

# CLASH OF CULTURES™

## CIVILISATIONS

<i>SYNTHÈSE DE RÈGLES</i>	
MISE EN PLACE	Page 2
FIN DE PARTIE	Page 2
CRÉATION DU PLATEAU	Page 3
RÉGIONS	Page 3
RESSOURCES	Page 4
UNITÉS	Page 4
LEADEURS	Page 4
PLATEAU DU JOUEUR	Page 4
NIVEAUX DE CULTURE ET D'HUMEUR	Page 4
ÉCHANGES ET NÉGOCIATIONS ENTRE JOUEURS	Page 4
CONDITIONS DE VICTOIRE	Page 5
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	Page 5
PHASE BILAN	Page 5
EXPLORATION	Page 6
VILLES	Page 7
COMBAT	Pages 8-9
ACTIONS DE RÉFÉRENCE	Pages 10-11
CARTES ÉVÉNEMENT	Page 12
CARTES OBJECTIF	Page 12
CARTES ACTION	Page 12
MERVEILLES	Page 12
ERRATA	Page 12
LISTE DES CARTES ÉVÉNEMENT	Pages 13-15
LISTE DES CARTES OBJECTIF DÉVELOPPEMENT	Page 16
LISTE DES CARTES OBJECTIF MILITAIRE	Page 17
LISTE DES CARTES ACTION 'ACTION'	Page 18
LISTE DES CARTES ACTION 'COMBAT'	Page 19
LISTE DES CARTES MERVEILLE	Page 20

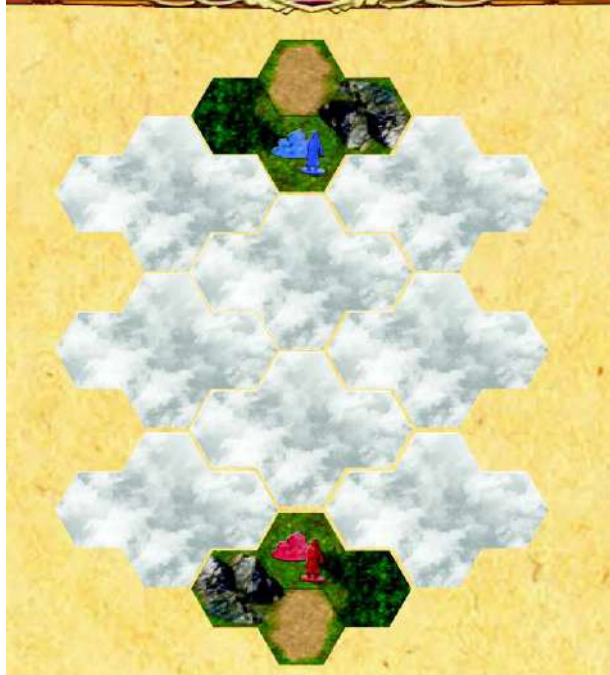
## MISE EN PLACE

<b>Choix</b>	Choisir 1 condition de fin de partie dans le tableau 'Fin de partie' et placer la piste de tours du côté adapté, placer le compteur de tours sur la première case en haut à gauche
<b>Préparation</b>	Retirer les 4 régions de départ (identiques recto-verso) et les 5 régions spéciales de départ du reste des tuiles de régions Générer le plateau comme indiqué sur le schéma correspondant au nombre de joueurs : - mélanger les tuiles de régions, tirer le nombre de tuiles nécessaire, puis les placer face cachée - placer les régions de départ de chaque joueur en respectant leur orientation spécifique (case Fertile toujours orientée vers l'intérieur du plateau et case Montagne orientée comme indiqué) Les tuiles non utilisées sont retirées du jeu sans les regarder Mélanger et placer les pioches des cartes Événement, Action, Objectif et Merveille face cachée autour du plateau Placer les jetons d'épuisement, de Culture et d'Humeur autour du plateau en 3 réserves séparées Placer les 7 figurines Merveille autour du plateau Placer la réserve des Barbares (7 Colonies, 16 unités Infanterie, 4 unités Cavalerie et 4 unités Éléphant) et les 4 Bateaux pirates autour du plateau
<b>Chaque joueur reçoit à sa couleur :</b>	- 1 plateau de développement, 1 aide du jeu de base et 1 carte d'aide de l'extension Civilisations - 40 bâtiments : 5 Colonies, 5 Temples, 5 Forteresses, 5 Académies, 5 Ports, 5 Marchés, 5 Obélisques et 5 Échoppes d'apothicaire - 32 unités : 4 Colons, 16 unités Infanterie, 4 unités Éléphant, 4 unités Cavalerie, 4 Bateaux - 1 Leadeur (Colon transparent) - 44 cubes de développement
<b>Chaque joueur reçoit :</b>	- 5 indicateurs de ressource (1 pour chaque ressource) - 1 indicateur de Culture et 1 indicateur d'Humeur
<b>Chaque joueur place :</b>	- 1 Colonie, 1 Colon et son Leadeur sur la case Fertile de sa région de départ - la ressource Nourriture sur la case 2 de l'échelle - toutes les autres ressources sur la case 0 de l'échelle - les indicateurs de Culture et d'Humeur sur la case 0 de l'échelle - 1 cube de développement sur le développement Récolte - 1 cube de développement sur le développement Mines
<b>Chaque joueur pioche :</b>	1 carte Action et 1 carte Objectif
<b>Premier joueur</b>	Choisir au hasard un premier joueur et lui donner le jeton 1er joueur
<b>Civilisations</b>	Chaque joueur reçoit 2 plateaux Civilisation au hasard, en choisit 1 secrètement et défusse l'autre Chaque joueur révèle la Civilisation qu'il a choisie et prend les cartes Leadeur correspondantes, placer ce plateau Civilisation à côté du plateau de joueur
<b>Région de départ</b>	Si la Civilisation utilise une région de départ spécifique, la remplacer par celle indiquée sur le plateau
<b>Cartes Leadeur</b>	Mélanger les 3 cartes Leadeur et en piocher 1 : la placer au-dessus du plateau Civilisation Les autres cartes sont gardées secrètes et seront jouées plus tard dans la partie
Variante 1	Chaque joueur choisit avec quel Leadeur il débute la partie et pourra choisir par lequel il le remplace lorsqu'il doit en piocher 1 durant la phase Bilan
Variante 2	Mélanger tous les Leadeurs en une seule pioche : chaque joueur pioche 1 Leadeur pour débiter la partie, chacun ne pourra avoir que 3 Leadeurs pour toute la partie Chaque fois qu'un Leadeur doit être pioché, il l'est dans la pioche commune (ne pas jouer avec la civilisation Aztèque et ses Leadeurs)

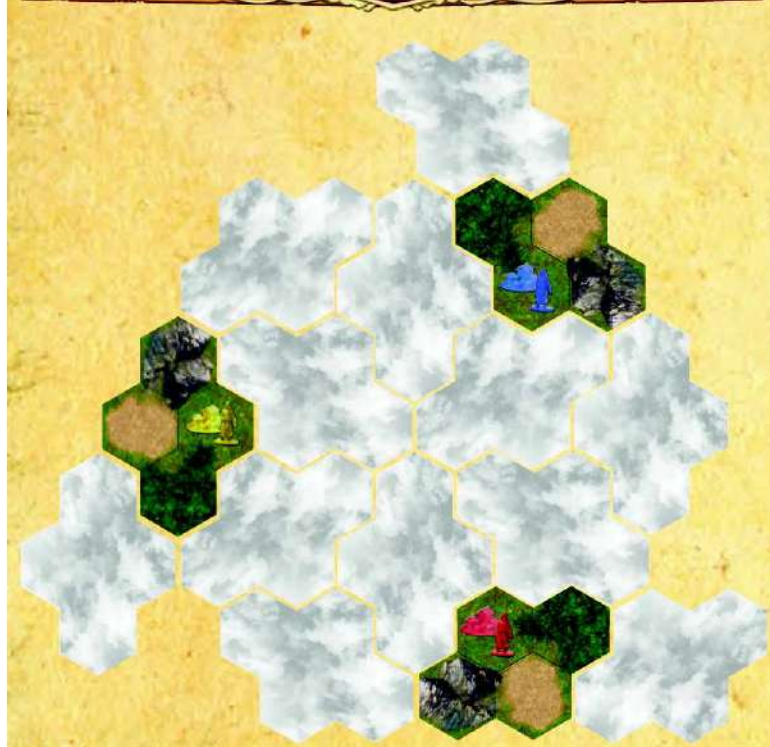
## FIN DE PARTIE

<b>Piste de tours normale</b>	
<b>Partie classique</b>	6 manches de 3 tours : quand le compteur de tours atteint la dernière case de la piste de tours, on joue le dernier tour, puis on procède à la phase Bilan (jusqu'aux objectifs)
<b>Partie courte</b>	4 manches de 3 tours : chaque joueur commence avec 2 Colons, son Leadeur et 1 ville heureuse Chaque joueur reçoit 2 développements lors de chaque phase Bilan (le 1er développement est choisi par chaque joueur en suivant l'ordre du tour, puis le 2e développement de la même façon)
<b>Piste de tours 'variante'</b>	
<b>Fin variable</b>	Effectuer 1 jet de dé au début de chacun des 5 derniers tours : si le résultat est dans l'intervalle indiqué, le jeu s'arrête immédiatement, il n'y a pas de phase Bilan
<b>Fin merveilleuse</b>	Comme la fin variable, mais au lieu d'un jet de dé, c'est la construction d'une Merveille lors des 5 derniers tours qui met fin à la partie (s'il y a construction : on finit le tour, il n'y a pas de phase Bilan)

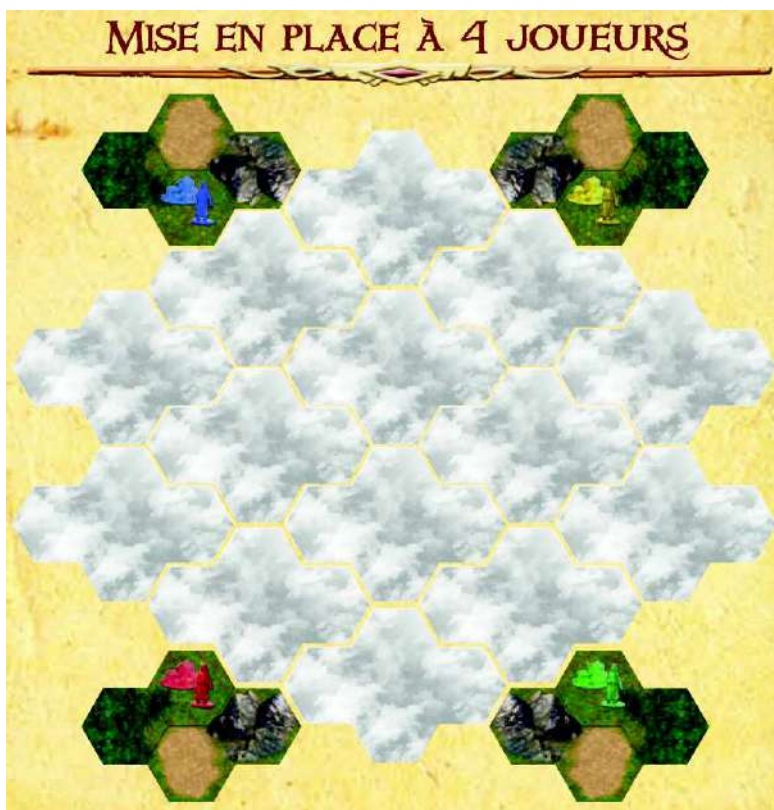
MISE EN PLACE À 2 JOUEURS



MISE EN PLACE À 3 JOUEURS



MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



RÉGIONS

<b>Cases</b>	Chaque tuile représente 1 région de 4 cases qui sont soit des cases Terrain soit des cases Mer
<b>Terrain</b>	
Fertile	Produit 1 Nourriture
Montagne	Produit 1 Minerai
Forêt	Produit 1 Bois
Aride	Produit 1 Nourriture avec le développement Irrigation (ne peut jamais comporter de ville)
<b>Mer</b>	Produit 1 Nourriture avec le développement Pêche (ne peut jamais comporter de ville)
<b>Zones de Mer</b>	Les cases Mer adjacentes les unes aux autres constituent une même zone de Mer
<b>Régions inexplorées</b>	Elles ne peuvent pas être utilisées pour compter une distance entre deux cases

## RESSOURCES

### Nourriture

Minerai Ressources récoltées en activant les villes

### Bois

Idée Ressource qui peut remplacer la Nourriture pour acquérir un développement

Or Ressource qui peut remplacer n'importe quelle ressource

## UNITÉS

Colon Coût d'1 Colon = 2 Nourriture

Fonde une ville, ne peut pas combattre, pas de limite en nombre par case

Unité Armée Combat des unités terrestres, peut capturer des villes, 4 maximum par camp et par case

La limite de 4 unités Armée par case n'est pas prise en compte si ces unités sont embarquées

Infanterie Coût d'1 unité Infanterie = 1 Nourriture + 1 Minerai

Cavalerie Coût d'1 unité Cavalerie = 1 Nourriture + 1 Bois

Effet Chaque unité Cavalerie ajoute +1VC pour chaque unité Infanterie dans la même Armée

Éléphant Coût d'1 unité Éléphant = 2 Nourriture

Effet Lors des jets de combat, pour chaque unité Éléphant : 1 dé qui fait 1 ou 2 n'est pas ajouté au VC mais annule 1 touche (même s'il n'y a pas de touche), tout résultat 1 ou 2 en trop par rapport au nombre d'unités Éléphant est ajouté au VC, le dé attribué à l'unité Éléphant est au choix de son propriétaire

Bateau Coût d'1 Bateau = 2 Bois

Combat des Bateaux, peut embarquer 2 unités terrestres à la fois, 4 maximum par camp et par case

Groupe d'unités Unités situées sur la même case : elles peuvent se déplacer en tant que groupe d'unités

Armée Groupe d'unités Armée (peut inclure des Colons, mais pour le combat, ils ne sont pas dans l'Armée)

## LEADEURS

Fonctionnement Un Leadeur n'est pas une unité, mais se déplace de la même façon qu'un Colon

Il peut faire partie d'une Armée, ne peut pas se battre seul et est traité comme un Colon en combat  
Il ne prend pas de place dans un Bateau

Capacités Chaque Leadeur possède 2 capacités : elles s'appliquent à la case où il se trouve

Leadeur tué Un Leadeur tué est retiré du plateau, cette carte Leadeur ne pourra plus être utilisée (un nouveau Leadeur pourra être obtenu lors de la prochaine Phase Bilan)

En combat Le joueur qui tue un Leadeur en combat prend sa carte, elle lui rapportera 2 PV en fin de partie

## PLATEAU DU JOUEUR

Haut du plateau : l'échelle L'échelle est composée de 9 cases allant de 0 à 8

Elle permet de stocker les ressources et de suivre les niveaux qui déclenchent les événements

Gestion des ressources On avance les jetons de ressource quand on reçoit de la ressource concernée

On recule les jetons de ressource quand on dépense de la ressource concernée

Limitation Les ressources sont limitées à 8 de chaque maximum (la Nourriture est limitée à 2 au départ)

Bas du plateau : les développements La partie du bas décrit les effets des 48 développements

Ils sont répartis en 12 catégories de 4 développements (dont 3 catégories de gouvernements)

Plateau Civilisation Les 4 développements spéciaux de la civilisation sont décrits

## NIVEAUX DE CULTURE ET D'HUMEUR

Échelle L'échelle est utilisée pour suivre les niveaux de Culture et d'Humeur (les niveaux vont de 0 à 8)

Chaque indicateur représente le maximum de jetons de son type qu'il est possible d'avoir en réserve

Ces indicateurs ne redescendent jamais

(même si un niveau est à 8, on reçoit 1 jeton quand on acquiert un développement concerné)

Culture À l'acquisition de chaque développement bleu, l'indicateur de Culture augmente de 1

Puis le joueur reçoit 1 jeton Culture

Humeur À l'acquisition de chaque développement jaune, l'indicateur d'Humeur augmente de 1

Puis le joueur reçoit 1 jeton Humeur

Événements Lorsqu'un des indicateurs atteint les cases 3, 5 ou 7, le joueur concerné déclenche 1 événement : il tire la carte Événement du dessus du paquet

## ÉCHANGES ET NÉGOCIATIONS ENTRE JOUEURS

Fonctionnement Le joueur actif peut solliciter les autres joueurs pour leur échanger, leur demander ou leur offrir : des ressources, des cartes Action, des cartes Objectif, des jetons Culture et des jetons Humeur  
Toutes les tractations et discussions se font à haute voix autour de la table

Échanges Action gratuite : les échanges ne peuvent avoir lieu qu'entre les actions

L'échange d'éléments énumérés ci-dessus ayant lieu immédiatement doit être honoré

L'échange d'éléments énumérés ci-dessus ayant lieu ultérieurement peut ne pas être honoré

Négociations Il est possible de négocier tout le temps, même durant le tour d'un autre joueur

Les ententes verbales d'ordre diplomatique et politique ne sont pas tenues d'être respectées

## VICTOIRE

<b>Condition</b>	Le joueur ayant le plus de points de victoire (PV) remporte la partie
<b>Comptage des points de victoire par catégorie</b>	- 1 PV par bâtiment à sa couleur sur le plateau (et effets modifiant la valeur des bâtiments) - 1/2 PV par développement acquis et par développement spécial acquis - 5 PV par Merveille en sa possession - 2 PV par carte Objectif validée, 2 PV par Leader adverse tué en combat, X PV par l'effet de développements spéciaux et par l'effet de Leaders - X PV obtenus par l'effet de cartes Événement
<b>En cas d'égalité</b>	Si un joueur possède la Merveille <i>Grandes pyramides</i> , il remporte la partie Sinon, suivre l'ordre des catégories ci-dessus pour le comptage des PV et comparer : le premier qui dépasse les autres dans une catégorie remporte la partie En cas d'égalité parfaite, la victoire est commune

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

<b>Fonctionnement</b>	Une partie dure le nombre de manches établi par la piste de tours, elle s'arrête si au début d'une phase Bilan au moins 1 joueur n'a plus de Colonie en jeu Chaque manche dure 3 tours : à la fin de chaque tour, le compteur de tour avance d'1 case vers le bas À la fin de chaque manche : phase Bilan, le compteur est placé en haut de la colonne suivante
<b>Actions</b>	Chaque joueur dispose de 3 actions à chaque tour Actions au choix parmi les 6 actions de référence, les JCA et les actions gratuites disponibles Le premier joueur effectue toutes ses actions puis c'est à son voisin de gauche
<b>JCA</b>	Jouer comme 1 action : nécessite de dépenser 1 de ses actions pour utiliser l'effet
<b>Action gratuite</b>	Une action gratuite peut se jouer avant les actions, entre les actions ou à la fin du tour L'action est jouée sans dépenser d'action, mais le reste du coût de cette action doit être payé L'action peut être limitée en nombre d'utilisations par tour
<b>Terminologie</b>	'ennemi' ou 'étranger' désigne tout adversaire ainsi que les Barbares et les Pirates 'adversaire' ou 'adverse' désigne uniquement les joueurs adverses et ce qui leur appartient 'figurine' désigne toute unité ou Leader
<b>Matériel</b>	Chaque joueur est strictement limité au matériel qu'il reçoit à sa couleur au début de la partie
<b>Pertes</b>	Celui qui subit des pertes choisit ce qu'il perd (s'il a le choix), même un bâtiment sous influence Les unités et bâtiments détruits retournent dans la réserve de leur propriétaire
<b>Cartes</b>	Chaque joueur garde ses cartes en main cachées, il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main Les cartes peuvent être montrées à d'autres joueurs (par exemple pour un échange)
<b>Ressources</b>	Les conversions de ressources et le remplacement par Or ou Idée se font toujours à un ratio de 1:1 Quand un choix est donné entre différentes ressources, il est possible de mélanger des ressources
<b>Règles d'or</b>	Si le texte d'une carte ou d'un développement contredit les règles de base, le texte prévaut L'exception à une règle est toujours spécifiée, sinon on suit les règles de base Si une condition ne peut être remplie intégralement, la remplir au maximum possible Le choix d'une cible doit être fait pour répondre au maximum à la condition de l'effet

## PHASE BILAN

<b>Fonctionnement</b>	Après chaque manche, effectuer les étapes suivantes, chacune dans l'ordre du tour Chaque joueur effectue la première étape, puis on passe à la suivante et ainsi de suite
<b>1. Objectifs</b>	Annonce des cartes Objectif complétées Un même joueur ne peut compléter 2 fois le même objectif durant la même phase Bilan
<b>Fin de partie</b>	La partie prend fin à ce moment si on a atteint la dernière phase Bilan ou si un joueur n'a plus de villes
<b>2. Développement gratuit</b>	Choisir et acquérir 1 développement sans rien dépenser Si cela déclenche un événement, le résoudre immédiatement Des cartes Action peuvent être jouées (mais on résout d'abord l'événement s'il y a lieu)
<b>3. Piocher des cartes</b>	Chaque joueur pioche 1 carte Action et 1 carte Objectif et les ajoute à sa main
<b>4. Raser une ville</b>	Possibilité de raser 1 ville de taille 1 pour gagner 1 Or (la colonie est détruite)
<b>5. Déterminer le 1er joueur</b>	Chaque joueur additionne son niveau de Culture et son niveau d'Humeur Le joueur dont la somme est la plus élevée choisit quel joueur devient le 1er joueur
<b>En cas d'égalité</b>	Si le 1er joueur fait partie des ex-æquo en tête, il reste 1er joueur (pas de changement) Sinon, c'est le joueur ex-æquo en tête le plus proche du 1er joueur dans l'ordre du tour qui choisit
<b>6. Nouveaux Leaders</b>	Chaque joueur peut choisir de défausser son Leader, s'il est encore en vie : défausser sa carte Leader et retirer sa figurine du jeu (il n'est pas considéré comme tué) Puis, chaque joueur qui n'a plus de Leader peut piocher au hasard 1 carte Leader de sa Civilisation qui n'a pas encore été utilisée et place sa figurine Leader dans 1 de ses villes Si un joueur a déjà utilisé ses 3 Leaders, il n'a plus de Leader jusqu'à la fin de la partie

## EXPLORATION

<b>Fonctionnement</b>	L'exploration se déclenche chaque fois qu'une figurine se déplace vers une région inexplorée
<b>Explorer en utilisant une unité terrestre</b>	Révéler la région puis l'orienter en respectant les 3 règles suivantes dans cet ordre de priorité : 1) la case d'entrée ne peut être une case Mer 2) la région doit être placée pour qu'une case Mer soit adjacente à d'autres cases Mer, si possible 3) si une case Mer ne peut être adjacente à d'autres cases Mer et que la région est au bord du plateau, une case Mer doit être placée en bord du plateau, si possible Si plusieurs possibilités en résultent, le joueur actif choisit 1 des 2 orientations valides
<b>Explorer en utilisant un Bateau</b>	- un Bateau peut tenter d'explorer une région inexplorée adjacente à sa zone de Mer - le développement <i>Navigation</i> permet l'exploration par le bord du plateau : le Bateau doit s'arrêter à la première zone de Mer rencontrée ou la première région inexplorée rencontrée le long du bord La case d'entrée du Bateau doit être une case Mer de la région explorée Si la région ne permet pas au Bateau d'entrer par une case Mer, il retourne à sa case d'origine et la région est placée en suivant les règles 2) et 3) de l'exploration par des unités terrestres
<b>Présence de barbares</b>	4 tuiles portent un symbole "Barbares" au centre Lors de l'exploration, après avoir placé la région : placer 1 Colonie et 1 Infanterie barbare sur 1 case Fertile de la région révélée La case d'installation des barbares ne peut être celle par laquelle l'unité qui explore est entrée
<b>Présence de pirates</b>	Les 4 tuiles ayant 2 cases Mer portent toutes 1 symbole "Pirates" Lors de l'exploration, après avoir placé la région : placer 1 Bateau pirate sur 1 case Mer de son choix de la région révélée : si le Bateau pirate bloque la route du Bateau qui explore, il doit le combattre immédiatement ou revenir à sa case d'origine Si tous les Bateaux pirates sont déjà en jeu, le joueur actif en choisit 1 qu'il déplace sur cette région

## VILLES

<b>Fonctionnement</b>	La taille d'une ville va de 1 à 5 (1 = colonie seule, 5 = si 5 bâtiments différents sont construits)
<b>Restrictions</b>	Une ville ne peut comporter qu'1 bâtiment de chaque type Une ville ne peut avoir une taille supérieure au nombre de villes possédées par son propriétaire
Exception	Si une ville est détruite, les autres villes gardent leur taille, même si la limite n'est pas respectée
<b>Ville côtière</b>	Toute ville qui est adjacente à au moins 1 case Mer est une ville côtière
<b>Taille de la ville</b>	= quantité de ressources qui peuvent être récoltées dans cette ville avec 1 action de récolte = nombre d'unités qui peuvent être construites dans cette ville avec 1 action de construction = distance de l'influence culturelle de cette ville = nombre de jetons Humeur nécessaires pour augmenter d'1 cran l'humeur de cette ville

## BÂTIMENTS

<b>Colonie</b>	Premier bâtiment requis pour créer une ville, indique le propriétaire de la ville
<b>Forteresse</b>	+1 dé de combat pour le défenseur lors du 1er tour de combat Annule 1 touche de l'attaquant lors du 1er tour de combat
<b>Académie</b>	Recevoir 2 Idée à sa construction
<b>Temple</b>	Recevoir au choix 1 jeton Culture ou 1 jeton Humeur à sa construction
<b>Port</b>	Ne peut être construit que si la ville est adjacente à une case Mer, le port est orienté vers cette case La ville peut construire des Bateaux sur la case Mer attenante au port
<b>Pêche</b>	La ville peut récolter 1 Or ou 1 jeton Humeur au lieu de récolter 1 Nourriture sur 1 case Mer
<b>Marché</b>	La ville peut construire des unités Cavalerie et des unités Éléphant Chaque fois qu'un adversaire établit au moins 1 route commerciale avec au moins 1 de ses villes comportant 1 Marché : recevoir 1 Or
<b>Obélisque</b>	Ce bâtiment est immunisé contre l'Influence culturelle, il reste à la couleur du joueur qui l'a construit durant toute la partie, même en cas de capture de la ville
<b>Échoppe d'apothicaire</b>	Après un combat ou une carte Événement qui fait perdre des unités terrestres, possibilité de dépenser 1 Nourriture pour chaque unité perdue : placer cette même unité sur 1 de ses villes comportant 1 Échoppe d'apothicaire (1 unité par Échoppe d'apothicaire) Ces unités comptent toujours comme ayant été perdues dans le combat Si l'unité s'était déplacé ce tour, elle est toujours considérée comme s'étant déplacée Un joueur qui capture une ville comportant 1 Échoppe d'apothicaire peut l'utiliser immédiatement pour les pertes qu'il a subies lors de cette capture (s'il a acquis <i>Mathématiques</i> )

## HUMEUR DES VILLES

<b>Ville en colère</b> (jeton Humeur côté rouge)	Taille = compte comme une ville de taille 1 pour récolter et construire des unités Elle ne peut être activée qu'1 fois par tour, ne peut être agrandie et ne peut construire de Merveille
<b>Ville neutre</b> (pas de jeton Humeur)	Taille = taille de la ville pour récolter et construire des unités
<b>Ville heureuse</b> (jeton Humeur côté rouge)	Taille = taille de la ville +1 pour récolter et construire des unités



<b>COMBAT (1/2)</b>	
<b>COMBAT TERRESTRE</b>	
<b>Condition</b>	Un combat a lieu chaque fois qu'une Armée entre sur une case occupée par des unités terrestres étrangères (même des Colons) ou une ville étrangère (même si la ville n'est pas défendue)
<b>Déroulement</b>	Plusieurs tours de combat, tant qu'il reste des unités Armée dans chaque camp
<b>Cartes Action</b>	Chaque joueur peut jouer 1 carte à chaque tour de combat (l'effet ne dure que pour le tour en cours) L'attaquant déclare en premier s'il joue 1 carte, puis c'est au défenseur Les cartes sont ensuite choisies puis révélées et les effets appliqués comme indiqué sur les cartes
<b>Jet de dés</b>	Chaque joueur lance 1 dé par unité Armée engagée dans le combat
<b>Valeur de combat (VC)</b>	Faire la somme des dés (+ les bonus) et diviser par 5 = nombre de touches (arrondi à l'inférieur)
<b>Touches</b>	Toute touche annulée est ignorée et n'est pas comptabilisée par les effets nécessitant 1 touche
<b>Résolution</b>	Pour chaque touche qu'il obtient, chaque joueur détruit 1 unité Armée de l'adversaire Les unités Cavalerie et Éléphant sont retirées en priorité, au choix de leur propriétaire si les 2 types sont présents S'il reste des unités Armée des deux côtés, l'attaquant choisit soit de jouer un nouveau tour de combat, soit de battre en retraite
<b>Battre en retraite</b>	Toutes les unités de l'Armée attaquante se retirent sur la dernière case traversée (Colons compris)
<b>Conditions de victoire/défaite</b>	Si les deux joueurs ont perdu toutes leurs unités, ou si il y a retraite : il n'y a ni vainqueur ni vaincu Un joueur remporte le combat si toutes les unités ennemies sont éliminées et qu'il lui reste au moins 1 unité Armée, l'autre joueur est vaincu
<b>Les colons en combat</b>	Un Colon qui fait partie d'une Armée vaincue est immédiatement détruit (même si l'adversaire a également perdu toutes ses unités Armée dans le combat) Les Colons ne prennent pas part au combat et peuvent être à nouveau déplacés dans le tour Des Colons seuls attaqués par une Armée étrangère sont automatiquement vaincus (ni cartes, ni jet)
<b>Les Leadeurs en combat</b>	Un Leadeur est géré comme un Colon lors des combats
<b>Capacités de combat</b>	Une capacité de Leadeur ajoutant une valeur au CV fonctionne à chaque tour de combat
<b>Capturer un ville</b>	Au moment où une Armée se retrouve seule dans une ville étrangère, la ville est capturée Tous les bâtiments à la couleur de la ville sont remplacés, les bâtiments sous influence culturelle restent à la couleur de leur propriétaire
<b>En fonction de l'humeur de la ville</b>	Si la ville capturée est heureuse ou neutre, résoudre les 3 effets suivants : - Butin de guerre : l'attaquant gagne X Or (X = taille de la ville) - Réfugiés : l'ancien propriétaire de la ville place gratuitement 1 Colon dans 1 de ses villes (s'il n'a pas de ville ou si tous ses Colons sont en jeu, il ne reçoit pas de Colon) - la ville devient en colère Si la ville était déjà en colère, pas de Butin de guerre ni de Réfugiés
<b>Cas particuliers lors de la capture d'une ville</b>	Si la ville capturée comporte des bâtiments dont le nouveau propriétaire n'a pas les développements : - ils sont tout de même échangés (et rapportent chacun 1 PV à la fin de la partie) - ils comptent pour la taille de la ville - leur effet n'est pas utilisable tant que le développement correspondant n'est pas acquis - ils ne comptent pas pour les objectifs tant que le développement correspondant n'est pas acquis Si un bâtiment à échanger n'est plus disponible en réserve, il est détruit et rapporte 1 Or Si l'attaquant n'a plus de Colonie en réserve, la ville est rasée, il gagne 1 Or par bâtiment détruit
<b>Ville sur 1 case Aride ou épuisée</b>	La ville reste sur la case Aride, même si le nouveau propriétaire n'a pas de développement spécial permettant d'avoir une ville à cet endroit

<b>COMBAT NAVAL</b>	
<b>Conditions</b>	Déclenché chaque fois qu'un Bateau se déplace sur une case Mer contenant un Bateau étranger Déclenché chaque fois qu'un Bateau est construit sur une case Mer contenant un Bateau étranger
<b>Déroulement</b>	Même déroulement qu'un combat terrestre et mêmes conditions de victoire/défaite Chaque joueur lance 1 dé par Bateau engagé dans le combat Les unités embarquées ne prennent pas part au combat et ne peuvent être ciblées
<b>Pertes</b>	Si un Bateau embarquant des unités est détruit, les unités embarquées sont également détruites
<b>Battre en retraite</b>	Les Bateaux attaquants retournent sur la case Mer qu'ils occupaient avant l'attaque



**COMBAT (2/2)****COMBAT CONTRE LES BARBARES**

<b>Déroulement</b>	Un adversaire lance les dés pour les barbares et choisit quelles unités sont retirées, avec les mêmes contraintes que pour les joueurs (il ne peut jouer de cartes Action pour les barbares) Même déroulement qu'un combat terrestre et mêmes conditions de victoire/défaite
<b>Attaque de barbares</b>	Combat terrestre qui ne dure qu'1 tour Chaque touche des barbares détruit en priorité 1 unité terrestre (unités Cavalerie et Éléphant en priorité, puis les unités Infanterie ou les Colons), puis le Leader S'il n'y a plus d'unités en défense, chaque touche restante détruit 1 bâtiment Une ville qui perd un bâtiment suite à une attaque de barbares devient immédiatement en colère Si le nombre de touches réduit la taille de la ville en dessous de 1, la ville est détruite Les unités barbares non détruites retournent dans leur colonie d'origine et ne capturent pas la ville
Condition de défaite rajoutée	Si l'Armée barbare n'est pas détruite, qu'elle fait au moins 1 touche et qu'elle détruit toutes les unités en défense, c'est une défaite pour le défenseur
<b>Attaquer une colonie barbare</b>	Une colonie barbare non défendue ou dont les unités Armée sont détruites est capturée
En cas de capture réussie	Gagner 1 Or par unité Armée barbare détruite durant ce combat Au choix : capturer cette ville, qui devient en colère, ou la raser immédiatement pour gagner 1 Or

**ATTAQUER LES PIRATES**

<b>Déroulement</b>	Un adversaire lance les dés pour les pirates (il ne peut jouer de cartes Action pour les pirates) Même déroulement qu'un combat naval et mêmes conditions de victoire/défaite
<b>Récompenses</b>	Gagner 1 Or et 1 jeton Humeur par Bateau pirate détruit durant ce combat (peu importe le vainqueur)

## ACTIONS DE RÉFÉRENCE (1/2)

<b>Fonctionnement</b>	Dépenser 1 action pour effectuer 1 action de référence
<b>1. Développement</b>	Dépenser 2 Nourriture pour Acquérir 1 Développement : - placer 1 cube de développement devant le développement acquis - le cas échéant, avancer d'1 case l'indicateur Culture ou Humeur et recevoir 1 jeton associé
<b>Prérequis</b>	L'acquisition d'un développement doit respecter ces règles, quelle que soit la façon de l'obtenir - nécessité d'acquérir le premier développement d'une catégorie avant de pouvoir acquérir les développements suivants de cette catégorie - nécessité d'avoir préalablement acquis le développement prérequis (si texte en rouge) - les autres développements peuvent être acquis dans n'importe quel ordre
Développements de gouvernement	- chaque joueur ne peut avoir qu'1 seul gouvernement à la fois - pour acquérir le premier développement d'un gouvernement, il faut avoir acquis le dernier développement de la catégorie au-dessus du gouvernement visé (indiqué par une flèche) - les autres développements du gouvernement peuvent être acquis dans n'importe quel ordre
(3 catégories de développements à fond gris)	Si un joueur ayant déjà acquis un gouvernement investit dans un nouveau gouvernement ou revient à un gouvernement déjà acquis, il paie le coût d'un développement mais ne place pas de nouveau cube : tous les cubes présents dans l'ancien gouvernement sont transférés vers le nouveau gouvernement et placés au choix (sauf pour le premier développement qui est obligatoire) Les effets d'un ancien gouvernement cessent dès que les cubes de développement sont transférés
<b>Développements spéciaux de civilisation</b>	Les développements spéciaux attachés à la civilisation sont automatiquement acquis une fois que le développement de base indiqué en vert est acquis Les développements spéciaux n'ont pas d'ordre spécifique d'acquisition, ils n'ont pas à être payés
Gouvernement	Si le prérequis est un type de gouvernement, avoir le 1er développement de gouvernement suffit
Perte	Perdre le développement de base requis fait également perdre le développement spécial associé
<b>2. Fonder une ville</b>	Un colon fonde une ville sur une case Terrain non aride et non épuisée ne comportant ni unité étrangère, ni ville Lorsque l'action est effectuée, le Colon retourne dans la réserve, il est remplacé par 1 Colonie
<b>3. Activer une ville</b>	Activer 1 ville pour lui faire réaliser 1 des 3 actions suivantes :
- Récolter	Le nombre de ressources récoltées maximum = Taille de la ville 1 seule ressource par case, pour une même action de récolte La case sous la ville et les cases adjacentes à la ville peuvent être récoltées Une case comportant une autre ville (même amie) ne peut être récoltée Une case comportant au moins 1 unité étrangère ne peut être récoltée Une case Mer où se trouve au moins 1 Bateau pirate et celles adjacentes ne peuvent être récoltées
- Construire des unités	Le nombre d'unités construites maximum avec 1 action = Taille de la ville Payer le coût de chaque unité achetée, puis les placer dans cette ville : voir le tableau "Unités" - les Colons et unités Armée sont placés sur la case de cette ville - les Bateaux sont placés sur la case Mer attenante au port de cette ville
- Agrandir une ville	Ajouter 1 bâtiment à la ville activée que les développements acquis permettent de construire Coût d'1 bâtiment = 1 Nourriture + 1 Minerai + 1 Bois
<b>Activations multiples</b>	Si une ville déjà activée durant le même tour est à nouveau activée : réduire d'1 cran son humeur à la fin de chaque nouvelle activation (ville heureuse → ville neutre → ville en colère)

## ACTIONS DE RÉFÉRENCE (2/2)

<b>4. Déplacement</b>	1 action de déplacement permet de déplacer jusqu'à 3 groupes d'unités différents
<i>Fonctionnement</i>	1 déplacement = déplacer tout ou partie d'un groupe d'unités vers 1 autre case Chaque unité propre n'a droit qu'à 1 mouvement par action de déplacement, toute unité qui rejoint un groupe ne peut pas bouger à nouveau avec ce groupe durant la même action de déplacement Déplacer les unités Armée nécessite de posséder le développement Tactiques
Pour chaque déplacement	Les unités terrestres se déplacent vers une case adjacente à leur case de départ Un colon ne peut pas se déplacer sur une case comportant une ville étrangère ou des unités étrangères, à moins qu'il ne fasse partie d'une Armée Les Bateaux peuvent se déplacer vers n'importe quelle case Mer reliée à leur case Mer de départ Les cases Mer séparant la case de départ et celle de destination sont traversées par le bateau : il doit s'arrêter s'il traverse une case comportant des Bateaux étrangers Le développement Navigation permet à tout Bateau sur une zone de Mer en bord de plateau de se déplacer vers la zone de Mer en bord de plateau la plus proche dans la direction choisie Il ne doit pas y avoir de région inexplorée sur le chemin, sinon c'est l'exploration qui prime
Embarquement et débarquement	Embarquer 1 groupe d'unités terrestres sur un Bateau ou groupe de Bateaux coûte 1 déplacement Une unité embarquée est placée à côté du Bateau qui l'embarque Débarquer des unités terrestres depuis un Bateau ou groupe de Bateaux coûte 1 déplacement Débarquer des unités terrestres depuis un groupe de Bateaux permet de créer un seul groupe d'unités terrestres sur une même case Terrain Embarquement et débarquement sont possibles pour tout Bateau, même s'il a combattu ce tour
Restrictions	Les unités ayant combattu ne peuvent plus se déplacer pour ce tour Les unités ayant été déplacées sur une case Montagne ne peuvent plus se déplacer pour ce tour Les unités ayant été déplacées sur une case Forêt peuvent se déplacer à nouveau durant ce tour si leur déplacement ne provoque pas un combat (cette restriction reste valable jusqu'à la fin du tour)
<b>5. Amélioration civique</b>	Augmenter l'humeur d'1 ou plusieurs villes d'1 ou 2 crans (jeton pris dans le tas central) Augmenter l'humeur d'1 cran coûte autant de jetons Humeur que la taille de la ville
<b>6. Influence culturelle</b>	Permet de convertir 1 bâtiment adverse à sa couleur pour marquer des PV en fin de partie Possibilité de cibler ses propres villes pour supprimer l'influence culturelle d'un adversaire
<i>Fonctionnement</i>	La taille de la ville ciblée doit être d'au moins 2, la Colonie n'étant pas échangeable Taille de la ville qui cible = portée maximale d'influence (non modifiée par l'humeur) Dépenser 1 jeton Culture = augmenter la portée de 1 Lancer 1 dé : sur 5+, l'influence culturelle est une réussite Dépenser 1 jeton Culture = ajouter +1 au résultat du dé Un joueur qui réussit l'influence culturelle échange 1 bâtiment au choix de la ville ciblée avec le même bâtiment à sa couleur qu'il a en réserve (le développement associé n'est pas nécessaire) Le bâtiment échangé retourne dans la réserve de son propriétaire Le bâtiment échangé conserve tous ses effets pour le propriétaire de la ville
Restrictions	Un joueur n'a droit qu'à 1 influence culturelle réussie par tour Une ville qui sous influence culturelle ne peut pas faire de tentative d'influence culturelle

## CARTES ÉVÉNEMENT

<b>Résolution</b>	Le joueur actif est celui qui déclenche l'événement L'effet de l'icône est résolu avant le texte de la carte Événement S'il y a plusieurs icônes, elles sont résolues de haut en bas
<b>Liste des icônes</b>	
Mine d'or	Le joueur actif gagne 2 Or
Épuisé (croix)	Le joueur actif place 1 jeton d'épuisement sur 1 case Terrain vide et non aride adjacente à au moins 1 de ses villes (le jeton reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie) Aucune récolte n'est possible sur cette case Aucune construction de Colonie n'est possible sur cette case, même pour les barbares
Arrivée de barbares (+)	Le joueur actif place 1 Colonie barbare + 1 unité barbare sur 1 case Terrain vide et non aride située à max. 2 cases d'1 de ses villes Puis le joueur actif place 1 unité Armée barbare dans la Colonie barbare de son choix : - si la Colonie barbare ne comporte pas d'Infanterie, il place 1 Infanterie - si la Colonie barbare comporte déjà 1 Infanterie, il est possible de placer tout type d'unité Armée
Attaque de barbares (épée)	Le joueur actif cherche toutes les Colonies barbares à max. 2 cases (Terrain et Mer) de ses villes La Colonie barbare avec le plus d'unités barbares attaque la ville du joueur actif la plus proche En cas d'égalité en taille et/ou en distance, il choisit quelle Colonie barbare attaque quelle ville
Pirates	1) Raid de pirates : pour chaque Bateau pirate situé à max. 2 cases (Terrain et Mer) d'1 ville côtière du joueur actif, celui-ci perd 1 ressource ou 1 jeton Humeur (chaque ville n'est reliée qu'à 1 seul Bateau pirate) S'il ne peut payer pour une ville, l'humeur de cette ville baisse d'1 cran 2) Apparition de pirates : placer 1 Bateau pirate en réserve sur toute case Mer ne contenant pas de Bateau de joueur Si tous les Bateaux pirates sont déjà en jeu, le joueur actif peut en prendre 1 afin de le placer ailleurs
<b>Événements Séisme et Volcan</b>	Ces événements rapportent 2 PV par bâtiment qu'ils détruisent (création de vestiges) Un bâtiment sous influence détruit de cette façon rapportera des PV à son propriétaire Ces bâtiments sont retirés du jeu, ils ne peuvent donc plus servir pour des constructions

## CARTES OBJECTIF

<b>Fonctionnement</b>	2 objectifs différents par carte (en haut : développement, en bas : militaire) Une carte Objectif complétée est posée définitivement devant son propriétaire
<b>Restrictions</b>	Un seul objectif est réalisable pour une même carte durant la partie Un seul objectif du même nom en réponse à la même condition, au même moment

## CARTES ACTION

<b>Fonctionnement</b>	Deux actions différentes par carte Une fois jouée, la carte est défaussée
<b>Action du haut</b>	Une seule carte Action identique peut être jouée par condition d'activation, au même moment
<b>Action du bas</b>	Action de combat, nécessite le développement Tactiques pour être jouée Elle requiert qu'il y ait au moins 1 unité d'1 des types cités dans le combat pour être jouée

## MERVEILLES

<b>Révélation</b>	Une Merveille est révélée chaque fois qu'un joueur acquiert les développements <i>Ingénierie</i> ou <i>Monuments</i> : piocher la première carte du paquet Merveilles et la poser à côté du plateau Les Merveilles révélées restent disponibles pour tous tant que personne ne les a construites
<b>Construction</b>	Une Merveille peut être construite par n'importe quel joueur en utilisant le JCA de l' <i>Ingénierie</i> Il faut posséder les développements requis et les ressources nécessaires pour les construire La Merveille construite est placée dans la ville qui a été activée par le JCA de l' <i>Ingénierie</i> : Le joueur concerné reçoit la carte associée qui rapporte 5 PV en fin de partie
<b>Restrictions</b>	Il ne peut y avoir qu'1 seule Merveille par ville Si une ville comportant une Merveille est détruite, la Merveille est définitivement retirée du jeu Si une ville comportant une Merveille est capturée, l'attaquant récupère la carte Merveille associée

## ERRATA

<b>Événement "Guerre Civile"</b>	Utiliser le texte suivant : Si vous possédez au moins 1 ville "neutre" ou "en colère" avec 1 Armée, choisissez 1 de ces villes : retirez 1 unité Armée de cette ville et réduisez son humeur (si possible). Si vous ne possédez aucune ville <b>non-heureuse</b> avec 1 Armée, réduisez alors l'humeur d'1 de vos villes.
<b>Événement "Famine – sécheresse"</b>	Il est obligatoire de payer 1 Nourriture par ville adjacente à au moins 1 case aride L'effet concerne également la case Aride qui peut se trouver sous la ville
<b>Civilisation Celte : Guerre tribale</b>	Les colonies barbares peuvent se trouver à 2 cases ou moins (pas 'à moins de 2 cases' comme écrit)
<b>Civilisation Aztèque : L'Or des Aztèques</b>	1 fois par tour, 1 Minerai récolté d'une case Montagne peut être remplacé par 1 Or ou 1 jeton Culture (pas 'une case adjacente' comme écrit)
<b>Civilisation Babylonienne : Ziggourats</b>	Agrandir une ville en y ajoutant un Temple (pas 'Agrandir une ville avec un Temple')

**LISTE DES CARTES ÉVÉNEMENT (1/3)**

<b>qté</b>	<b>Événement</b>	<b> Icône</b>	<b>Effet</b>
1	<b>Cheval de Troie</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Placer cette carte sur la table, elle vaut 1 PV à la fin de la partie Lors de la prochaine attaque d'une ville adverse, si l'attaquant paye 1 jeton Culture + 1 Bois, il empêche le défenseur de jouer 1 carte Combat durant le 1er tour de combat, puis l'attaquant prend cette carte
1	<b>Commerce florissant</b>	<i>Attaque de barbares + Pirates</i>	Chaque joueur reçoit 1 Or pour chacune de ses villes comportant 1 Port et/ou 1 Marché (max. 3 Or) Le joueur qui tire cette carte gagne au moins 1 Or
1	<b>Échanges académiques</b>	<i>Attaque de barbares + Pirates</i>	Chaque joueur reçoit 1 Idée pour chacune de ses villes comportant 1 Académie et/ou 1 Échoppe d'apothicaire Le joueur qui tire cette carte gagne au moins 2 Idée
1	<b>Éclipse solaire</b>	<i>Pirates</i>	Placer cette carte sur la table, elle vaut 1 PV à la fin de la partie Le prochain combat entre joueurs ne dure qu'1 tour de combat : - si l'attaquant remporte le combat, il prend cette carte - si l'attaquant n'y parvient pas, le défenseur prend cette carte
1	<b>Épidémie</b>	-	<i>Un joueur ayant le développement Assainissement ignore l'Épidémie</i> Chaque joueur retire 1 de ses unités sur 1 case Terrain, ou 2 unités sur 1 ou plusieurs cases Terrain s'il possède le développement Routes (si un joueur ne peut retirer d'unité de cette façon, il baisse l'humeur d'1 de ses villes d'1 cran pour chaque unité qu'il ne peut retirer)
1	<b>Épidémie - Pandémie -</b>	-	<i>Un joueur ayant le développement Assainissement ignore l'Épidémie</i> Chaque joueur doit perdre 1 élément au choix par lot de 2 villes qu'il possède : Jetons Humeur et Culture, ressources, cartes Action et Objectif, unités (arrondi à l'inférieur)
1	<b>Ère de stabilité</b>	<i>Épuisé</i>	Chaque joueur reçoit 1 jeton Humeur pour chacune de ses villes comportant 1 Temple et/ou 1 Obélisque (max. 3 jetons Humeur) Le joueur qui tire cette carte gagne au moins 1 jeton Humeur
1	<b>Explosion de la population</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Recevoir gratuitement 1 Colon dans 1 de ses villes Choisir 1 adversaire qui reçoit gratuitement 1 Colon dans la ville de son choix (choisir 1 adversaire qui possède au moins 1 Colon en réserve)
2	<b>Guerre civile</b>	-	<i>Chercher les villes non heureuses du joueur actif avec au moins 1 Armée</i> - s'il y a au moins 1 ville neutre ou en colère avec 1 Armée : détruire 1 unité Armée d'1 de ces villes et réduire son humeur d'1 cran - s'il n'y a que des villes heureuses : réduire l'humeur d'1 de ces villes d'1 cran
1	<b>Incendie de forêt</b>	<i>Mine d'or</i>	- si au moins 1 de ses villes est sur 1 case Forêt, choisir 1 de ces villes : diminuer d'1 cran l'humeur de cette ville ainsi que l'humeur de toutes les villes reliées à celle-ci par une chaîne continue de cases Forêt - si pas de ville sur une case Forêt, perdre 1 Bois (l'Or ne peut remplacer le Bois)
1	<b>Inondation</b>	-	Réduire l'humeur d'1 de ses villes adjacente à une case Mer d'1 cran
1	<b>Inondation majeure</b>	-	Chaque joueur réduit l'humeur d'1 de ses villes adjacente à 1 case Mer
2	<b>Migration</b>	<i>Mine d'or</i>	Choisir 1 adversaire qui reçoit gratuitement 1 Colon dans 1 ville de son choix (choisir 1 adversaire qui possède au moins 1 Colon en réserve) Réduire l'humeur d'1 de ses villes d'1 cran
1	<b>Peste</b>	-	<i>Un joueur ayant le développement Assainissement ignore la Peste</i> 1) Chaque joueur réduit d'1 cran l'humeur d'1 de ses villes ou de 2 de ses villes s'il possède le développement Routes 2) Aucune ville ne peut être agrandie jusqu'à la fin de la manche en cours (si l'événement est déclenché par l'achat du développement Assainissement : le joueur actif ignore cet effet)
1	<b>Peste noire</b>	-	<i>Concerne chaque joueur possédant au moins 4 unités</i> 1) Perdre 1 unité par lot de 4 unités en sa possession (arrondi à l'inférieur) 2) Perdre 1 unité s'il possède le développement Routes Placer chaque unité perdue sur cette carte : chaque unité Infanterie rapporte 1/2 PV, chaque unité Colon/Bateau/Cavalerie/Éléphant rapporte 1 PV Les unités sauvées par une Échoppe d'apothicaire sont retirées de cette carte (les Bateaux pirates contrôlés ne peuvent être désignés comme pertes)
1	<b>Pirates mercenaires</b>	-	- soit payer 1 ressource (sauf Idée) pour ajouter n'importe quel nombre de Bateaux pirates sur des cases Mer au choix sans bateaux de joueurs - soit jouer la carte comme 1 icône Pirates

**LISTE DES CARTES ÉVÉNEMENT (2/3)**

<u>qté</u>	<u>Événement</u>	<u>Icône</u>	<u>Effet</u>
1	<b>Réforme</b>	-	Choisir 1 adversaire qui peut placer 1 des Temples du joueur actif sous son influence culturelle : l'adversaire choisit ce Temple, la réussite est automatique, il n'y a pas d'immunité contre cet effet Si le joueur actif n'a pas de Temple, il choisit 1 adversaire qui possède au moins 1 Temple et qui résout cette carte comme s'il l'avait piochée Si aucun joueur n'a de Temple, cette carte est défaussée et sans effet
1	<b>Rencontre des émissaires</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Dévoiler la 1ère carte de la pile Merveilles et gagner 1 jeton Culture ou 1 Idée Puis choisir 1 adversaire qui gagne 1 jeton Culture (choisir 1 adversaire qui peut recevoir ce jeton)
1	<b>Révolution</b>	<i>Mine d'or</i>	1) Perdre 1 action ce tour-ci s'il en reste 2) Transférer tous les développements d'1 gouvernement vers 1 autre valide Possibilité de détruire 1 ou 2 unités Armée pour ignorer 1 effet ou les 2
1	<b>Révolution - Soulèvement -</b>	-	- soit défausser son Leader actuel et en piocher 1 au hasard parmi ceux restant et le placer sur 1 de ses villes ou 1 de ses Armées - soit retirer 1 à 4 développements Gouvernement de son choix (le 1er étant retiré en dernier) Pour chaque cube de développement retiré, le placer sur cette carte : il rapporte 1 PV en fin de partie, mais si de futurs développements Gouvernement sont acquis, ce sont ces cubes qui doivent être utilisés en priorité
1	<b>Révolution - Tu quoque mi fili -</b>	-	Le Leader du joueur actif est tué, puis soit : - choisir 1 nouveau Leader s'il en reste et le placer sur 1 de ses villes ou 1 de ses Armées - soit retourner face caché le Leader qui vient d'être tué, il vaut 2 PV, mais il n'est plus possible d'avoir de Leader jusqu'à la fin de la partie
<b><u>Événements de récolte</u></b>		<i>Si une distribution aux adversaires est requise, le joueur actif choisit quels adversaires sont ciblés et combien ils reçoivent (il doit choisir des adversaires qui peuvent recevoir la Nourriture)</i>	
1	<b>Une année profitable (1)</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Recevoir 2 Nourriture
1	<b>Une année profitable (2)</b>	<i>Épuisé</i>	Recevoir 2 Nourriture, puis distribuer 2 Nourriture entre les adversaires
1	<b>Une année profitable (3)</b>	<i>Épuisé</i>	Tous les joueurs reçoivent 2 Nourriture
1	<b>Une année splendide (1)</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Recevoir 3 Nourriture
1	<b>Une année splendide (2)</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Recevoir 3 Nourriture, puis distribuer 3 Nourriture entre les adversaires
1	<b>Une année splendide (3)</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Tous les joueurs reçoivent 3 Nourriture
1	<b>Une bonne année (1)</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Recevoir 1 Nourriture
1	<b>Une bonne année (2)</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Recevoir 1 Nourriture, puis choisir 1 adversaire qui reçoit 1 Nourriture
1	<b>Une bonne année (3)</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Tous les joueurs reçoivent 1 Nourriture
1	<b>Une année prospère</b>	<i>Arrivée de barbares + Pirates</i>	Le ou les joueurs ayant le moins de villes reçoivent 1 Nourriture pour chaque ville qu'ils ont en moins par rapport au joueur qui en a le plus Si tous les joueurs ont le même nombre de villes, ils reçoivent tous 1 Nourriture
<b><u>Séismes et volcan</u></b>		<i>Un bâtiment détruit de cette façon est retiré du jeu mais rapporte 2 PV à son propriétaire en fin de partie</i>	
1	<b>Séisme</b>	-	<i>Si le joueur actif possède au moins 3 villes</i> Détruire 1 à 3 bâtiments d'1 de ses villes, au choix Si la ville n'est pas détruite, réduire son humeur d'1 cran
1	<b>Séisme majeur</b>	-	<i>Concerne chaque joueur possédant au moins 3 villes</i> Détruire 1 à 3 bâtiments d'1 de ses villes, au choix Si la ville n'est pas détruite, réduire son humeur d'1 cran
1	<b>Volcan</b>	-	<i>Si le joueur actif possède au moins 4 villes</i> Détruire 1 de ses villes ainsi que toutes les unités sur la même case
<b><u>Famine</u></b>		<i>Un joueur ayant le développement Irrigation ignore les événements Famine</i> <i>Un joueur n'ayant pas assez de Nourriture doit rendre 1 ville en colère pour chaque Nourriture qu'il ne peut dépenser (l'Or ne peut remplacer la Nourriture ici)</i>	
2	<b>Famine (texte 1)</b>	-	Dépenser 1 Nourriture
2	<b>Famine (texte 2)</b>	-	Dépenser 2 Nourriture
1	<b>Famine (texte 3)</b>	-	Tous les joueurs dépensent 1 Nourriture
1	<b>Famine (texte 4)</b>	-	Tous les joueurs dépensent 2 Nourriture
1	<b>Famine - Vermines -</b>	-	Parmi tous les joueurs n'ayant pas Irrigation, celui qui a le plus de Nourriture en dépense 1 (des joueurs à égalité en perdent tous 1) Un joueur peut choisir de ne pas dépenser de Nourriture et rendre 1 ses villes en colère
1	<b>Famine - Sécheresse -</b>	-	Chaque joueur dépense 1 Nourriture pour chacune de ses villes adjacentes à une case Aride ou sur une case Aride (max. 3 Nourriture, ce sont ces villes qui sont rendues en colère s'il manque de la Nourriture)

**LISTE DES CARTES ÉVÉNEMENT (3/3)**

<b>qté</b>	<b>Événement</b>	<b> Icône</b>	<b>Effet</b>
	<b><u>Grands personnages</u></b>		<i>Placer la carte sur la table : le premier joueur qui dépense 1 jeton Culture pour prendre cette carte obtient le JCA pour jouer les deux effets, puis défausse la carte Événement</i>
1	<b>Grand architecte</b>	<i>Pirates</i>	Dévoiler toutes les Merveilles Recevoir gratuitement 1 des développements prérequis indiqués sur les Merveilles disponibles
1	<b>Grand artiste</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Culture' Rendre 1 ville heureuse
1	<b>Grand athlète</b>	<i>Attaque de barbares + Pirates</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Culture' Échanger n'importe quel nombre de de jetons Culture en jetons Humeur ou inversement
1	<b>Grand chef militaire</b>	<i>Épuisé</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Guerre' Faire 1 action de déplacement : lors d'1 combat causé par l'un des déplacements obtenus par cet événement, ajouter 1 dé à chaque jet de combat
1	<b>Grand découvreur</b>	<i>Épuisé</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Maritime' Dévoiler 1 région inexplorée adjacente à 1 région comportant 1 ville du joueur actif, puis possibilité de payer 2 Nourriture pour placer 1 ville sur cette région
1	<b>Grand diplomate</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Recevoir gratuitement 1 développement possédé par un autre joueur Ce joueur ne peut pas attaquer le joueur actif à son prochain tour et le joueur actif ne peut pas attaquer ce joueur pour le reste de ce tour (cela n'empêche pas d'attaquer avec la carte Action Mercenaires ou l'effet du développement spécial <i>Zoroastrisme</i> )
1	<b>Grand homme d'État</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement de gouvernement Piocher 2 cartes Action
1	<b>Grand ingénieur</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Construction' Agrandir 1 ville sans l'activer (mais en payant le coût)
1	<b>Grand marchand</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Économie' Si développement <i>Routes commerciales</i> est acquis : recevoir les revenu des routes commerciales
1	<b>Grand Oracle</b>	<i>Pirates</i>	Piocher et regarder autant de cartes Objectif que le nombre de joueurs : donner 1 carte Objectif face cachée à chaque joueur, elle sera piochée lorsque le joueur devra recevoir une carte Objectif
1	<b>Grand philosophe</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Éducation' Recevoir 2 Idée
1	<b>Grand prophète</b>	<i>Arrivée de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Spiritualité' Construire 1 Temple dans 1 ville sans l'activer (mais en payant le coût)
1	<b>Grands scientifique</b>	<i>Attaque de barbares</i>	Acquérir gratuitement 1 développement 'Science' Recevoir 2 Idée



**LISTE DES CARTES OBJECTIF (Développement : haut des cartes)**

<u>qté</u>	<u>Objectif</u>	<u>Type</u>	<u>Conditions</u>
1	<b>Avancé</b>	<i>Phase Bilan</i>	Avoir au moins 6 développements et en avoir plus que chacun des autres joueurs
1	<b>Bien garni</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 3 Nourriture, 3 Minerai et 3 Bois
1	<b>Citadelle</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 1 ville de taille 5
1	<b>Civilisation !</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 6 villes
1	<b>Civilisation d'une époque</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements spéciaux de sa Civilisation et avoir eu en jeu 3 Leaders
1	<b>Colonie</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Ne peut être complété si Nouveau fondateur a été complété durant cette manche</i> Posséder 1 ville à au moins 5 cases de l'emplacement de départ
1	<b>Commerçant</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Ne peut être complété si Voies maritimes a été complété durant cette phase Bilan</i> Posséder au moins 3 routes commerciales
1	<b>Consulats</b>	<i>Phase Bilan</i>	Avoir une influence culturelle dans au moins 2 villes adverses
1	<b>Culture</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Culture'
1	<b>De la nourriture !</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder 5 Nourriture : en dépenser 2 pour compléter cet objectif (Or non utilisable)
1	<b>Des idées !</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder 5 Idée : en dépenser 2 pour compléter cet objectif (Or non utilisable)
1	<b>Des minerais !</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder 5 Minerai : en dépenser 2 pour compléter cet objectif (Or non utilisable)
1	<b>Diversifié</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Les bâtiments qui sont sous influence culturelle ne comptent pas</i> Avoir au moins 4 bâtiments différents (pas la Colonie) dans ses villes
1	<b>Diversité tactique</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 1 unité de chaque sur le plateau
1	<b>Du bois !</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder 5 Bois : en dépenser 2 pour compléter cet objectif (Or non utilisable)
1	<b>Empire</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 4 villes qui ne sont adjacentes à aucune autre ville
1	<b>Équilibré</b>	<i>Phase Bilan</i>	Avoir au moins 1 développement dans chaque catégorie et 1 gouvernement (développements spéciaux concernés également)
1	<b>Érudit</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de villes avec 1 Académie que chacun des adversaires
2	<b>Gouvernement</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Ne peut être complété qu'1 fois par partie et par joueur</i> Posséder les 4 développements d'un des 3 gouvernements
1	<b>Grande migration</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 3 Colons sur le plateau à au moins 2 cases de distance les uns des autres et à au moins 2 cases de ses villes
1	<b>Héritage</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus d'Obélisques à sa couleur que chacun des adversaires
1	<b>Heureux</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 4 villes heureuses
1	<b>Illuminé</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Éducation'
1	<b>Influence</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder le plus de bâtiments sous influence culturelle chez les adversaires
1	<b>Littoral</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de villes avec 1 Port que chacun des adversaires
1	<b>Marchand</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Économie'
1	<b>Médecins</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de villes avec 1 Échoppe d'apothicaire que chacun des adversaires
1	<b>Mercantile</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de villes avec 1 Marché que chacun des adversaires
1	<b>Merveilleux</b>	<i>Immédiat si</i>	Construction de la première Merveille de la partie
		<i>Phase Bilan si</i>	Être le seul à avoir construit une Merveille durant la manche
1	<b>Navigateur</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Maritime'
1	<b>Nouveau fondateur</b>	<i>Immédiat</i>	Fonder 1 ville à au moins 5 cases de l'emplacement de départ
1	<b>Religieux</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de villes avec 1 Temple que chacun des adversaires
1	<b>Riche</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder 5 Or : en dépenser 2 pour compléter cet objectif
1	<b>Science</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Science'
1	<b>Spécialisé</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de catégories à 4 développements complétés que chacun des adversaires (développements spéciaux concernés également)
1	<b>Urbaniste</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Construction'
1	<b>Voies maritimes</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Ne peut être complété si Commerçant a été complété durant cette phase Bilan</i> Posséder au moins 2 routes commerciales utilisant des Bateaux

**LISTE DES CARTES OBJECTIF (Militaire : bas des cartes)**

<b>qté</b>	<b>Objectif</b>	<b>Type</b>	<b>Conditions</b>
2	<b>Agresseur</b>	<i>Immédiat</i>	Avoir éliminé au moins 2 unités Armée d'un adversaire durant un combat
1	<b>Armée de métier</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Ne peut être complété si Puissance militaire a été complété durant cette phase Bilan</i> Posséder au moins 4 villes avec au moins 1 unité Armée
1	<b>Art de la guerre</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder les 4 développements 'Guerre'
2	<b>Audacieux</b>	<i>Immédiat</i>	- soit remporter 1 combat contre 1 adversaire possédant plus de développements Guerre - soit remporter 1 combat contre 1 Armée comprenant plus d'unités Armée
1	<b>Avant-postes</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 3 Armée sur des cases Terrain différentes Ces cases ne doivent pas être adjacentes aux villes du joueur ou comporter ses villes
2	<b>Belliciste</b>	<i>Immédiat</i>	Combattre 2 Armées et/ou villes durant le même tour et remporter au moins 1 combat
1	<b>Blocus</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 2 Bateaux sur 1 case Mer attenante à 1 Port adverse
2	<b>Chef militaire</b>	<i>Immédiat</i>	Détruire au moins 3 unités Armée durant 1 combat
2	<b>Civilisateur</b>	<i>Immédiat</i>	Capturer 1 Colonie barbare en ayant éliminé au moins 2 unités barbares
2	<b>Conquérant</b>	<i>Immédiat</i>	Capturer 1 ville adverse défendue par des unités Armée et/ou 1 Forteresse
1	<b>Conscription</b>	<i>Immédiat</i>	Construire 2 fois et utiliser le développement Conscription à chaque fois
1	<b>Contre toute attente</b>	<i>Immédiat</i>	Remporter un combat contre un joueur en ayant moins d'unités Armée ou Bateaux que l'adversaire au début du combat
2	<b>Débarquement</b>	<i>Immédiat</i>	Capturer 1 ville adverse avec 1 Armée qui débarque de Bateaux dans la ville
1	<b>Draconien</b>	<i>Immédiat</i>	Posséder au moins 4 villes en colère
1	<b>Équestre</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder des unités Cavalerie dans au moins 3 Armées différentes
1	<b>Fortifié</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder plus de villes avec 1 Forteresse que chacun des adversaires
1	<b>Grande armée</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 4 unités Armée de plus que chacun des adversaires
2	<b>Grande bataille</b>	<i>Immédiat</i>	Remporter 1 combat dans lequel il y avait au moins 6 unités Armée au total
1	<b>Grand général</b>	<i>Immédiat</i>	Remporter 1 combat terrestre auquel son Leader a pris part en ayant pas plus d'unités que l'ennemi au début du combat
1	<b>La charge</b>	<i>Immédiat</i>	Déclencher et remporter 1 combat contre une Armée en ayant encore 1 unité non-Infanterie à la fin du combat
1	<b>Légende</b>	<i>Immédiat</i>	Après avoir attaqué, en utilisant une Armée de 4 unités Armée, 1 ville de taille 5 ou 1 ville possédant 1 Merveille
1	<b>Maraudeur</b>	<i>Immédiat</i>	Avoir détruit en combat 1 Colon ou 1 Bateau servant à établir 1 route commerciale
1	<b>Marine de guerre</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder 4 Bateaux ou posséder 2 Bateaux de plus que chacun des adversaires
1	<b>Menace</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder au moins 4 unités Armée adjacentes à 1 ville adverse
1	<b>Nettoyer les mers</b>	<i>Immédiat</i>	Remporter 2 combats différents contre des Bateaux pirates durant le même tour
1	<b>Puissance militaire</b>	<i>Phase Bilan</i>	<i>Ne peut être complété si Armée de métier a été complété durant cette phase Bilan</i> Posséder au moins 12 unités Armée et/ou Bateaux
1	<b>Régicide</b>	<i>Immédiat</i>	Remporter 1 combat dans lequel un Leader ennemi a été vaincu ainsi qu'au moins 2 unités Armée ou 2 Bateaux
2	<b>Résistance</b>	<i>Immédiat</i>	Être attaqué et éliminer au moins 2 unités Armée de l'attaquant
1	<b>Vague d'ivoire</b>	<i>Phase Bilan</i>	Posséder des unités Éléphant dans au moins 3 Armées différentes

**LISTE DES CARTES ACTION (Action : haut des cartes)**

<b>qté</b>	<b>Action</b>	<b>Déclenchement</b>	<b>Effet</b>
2	<b>Abondance</b>	<i>Lors d'une récolte</i>	<i>Ne peut être combinée avec Récolte spécialisée</i> Récolter 2 ressources de plus (toujours 1 ressource par case)
2	<b>Acte de bravoure</b>	<i>Après victoire contre une Armée</i>	1) Augmenter gratuitement l'humeur d'1 de ses villes d'1 cran 2) Effectuer 1 action Amélioration civique sans dépenser d'action
2	<b>Assassinat d'un chef</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture, impossibilité de cibler un joueur déjà ciblé par une autre carte Assassinat d'un chef à ce moment</i> Le joueur choisi perd 1 action à son prochain tour
2	<b>Croissance urbaine</b>	<i>JCA</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> Activer 1 ville pour l'agrandir sans payer le coût du bâtiment
2	<b>De bonnes idées</b>	<i>Après victoire</i>	<i>Contre une Armée adverse ou lors de la capture d'une ville adverse</i> Recevoir 2 Idée
2	<b>Développement</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> Recevoir 1 développement gratuitement
2	<b>Échange technologique</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Avoir une unité ou ville à max. 2 cases d'une unité ou ville adverse</i> Acquérir gratuitement 1 développement que cet adversaire possède, puis l'adversaire fait de même
2	<b>Éclair de génie</b>	<i>Action gratuite</i>	Recevoir 1 Idée par Académie possédée
2	<b>Enseignez-nous !</b>	<i>Après capture de ville</i>	Acquérir gratuitement 1 développement que cet adversaire possède
2	<b>Espions</b>	<i>JCA</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> Regarder les cartes Action et Objectif d'un adversaire : possibilité d'échanger 1 de ces cartes contre 1 du même type de sa main
2	<b>Explorateurs</b>	<i>JCA</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> 1) Dévoiler 1 région inexplorée adjacente à 1 région comportant au moins 1 ville du joueur actif 2) Recevoir gratuitement 1 colon dans 1 de ses villes
2	<b>Inspiration</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Avoir une unité ou ville à max. 2 cases d'une unité ou ville adverse</i> Acquérir gratuitement 1 développement que cet adversaire possède et que le joueur actif peut légalement recevoir
2	<b>Leadership</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> Recevoir 1 action supplémentaire pour ce tour
2	<b>Mercenaires</b>	<i>JCA</i>	<i>Choisir une Colonie barbare située à max. 2 cases d'1 de ses villes et à max. 2 cases d'1 ville adverse</i> Les unités barbares de la Colonie barbare attaquent la ville adverse
2	<b>Milice</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> Recevoir gratuitement 1 unité Infanterie dans 1 de ses villes
2	<b>Négociations</b>	<i>Action gratuite</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture en fin de tour</i> Choisir un joueur qui ne pourra attaquer le joueur actif (cela n'empêche pas d'attaquer avec la carte Action <i>Mercenaires</i> ou l'effet du développement spécial <i>Zoroastrisme</i> )
2	<b>Nouveaux objectifs</b>	<i>JCA</i>	<i>Dépenser 1 jeton Culture</i> Piocher 2 cartes Objectif : possibilité d'échanger 1 de ces cartes contre 1 Objectif de sa main, puis mélanger les 2 cartes dans la pioche Objectifs
2	<b>Récolte spécialisée</b>	<i>Lors d'une récolte</i>	Récolter des ressources plusieurs fois de la même case Terrain
2	<b>Stupéfaction culturelle</b>	<i>À l'annonce d'une Influence culturelle</i>	Cibler 1 Colonie barbare au lieu d'1 ville adverse : en cas de réussite la Colonie barbare est échangée contre une Colonie du joueur actif S'il y avait des unités barbares, en convertir 1 au choix et détruire les autres
2	<b>Synergie d'idées</b>	<i>Après l'acquisition d'un développement</i>	Recevoir 2 Idée
2	<b>Synergie technologique</b>	<i>Après l'acquisition d'un développement</i>	Recevoir 1 autre développement de la même catégorie en payant son coût mais sans dépenser d'action

**LISTE DES CARTES ACTION (Combat : bas des cartes)**

<b>qté</b>	<b>Combat</b>	<b>Unités concernées</b>	<b>Effet</b>
4	<b>Archers</b>	<i>Armée</i>	<i>Avant le jet de combat</i> : lancer 1 dé par unité Armée et faire la somme Si elle est au moins égale à 5, détruire 1 unité Armée de l'adversaire
3	<b>Braver l'offensive</b>	<i>Armée/Forteresse/Bateau</i>	<i>En défense</i> : ajouter +1 au VC par unité Armée ou Bateau ennemie
4	<b>Cavalerie</b>	<i>Armée</i>	<i>Après jet de combat</i> : si le nombre de touches est au moins égal à celui de l'adversaire, lancer 1 dé pour chaque unité restante et faire la somme Si cette somme est au moins égale à 5, détruire 1 unité Armée adverse
1	<b>Défenses améliorées</b>	<i>Armée/Forteresse</i>	<i>En défense</i> : annuler 1 touche pour ce tour de combat
4	<b>Défenses préparées</b>	<i>Armée/Forteresse/Bateau</i>	<i>En défense</i> : +1 dé au jet de combat
1	<b>Éclaireurs</b>	<i>Armée/Forteresse/Bateau</i>	La carte Combat de l'adversaire est annulée, la prendre dans sa main
2	<b>Formation en coin</b>	<i>Armée</i>	<i>En attaque</i> : ajouter +1 au VC par unité Armée ennemie
5	<b>Le moral est bon</b>	<i>Armée/Forteresse/Bateau</i>	Ajouter +2 au VC
1	<b>Le Siège</b>	<i>Armée</i>	<i>En attaque, au 1er tour d'un combat, avant le jet de combat</i> : lancer 1 dé par unité Armée, faire la somme : pour chaque touche, l'adversaire lancera 1 dé de moins pour le jet de combat
2	<b>Manœuvre de flanquement</b>	<i>Armée</i>	<i>En attaque</i> : +1 dé au jet de combat
1	<b>Martyr</b>	<i>Armée/Bateau</i>	- soit détruire 1 de ses unités Armée ou Bateau qui participe au combat pour détruire 1 unité Armée ou Bateau ennemie qui participe au combat - soit annuler et défausser la carte Combat de l'adversaire (sauf Éclaireurs)
4	<b>Peltastes</b>	<i>Armée</i>	<i>Avant le jet de combat</i> : lancer 1 dé par unité Armée et faire la somme Si cette somme est au moins égale à 5, annuler 1 touche adverse
1	<b>Pour le peuple</b>	<i>Armée/Forteresse</i>	<i>En défense de ville</i> : +1 dé au jet de combat
2	<b>Repli tactique</b>	<i>Armée</i>	<i>Pas en défense de ville</i> Le combat se termine avant tout jet, les cartes sont défaussées Rapprocher son armée d'1 case vers 1 de ses villes L'adversaire remporte le combat
2	<b>Surprise tactique</b>	<i>Armée/Forteresse/Bateau</i>	<i>Lors du jet de combat</i> : si au moins 1 touche, ajouter 1 touche
5	<b>Terrain surélevé</b>	<i>Armée/Forteresse</i>	<i>Pas pour attaquer une ville</i> Relancer les 6 (1 seule fois pour chaque dé) et ajouter au VC

**LISTE DES CARTES MERVEILLE**

<u>Merveille</u>	<u>Coût</u>				<u>Prérequis</u>	<u>Pouvoirs</u>
	Min.	Bois	Nour.	Cult.		
<b>Grandes pyramides</b>	5	3	3	5	Rituels	Donne la victoire en fin de partie en cas d'égalité Au moment de sa construction : effectuer jusqu'à 2 tentatives d'influence culturelle sans dépenser d'action depuis la ville activée pour la construction
<b>Grands jardins</b>	2	4	5	5	Irrigation	A la fin d'une récolte dans la ville où se situe cette Merveille, recevoir 1 Nourriture JCA : dépenser 1 jeton Humeur pour augmenter d'1 cran l'humeur d'une ville
<b>Grand mausolée</b>	4	4	3	5	Sacerdoce	Un adversaire qui attaque la ville où se situe cette Merveille doit dépenser 1 jeton Humeur ou Culture pour chacune de ses unités Armée attaquante La construction d'un Temple n'entraîne pas l'activation de la ville où il est construit
<b>Grande bibliothèque</b>	3	5	3	5	Philosophie	Au moment de sa construction : recevoir 2 Idée 1 fois par tour du voisin de gauche, lorsqu'il acquiert un développement que le propriétaire de cette Merveille ne possède pas : recevoir 1 Idée
<b>Grande muraille</b>	5	3	3	5	Techniques de siège	Les barbares ne peuvent pas attaquer les villes du propriétaire de cette Merveille Un adversaire ne peut attaquer les villes du propriétaire de cette Merveille qui comportent une Forteresse que s'il possède le développement <i>Techniques de siège</i>
<b>Grande statue</b>	4	4	3	5	Monuments	Les tentatives d'influence culturelle effectuées depuis la ville où se situe cette Merveille gagnent +1 à leur portée La ville où se situe cette Merveille et toutes les villes de son propriétaire situées à max. 2 cases ne peuvent être la cible de l'influence culturelle
<b>Grand phare</b>	3	5	3	5	Construction dans une ville avec 1 port + Cartographie	À sa construction : recevoir gratuitement 1 Bateau sur la case Mer attenante au port de la ville activée pour la construction du Grand phare A chaque activation de la ville où se situe cette Merveille : déplacer 1 Bateau