piste de Guerre.
 - 146 **Stables (Écuries)** : Utilisez 1 Technologie Armement et 1 Militaire pour gagner 5 avancées sur la Piste de Guerre.
 - 147 **Workshop (Atelier)** : Gagnez 1 Technologie Ingénierie.
 - 148 **Fortification** : Au début de la Phase de Guerre (avant de reculer), tous vos adversaires reculent d'une case sur la Piste de Guerre.
 - 149 **Harbor (Port)** : Gagnez 1 avancée sur la Piste de Commerce lorsque vous avancez d'au moins une case sur la Piste de Culture, OU vice versa (mais pas les deux lors d'une même activation).
 - 150 **Monastery (Monastère)** : Défaussez une Carte Technologie non engagée pour effectuer n'importe quelle Action Spéciale.
 - 151 **Throne Room (Salle du Trône)** : Piochez 1 Carte Diplomatie.
- ④ Âge 4 : Âge des Découvertes
- 155 **Machu Picchu** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur les Pistes de Politique et de Population.
 - 156 **Taj Mahal** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste d'Influence multiplié par le nombre de vos Bâtiments jaunes.
 - 157 **Sistine Chapel (Chapelle Sixtine)** : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Culture x2.
 - 158 **Bank (Banque)** : Vous pouvez construire soit un Bâtiment ou une Merveille supplémentaire à chaque fois que c'est votre tour lors de la Phase de Construction. N'engagez pas cette carte.

Cet effet est utilisable immédiatement une fois ce Bâtiment construit.
 - 159 **Opera House (Opéra)** : Vous pouvez utiliser 1 Technologie Arts à la place de 2 Technologies quelconques quand vous effectuez une Action Influence.
 - 160 **Post Office (Bureau de Poste)** : Gagnez 1 Technologie Communication.
 - 161 **Town Hall (Mairie)** : Gagnez 1 Carte Diplomatie lorsque vous avancez d'au moins une case sur la Piste de Politique.
 - 162 **Library (Bibliothèque)** : Revendiquez 1 Carte Recherche lorsque vous utilisez au moins 8 Points de Recherche dans une Action Recherche.
 - 163 **Museum (Musée)** : Gagnez 1 avancée sur la Piste de Culture lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Culture.
 - 164 **Parliament (Parlement)** : Utilisez 1 Technologie Sciences Sociales et 1 Gouvernement pour gagner 2 avancées sur la Piste de Politique.
 - 165 **University (Université)** : Utilisez n'importe quelle Technologie pour gagner une Carte Points de Recherche de valeur 3.

⑤ Âge 5 : Âge de la Révolution Industrielle

- ▣ 169 Bell Rock Lighthouse (Phare de Bell Rock) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Commerce x3.
- ▣ 170 Brandenburg Gate (Porte de Brandebourg) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Guerre multiplié par le nombre de vos Merveilles.
- ▣ 171 The Louvre (Le Louvre) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur les Pistes de Culture et de Politique.
- ▣ 172 Dam (Barrage) : Gagnez 1 Technologie Agriculture.
- ▣ 173 Music Hall : Gagnez 1 avancée sur la Piste de Culture lorsque vous activez 1 Jeton Livre sur cette même Piste. N'engagez pas cette carte.
- ▣ 174 Pharmacy (Pharmacie) : Gagnez 1 Technologie Médecine.
- ▣ 175 Train Station (Gare) : Gagnez 1 Technologie Transport.
- ▣ 176 Factory (Usine) : Ignorez l'utilisation d'une Technologie Économie lorsque vous effectuez l'Action Influence.
- ▣ 177 Iron Works (Usine Sidérurgique) : Piochez 1 Carte Technologie Joker.
- ▣ 178 Observatory (Observatoire) : Marquez 1 PV par lot de 2 Points de Recherche utilisés lors d'une Action Recherche. Les Points de Recherche excédentaires ne comptent pas comme étant utilisés.
- ▣ 179 Warehouse (Entrepôt) : Prolongez la Durée d'une Technologie de l'Âge 5 à l'Âge 6, ou de l'Âge 6 à l'Âge 7. Vous ne pouvez prolonger la durée que si l'Âge en cours est indiqué sur la carte.

⑥ Âge 6 : Fin des Temps Modernes

- ▣ 183 Empire State Building : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur les Pistes de Commerce et d'Influence x2.
- ▣ 184 Panama Canal (Canal de Panama) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur les Pistes de Prospérité et de Guerre.
- ▣ 185 Statue of Liberty (Statue de la Liberté) : Marquez un nombre de PV égal au nombre de Jetons Livre que vous avez activés x2.

Si vous avez utilisé la Carte Recherche n°232, le Jeton Livre sur la Piste de Politique est considéré comme activé si vous êtes placé sur la case du Jeton Livre ou plus loin.

- ▣ 186 Hospital (Hôpital) : Utilisez 1 Technologie Médecine pour gagner 1 avancée sur la Piste de Politique.
- ▣ 187 Newspaper Agency (Agence de Presse) : Payez 5 or pour gagner 1 avancée sur la Piste d'Influence.
- ▣ 188 Power Plant (Centrale Électrique) : Gagnez 1 Technologie Énergie.
- ▣ 189 Stock Exchange (Bourse) : Gagnez 1 Technologie Économie.
- ▣ 190 Air Base (Base Aérienne) : Gagnez 3 avancées sur la Piste de Guerre.
- ▣ 191 Embassy (Ambassade) : Lorsque vous effectuez l'Action Diplomatie, conservez les 2 Cartes Diplomatie au lieu d'en défausser 1.
- ▣ 192 Laboratory (Laboratoire) : Gagnez une Carte Points de Recherche de valeur 2.
- ▣ 193 Recycling Center (Centre de Recyclage) : Utilisez 1 Technologie Agriculture et 1 Énergie pour gagner 2 avancées sur la Piste de Population.

⑦ Âge 7 : Âge de l'Information

- ▣ 197 Channel Tunnel (Tunnel sous la Manche) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Prospérité x2.
- ▣ 198 United Nations (Nations Unies) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste d'Influence x4.
- ▣ 199 Zuiderzee Works (Travaux du Zuiderzee) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Population x2.
- ▣ 200 E-Sports Arena : Gagnez au choix 1 Technologie Arts ou Sciences Sociales.
- ▣ 201 Media Tower (Tour des Médias) : Utilisez 1 Technologie Communication pour effectuer l'Action Diplomatie (piochez 2 Cartes Diplomatie, gardez-en 1, défaussez l'autre).
- ▣ 202 Particle Accelerator (Accélérateur de Particules) : Gagnez une Carte Points de Recherche de valeur 3 lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Recherche.
- ▣ 203 Technology Park (Parc Technologique) : Gagnez 1 Technologie Sciences Naturelles.
- ▣ 204 Crypto Mine (Minage de Cryptomonnaie) : Effectuez 1 Action Spéciale au choix.
- ▣ 205 Hackers Guild (Guilde des Pirates) : Utilisez n'importe quelle Technologie pour piocher 2 Cartes Technologie Joker.
- ▣ 206 Naval Base (Base Navale) : Gagnez 2 avancées sur la Piste de Guerre lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Guerre.
- ▣ 207 Space Administration (Administration Spatiale) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Guerre.

⑧ Âge 8 : Âge Futur

- ▣ 211 Climate Neutral City (Ville à Empreinte Carbone Neutre) : Marquez 2 PV pour chacun de vos Bâtiments.
- ▣ 212 Holo Earth Museum (Musée Holographique Terrestre) : Marquez 3 PV pour chacune de vos Cartes Merveille et chacune des Cartes Recherche que vous avez revendiquées.
- ▣ 213 O'Neill Cylinder (Cylindre O'Neill) : Déterminez la Piste sur laquelle vous êtes le moins avancé parmi les Pistes de Commerce, de Population, de Culture et de Politique. Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la cette Piste x4.
- ▣ 214 Floating City (Ville Flottante) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Politique.
- ▣ 215 Space Port (Port Spatial) : Utilisez 1 Technologie Transport pour gagner 5 avancées sur la Piste de Guerre.
- ▣ 216 Vertical Farming (Agriculture Verticale) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Population.
- ▣ 217 Zero Gravity Arena (Arène à Gravité Zéro) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Culture.
- ▣ 218 Drone Hive (Ruche de Drones) : Marquez un nombre de PV égal à votre position sur la Piste de Prospérité.
- ▣ 219 Moon Base (Base Lunaire) : Gagnez au choix 1 avancée sur la Piste de Population, de Culture ou de Politique.
- ▣ 220 Womb Robot Nursery (Pouponnière de Robots Utérins) : Gagnez au choix 2 avancées sur la Piste de Population, de Culture ou de Politique.
- ▣ 221 3D-Printed Housing (Maisons Imprimées en 3D) : Gagnez 1 avancée sur la Piste d'Influence.
- ▣ 222 Asteroid Crusher (Broyeur d'Astéroïdes) : Marquez 17 PV si vous avez au moins atteint la case 3 sur 7 Pistes.
- ▣ 223 Dino Zoo (Parc de Dinosaures) : Marquez 6 PV si vous avez au moins atteint la case 5 sur 5 Pistes.
- ▣ 224 Underwater Warehouse (Entrepôt Sous-Marin) : Marquez 10 PV si vous avez au moins atteint la case 4 sur 6 Pistes.

Cartes Recherche

- 225 :** Gagnez 3 PV lorsque vous effectuez l'Action Diplomatie.
- 226 :** Gagnez 3 PV lorsque vous effectuez une Action Spéciale
- 227 :** Gagnez 2 or pour chaque case où vous avancez sur la Piste de Prospérité.
- 228 :** Gagnez 3 PV pour chaque case où vous avancez sur la Piste d'Influence.
- 229 :** Gagnez 4 PV lorsque vous revendiquez une Carte Recherche (y compris celle-ci).
- 230 :** Lorsque vous activez un Jeton Livre, vous pouvez payer 4 or pour gagner une carte Points de Recherche de valeur 3.
- 231 :** Reculez d'une case sur la Piste de Guerre pour gagner 4 or (max. 1 fois par Phase d'Action).
- 232 :** Payez 15 or pour déplacer votre Marqueur de Piste de la Piste de Tyrannie vers la Piste de Démocratie en conservant la même position relative. Gagnez le bonus ou subissez la pénalité de l'emplacement d'arrivée de la Piste de Démocratie.
- 233 :** Utilisez 1 Technologie de moins lorsque vous effectuez l'Action Influence.
- 234 :** Lorsque vous activez un Jeton Livre de la Piste de Culture, vous pouvez gagner autant de PV que votre position de Piste la plus basse sur l'ensemble des Pistes multipliée par 2.
- 235 :** Lorsque vous activez un Jeton Livre sur la Piste de Politique, gagnez 5 PV si vous avez 15 or dans votre stock.
- 236 :** Lorsque vous activez un Jeton Livre sur la Piste de Population, gagnez 5 or si vous avez plus de Bâtiments que le numéro de votre position sur la Piste de Population.
- 237 :** Payez 4 or de moins pour les Bâtiments jaunes.
- 238 :** Gagnez 4 PV à chaque fois que vous appliquez l'effet de maximisation de la Piste de Population.
- 239 :** Gagnez 1 PV lorsque vous construisez un Bâtiment ou une Merveille.
- 240 :** Gagnez 2 or lorsque vous effectuez une Action Recherche (y compris l'Action Recherche pour revendiquer cette carte).
- 241 :** Utilisez 1 Technologie Armée, Armement ou Militaire pour répondre aux exigences d'une seule Carte Prospérité.
- 242 :** Gagnez 4 PV à chaque fois que vous appliquez l'effet de maximisation de la Piste de Culture.
- 243 :** Recevez 1 or par Merveille en tant que revenu (max. +3 or par Phase de Revenu).
- 244 :** Gagnez 4 PV lorsque vous effectuez l'Action Commerce pour gagner 6 or.

Cartes Diplomatie

- 245 :** Gagnez 9 or lorsque vous effectuez l'Action Industrie.
- 246 :** Utilisez 3 Points de Recherche pour gagner 14 PV.
- 247 :** Jouez cette carte en fin de partie pour copier une Merveille d'un adversaire. Payez à la réserve 5 or de moins que son coût d'origine. Ce n'est pas cumulable avec tout autre réduction sur les Merveilles provenant de la Piste d'Influence. La Merveille copiée compte comme la vôtre pour tous les autres effets.
Si vous piochez cette carte lors d'une partie solo, défaussez-la et piochez en une autre.
- 248 :** Lorsque vous activez l'effet d'un Jeton Livre, appliquez-le une seconde fois. Cela ne déclenche pas une seconde fois les effets de carte "Lorsque vous activez un Jeton Livre...".
- 249-252 :** Gagnez 1 avancée sur la Piste de (Population/Politique/Culture/Prospérité) et 2 or.
- 253 :** Gagnez 1 Action Commerce.
- 254 :** Si vous atteignez la Prospérité deux fois au cours d'une même Phase de Prospérité, jouez cette carte pour avancer de 2 cases au lieu d'une sur la Piste de Prospérité et gagner 5 or.
- 255 :** Gagnez 4 avancées sur la Piste de Guerre.
- 256 :** Utilisez 3 Technologies différentes pour avancer d'une case sur les Pistes de Culture, de Politique et de Population.
- 257 :** Gagnez une Carte Points de Recherche de valeur 3 et 2 or.
- 258 :** Gagnez 9 or lorsque vous effectuez l'Action Commerce.
- 259 :** Utilisez n'importe quelle Technologie pour gagner 10 PV.
- 260 :** Gagnez 1 avancée sur la Piste d'Influence et 3 or lorsque vous avancez sur cette même Piste.
- 261 :** Gagnez 1 avancée sur la Piste d'Influence.
- 262 :** Gagnez 1 Technologie Joker et 3 or.
- 263 :** Utilisez n'importe quelle Technologie pour gagner 2 Technologies Joker et 2 PV.
- 264-267 :** Obtenez une réduction de (8/8/8/9) or quand vous construisez (un Bâtiment vert/un Bâtiment marron/un Bâtiment jaune/une Merveille).
- 268 :** Gagnez 1 avancée sur la Piste de Commerce et sur la Piste de Guerre.
- 269 :** Gagnez une Carte Points de Recherche de valeur 5 lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Recherche.
- 270-272 :** Gagnez 1 avancée sur la Piste de (Politique/Culture/Population) et recevez 1 Carte Technologie Joker lorsque vous effectuez l'Action Spéciale (Politique/Culture/Population).
- 273 :** Gagnez 1 avancée sur la Piste de Commerce et l'icône de Commerce Déverrouillé quand vous effectuez l'Action Spéciale Commerce.
- 274 :** Gagnez 4 avancées sur la Piste de Guerre et l'icône de Guerre Déverrouillé quand vous effectuez l'Action Spéciale Guerre.
- 275 :** Lors de la Phase de Revenu, gagnez l'icône Revenu Déverrouillé et 5 or.
- 276 :** Gagnez 10 or lorsque vous effectuez l'Action Spéciale Joker.

Icônes de Technologie	Économie	Transport	Énergie	Sciences Naturelles	Gouvernement	Arts	Agriculture	Sciences Sociales
Armée	Armement	Militaire	Médecine	Ingénierie	Communication	N'importe quelle Technologie	N'importe laquelle, pertinent pour la Prospérité	

Icônes de Piste	Prospérité	Commerce	Influence	Politique	Guerre	Population	Culture	N'importe laquelle

--	--	--	--	--	--	--

Icônes de Phase de Construction	Bâtiment jaune	Bâtiment vert	Bâtiment marron (foncé)	N'importe quel Bâtiment

Âges	Âge	Âge Suivant	Âge Précédent	Défausser après l'Âge ?	Mettre sur la Carte En Sommeil après l'Âge ?

Effet Immédiat	Effet Jeton Libre	Effet Passif	Maximiser une Piste	Avancer de ? case(s) sur l'une des pistes la moins avancée	Reculer de ? case(s)	Jeton Libre sur une Piste	Cas de la Piste	Concernant les Pistes

Valeur de ?	a et/plus b	a ou b	a fois b	a égal b	Si a alors b	Plus grand/ petit ou égal à a	Phase
							Une seule fois par Phase
Engager une Technologie, pour recevoir b	Utiliser a, pour recevoir b	Si a alors également b	? parmi a et/ou b et/ou c	?	MAX 1x		
							Phase lors de l'Âge ?

