

DOMINATIONS

R O Δ D T O C I V I L I Z Δ T I O N

Dominations : Road to Civilization est un jeu de 2 à 4 joueurs par **Olivier Melison et Eric Dubus**. Dans ce jeu de construction développement de Civilisation basé sur le **placement de dominos triangulaires**, les joueurs endossent le rôle d'une tribu primitive, qu'ils chercheront à transformer en une Nation dont l'influence se fera sentir à travers les âges...

Placez vos Dominos avec soin pour acquérir les Connaissances qui détermineront la façon dont votre société sera façonnée au fil du temps. Ces Connaissances vous permettront de construire des Villes et développer des **Savoirs, créant ainsi l'héritage pour lequel votre Civilisation entrera dans les annales de l'Histoire.**

A chaque fois que vous maîtrisez un Savoir, ce dernier devient l'un des **pilliers de votre société**, vous ouvrant les portes à de nouveaux domaines et augmentant votre pouvoir. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin du jeu gagne!

Votre Civilisation deviendra-t-elle un géant du commerce ? Une puissance culturelle et politique ? Un havre de la science et de l'artisanat ? Le berceau d'une grande religion ? A vous de choisir...

CONTENU DU JEU



DOMINOS x90



**BERCEAU
DE L'HUMANITÉ x1**



**CARTES
SAVOIR x216**



CARTES D'OBJECTIF x8



FEU DE CAMP x16



CARTES NIVEAU

MONUMENTS x35



CARTES MONUMENTS x6



JETONS JOUEURS x68



STANDEES MONUMENTS x6



TUILES MONUMENTS x6



CARTES DOMINATION x6



PLATEAU JOUEURS x4



PISTE DE SCORE x1

AIDES DE JEU





1. Placez la tuile du Berceau de l'Humanité au milieu de la table.
2. Placez les cartes de Savoir sur la table pour qu'elles soient accessibles à tous.
3. Placez les Cartes Personnage sur la table pour qu'elles soient accessibles à tous.
4. Piochez autant de cartes Merveille que le nombre de joueurs. Placez ces cartes sur la table, à la vue de tous. Prenez les tuiles et cartes respectives de chaque Merveille et placez-les sur les cartes.
5. Chaque joueur prend une piste de Connaissances et tous les jetons de la même couleur.
6. Chaque joueur prend 7 dominos. Si vous le souhaitez, vous pouvez défausser ses 7 premiers dominos pour en re-piocher 7 nouveaux. Vous pouvez répéter cette action deux fois de plus. La deuxième fois, vous ne pouvez tirer que 6 nouveaux Dominos et la troisième fois, vous ne pouvez tirer que 5 nouveaux Dominos. Vos dominos doivent rester sur la table, visibles aux autres joueurs.
7. Chaque joueur pioche deux cartes d'Objectif et en choisisse une avant de remettre l'autre carte dans la boîte. Cette carte reste face visible sur la table.
8. Chaque joueur choisit une carte Feu de Camp.
9. Déterminer aléatoirement l'ordre du jeu et placez les jetons joueurs sur la piste d'initiative du Berceau de l'Humanité.

C'est parti!

Déroulé du jeu

Les tours de jeux se succèdent en commençant par le premier joueur sur la piste du Berceau de l'Humanité et en terminant par le dernier.

Initiative: en cas d'égalité dans n'importe quelle situation, le joueur le plus haut placé sur la piste d'initiative du Berceau de l'Humanité l'emporte.

Chaque tour de joueur est composé de 3 phases : la phase de Croissance, la phase de Construction et la phase de Développement.

Chaque tour fait partie d'un Âge. Chaque Âge est composé de 5 tours pour chaque joueur. A la fin de chaque Age, il y a une phase de Fin d'Age.

Une partie de Dominations dure 3 Ages. A la fin du 3eme Age, le joueur avec le plus de points de Victoire gagne.

Vous gagnerez des points de Victoire durant chaque Age avec :



Les cartes de Savoir : Chaque Civilisation de caractérise par ses prouesses culturelles, techniques, et plus encore. Les cartes de Savoir vous offre plusieurs façons de gagner des points, que ce soit par le simple fait de les obtenir, ou en activant leurs effets spéciaux.



Les points d'Influence : Il n'y a pas de conflit direct ou de guerre dans Dominations, mais il existe de multiples façons d'exercer votre influence sur le monde qui vous entoure. Les joueurs marquent des points de victoire en fonction de leur score d'Influence et peuvent également copier les cartes de Savoir d'autres joueurs s'ils en possèdent le plus à la fin d'un âge.



Le contrôle des domaines : A la fin de chaque Age, vous perdez les ressources restantes que vous avez en stock. Avant de le faire cependant, le joueur avec le plus grand nombre restant dans chaque domaine se verra attribuer une carte de personnage spécial qui leur donnera des points ainsi qu'un pouvoir spécial pour le prochain Age.

Vous marquez des points supplémentaires à la fin du 3eme Age en fonction de :



La réussite des Objectifs : Les cartes Objectif du jeu vous donnent l'occasion de marcher dans les pas de l'une des grandes civilisations du passé. Ils vous offrent un sens de l'orientation au début de la partie, vous contraignant à atteindre certains résultats mais aussi vous récompensant avec des points.



Votre Arbre de Savoirs : Les cartes de Savoir que vous acquérez sont assemblées dans ce que l'on appelle votre Arbre de Savoirs. Ceci représente la maîtrise de votre civilisation sur chacun des 6 domaines de Connaissance ; les traits de culture et d'ingéniosité pour lesquels votre empire entrera dans les annales de l'Histoire ! Par conséquent, vous évaluez votre arbre en fonction des différentes cartes de couleur et des nœuds trouvés à la fin du jeu.

Le Tour du Jeu

Chaque tour de joueur est divisé en 3 phases : la phase de Croissance, la phase de Construction et la phase de Développement.

Une fois que les joueurs ont joué 5 tours chacun, passez à la phase de fin d'Âge.



La phase de Croissance représente l'agrandissement de votre population et son expansion dans des territoires inconnus ! Pendant cette phase du jeu, les joueurs placent leurs dominos triangulaires autour du Berceau de l'Humanité. Au fil du temps, vos nations entreront en contact et apprendront les unes des autres. Avec chaque domino que vous placez, votre Nation grandit, et apprend de plus en plus - le placement de dominos vous permet d'acquérir la Connaissance, la ressource principale du jeu.

Il y a 6 types de Connaissance dans Dominations :

Commerce : Jaune

Représente les principes du commerce, de la négociation, le voyage.....

Artisanat : Orange

Représente les disciplines de la construction, de l'agriculture, de l'exploitation minière, de la menuiserie, de la taille de pierre, de la métallurgie.....

Art : Bleu

Représente la peinture, la sculpture, le théâtre, la poésie, mais aussi les arts oratoires tels que la prise de parole en public, la diplomatie...

Science : Vert

Représente les disciplines des mathématiques, de la médecine, de l'astronomie, de l'alchimie.....

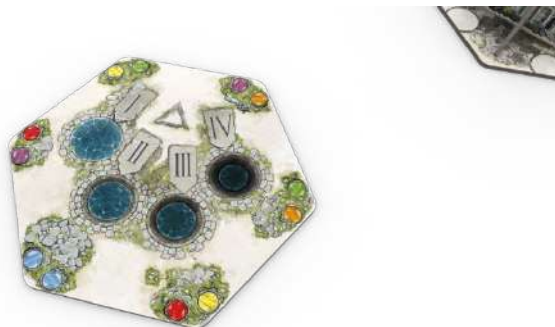
Civisme : Rouge

Représente le concept de l'administration et du gouvernement, de l'école, de l'armée.....

Religion : Pourpre

Représente la théologie et l'étude du divin, le culte.....

Chaque joueur commence son tour par placer un domino parmi ceux disponibles dans sa main. Ce domino doit être placé pour qu'au moins une face se connecte entièrement à celle d'un autre domino, ou les points de départ du Berceau de l'Humanité.



Le joueur accumule des Connaissances en fonction des couleurs qui sont connectées lors de ce placement. Les quatre Connaissances présentes sur les bords où les deux tuiles se connectent sont activées, et apportent des ressources au joueur en fonction de leur couleur. De plus, le Campement du domino qui vient d'être placé (c'est-à-dire l'emplacement central) apporte également un point de Connaissance en fonction de sa couleur.

Le "Campement" est l'espace au centre du domino.

Les 3 points de couleur autour du domino sont des Connaissances.

Concentration de Connaissances

Quand deux Connaissances de la même couleur sont connectées face à face, elles génèrent une Connaissance supplémentaire de cette couleur.



Les Locus

Pendant la partie, un joueur peut être amené à compléter une roue de 6 Dominos, créant ainsi **un Locus**. Dans ce cas il ne marque pas les ressources présentes sur les bords connectés mais plutôt tous les Connaissances au centre du Locus. Dans ce cas la règle du “Concentration des Savoirs” ne s’applique pas, mais vous scorez tout de même la Connaissance du Campement du domino que vous venez de placer.

La création d’un Locus vous permet également d’activer toutes les Cités présentes sur les dominos, ainsi que de bénéficier des bonus de certaines cartes de Savoir.

Lorsque le placement d’un domino permet de fermer 2 Locus en même temps, le joueur doit choisir lequel des deux Locus est activé, il ne peut pas scorer les deux en même temps.



La Réserve

Au début de la partie, les joueurs sont limités à 5 Connaissances de chaque couleur. Si le joueur dépasse cette limite lors de la pose d'un domino, les Connaissances supplémentaires sont perdues. Vous pouvez augmenter votre limite de Réserve en construisant des Cités et en développant certains Savoirs.



Lorsque votre Réserve atteint 20, vous ne pouvez pas l'augmenter davantage. Les points de Connaissance qui dépassent cette limite sont perdus, mais le joueur gagne 1 Point de Victoire en échange (quelle que soit la quantité de connaissances perdues).



Durant cette deuxième phase de leur tour, le joueur peut s'il le souhaite : **construire une Cité** ou **construire une Merveille**.

Construire une Cité :

Les Cités sont les points d'assise de votre Civilisation et la preuve de sa richesse et son influence croissante. Elles offrent des avantages à la fois pendant et à la fin de la partie en amplifiant les effets de certaines cartes de Savoir, en vous accordant des points d'Influence,

Une Cité doit impérativement être construite sur le Campement (l'espace central) d'un domino. Pour ce faire, le joueur doit payer des points de Connaissance de la même couleur que celle du Campement sur lequel il place sa Cité.

Un joueur peut également augmenter le niveau d'une Cité existante à 2 ou 3 en payant des ressources en fonction de la couleur de son Campement d'origine.

Les Cités doivent impérativement être construites un niveau à la fois : vous ne pouvez pas construire une Cité de niveau 3 directement.

Une fois achetée, la Cité vous apporte également des bonus immédiats en fonction de son niveau:

- Cité niveau 1 :

- Coût : 3
- Influence : +1
- Augmente le stock de la couleur concernée à 10

- Cité niveau 2 :

- Coût : 6
- Influence : +2
- Augmente le stock de la couleur concernée à 15

- Cité niveau 3 :

- Coût : 9
- Influence : +3
- Augmente le stock de la couleur concernée à 20

ECHANGE- En plus de vous faire gagner des points de Influence (cf. **La Piste De Score** ci-dessous) et d'agrandir votre Réserve - vous permettant ainsi de stocker plus de ressources - les villes sont un excellent moyen d'obtenir facilement des Connaissances supplémentaires. Chaque fois que vous ou un autre joueur connecte un domino à un domino sur lequel vous avez construit une Cité, vous gagnez une ressource supplémentaire de la couleur de cette Cité **par niveau de Cité**. De plus, si vous ou un autre joueur formez un Locus (en complétant un cercle complet de 6 dominos), **toutes les Cités (y compris celles des autres joueurs) situées sur les dominos formant le Locus sont immédiatement activées**, ce qui vous permet de gagner encore plus de ressources. Choisissez donc l'emplacement de vos Cités avec soin ! Les Cités gagnent également des points supplémentaires à la fin de chaque Âge (voir **Fin de l'âge**) et à la fin de la partie (voir **Décompte Final**).

Construire une Merveille : *Tout au long de l'histoire, l'humanité a érigé des structures vraiment impressionnantes. Des monuments à la science, la culture, la foi et plus encore. Dans Dominations, votre civilisation peut aussi laisser sa marque sur le monde...*

Les Merveilles sont un objectif commun auquel tous les joueurs peuvent potentiellement participer. Chaque fois qu'un joueur contribue à un Monument, il gagne des Points de Victoire et des bonus spécifiques.

Si un joueur souhaite construire le premier étage d'une Merveille, Il doit d'abord placer la tuile de la Merveille sur le plateau selon les restrictions indiquées sur la carte (s'il y en a). Il y a deux formes de tuiles de Merveilles : diamants et cercles. Les diamants doivent être placés à côté d'un domino existant selon les restrictions normales de placement des dominos. Les monuments circulaires sont placés sur le centre d'un Locus.

Notez que même si certaines Merveilles ont des ressources indiquées sur leurs tuiles, vous ne générez aucune ressource en plaçant une Merveille. Cependant, tout domino connecté ultérieurement à la tuile active ses ressources selon les règles normales.

N'importe quel joueur peut ensuite, durant son tour, participer à la construction d'une Merveille en payant les ressources indiquées sur la carte de Merveille en haut de la pile. Une fois construite, le joueur prend la carte de l'Étage en question et l'intègre à son arbre des Savoirs, de la même manière qu'une carte Savoir normale (c.f. Phase de Développement ci-dessous).



Les bonus de Cités : Certaines Merveilles attribuent des Points de Victoire lorsque vous construisez une Cité sur un domino adjacent. Ceux-ci peuvent être attribués à des Cités présentes sur des dominos adjacents à la tuile ou à un certain type de Cité, comme spécifié sur la tuile. Toutes les Cités qui remplissent ces conditions lorsque la tuile est placée apportent immédiatement le nombre de points cité à leur propriétaire. Toute Cité placée après la pose initiale de la tuile de Merveille marque également des points.

Effets des merveilles: Certaines **Cartes d'Étage** sont dotées de pouvoirs spéciaux. Ces pouvoirs prennent effet dès que cette carte est intégrée à l'arbre des Savoirs.

PHASE DE DÉVELOPPMENT

Dans cette dernière phase de votre tour, vous pouvez choisir de dépenser des points de Connaissance afin de maîtriser des savoir-faire qui deviendront les piliers de votre Civilisation. Tous les domaines de connaissance commencent avec des capacités similaires, mais au fur et à mesure que vous les parcourez, vous découvrirez que chacun d'entre eux a sa propre spécialité. Combiner ces cartes en combos puissants vous donnera un grand avantage au fur et à mesure que le jeu avance.

Pendant votre tour, vous ne pouvez acquérir qu'une seule nouvelle carte Savoir OU améliorer une carte Savoir précédemment acquise.



Développer un Savoir : Pendant son tour, un joueur peut acquérir une nouvelle carte Savoir en payant la valeur nécessaire pour déverrouiller cette carte et en l'ajoutant à son arbre de Civilisation. Les effets cités sur la carte prennent effet dès son acquisition. Les cartes Savoir ont 3 valeurs différentes (situés dans le coin supérieur gauche de la carte) : valeur 3, valeur 6 et valeur 9. Les cartes Savoir d'une valeur de 9 représentent un investissement et ont **souvent des prérequis** (cités sur l'Aide de jeu et également à côté de la valeur de la carte), mais leurs effets sont les plus puissants ! De plus, le placement ou l'amélioration d'une carte de valeur 6 ou 9 permet de scorer le nombre de points de Victoire sur le coin inférieur droit de la carte immédiatement.

Un joueur peut également perfectionner un Savoir déjà acquis en le retournant sur sa face Avancée. Il suffit de payer la valeur demandée pour chaque Savoir, qui est inscrite dans le coin inférieur gauche de la carte. Les effets marqués sur la carte prennent effet dès que l'amélioration est achetée.

Tous les effets de cartes sont immédiats (sauf indication contraire), permanents et certains ont un effet continu.

Exemple : Artificiers : Gagnez 1 INFLUENCE par Nodus SCIENCE.

Cette carte vous permettra de gagner des points de Influence pour chaque Nodus SCIENCE que vous avez lors de l'obtention de la carte ET pour chaque Nodus SCIENCE que vous générez par la suite. De tels points sont marqués dès qu'ils sont éligibles.

Effets "Une fois par tour" : Comme suggéré, ces capacités ne peuvent être utilisées qu'une seule fois pendant le tour actif du joueur. Une fois le pouvoir utilisé, placez un jeton de joueur sur la carte en guise de rappel. Retirez tous les jetons de vos cartes Savoir au début de votre tour.

L'Arbre des Savoirs : Votre Arbre de Savoirs représente les disciplines sur lesquelles votre nation a été construite. Chaque carte de Savoir que vous obtenez devient l'un des piliers de votre Civilisation, une compétence que vous avez maîtrisée au point qu'elle est devenue partie intégrante de votre patrimoine historique. Au fur et à mesure de la partie, vous viendrez placer vos cartes acquises autour de votre carte Feu de Camp.

Le Feu de Camp : Le Feu de Camp est la carte de départ de votre Arbre des Savoirs. En plus de vous permettre d'acquérir de nouveaux savoir-faire, cette carte vous donne une action d'échange gratuite. A n'importe quel moment durant votre tour, vous pouvez **transformer 2 de n'importe quel type de Connaissance et 1 point de Connaissance d'une autre couleur**.

Pour intégrer une carte dans votre arbre Civilisation, vous devez d'abord être capable de la placer. Une carte doit être placée :

- Orthogonalement adjacent à une carte que vous possédez déjà, ou votre carte de départ, le Feu de Camp.
- Pour qu'elle soit connectée à n'importe quelle carte adjacente via un Nodus de **couleur identique**.
- Avec le texte dans le sens de la lecture.



Si vous ne pouvez pas remplir ces trois conditions lors de l'acquisition d'une nouvelle carte de Savoir, vous ne pouvez pas prendre cette carte. Chaque carte Savoir est disponible en quatre exemplaires, chacun ayant une configuration différente de Nodus.

Une fois placée dans votre Arbre des Savoir, une carte de Savoir ne peut pas être déplacée.

Les Vestigium: Les nodus blancs sur les cartes Savoir sont des sortes de jokers. Les Vestigium peuvent se connecter à n'importe quelle autre couleur et compte alors comme un Nodus de cette couleur. Attention : connecter 2 Nodus blancs crée un Nodus vide, c'est-à-dire sans couleur.

Une fois la phase de développement finie le tour passe au joueur suivant sur la piste d'initiative du Berceau de l'Humanité.

LA PISTE DE SCORE

Il existe deux types de scoring dans Dominations : les Points d'Influence et les Points de Victoire.

Points d'Influence : Il n'y a pas de guerres ou d'empires dans Dominations, mais avec le temps, votre Nation deviendra plus puissante et influente, et les points d'Influence représentent ce prestige croissant.

Dès que vous construisez une Cité ou lorsque vous acquérez un élément avec le symbole "Influence", avancez votre pion sur la piste d'Influence du nombre de cases correspondant. La piste d'Influence est la piste jaune sur le bord du plateau. L'Influence est surtout prise en compte à la fin de chaque Âge mais peut aussi avoir d'autres effets (voir Fin d'Âge et Décompte Final).

Points de Victoire : Vous marquez régulièrement des Points de Victoire dans Dominations, et ce sont ces points qui vous permettront de gagner ! Vos contributions aux Merveilles, vos cartes de Savoir et bien d'autres effets vous fourniront des points qui vous permettront de vous déplacer le long de la piste de score. Dès que vous acquérez un élément avec le symbole "Points de Victoire", vous marquez immédiatement ce nombre de points ; avancez votre jeton sur la piste de score pour le représenter. La piste de Victoire est la piste blanche au centre du plateau.





Lorsque tous les joueurs joué 5 tours, on procède à la phase de fin d'Âge. A la fin de chaque Âge, les joueurs doivent effectuer les actions suivantes avant de commencer un nouvel Âge :

Les Effets de Fin d'Âge : Si un joueur possède des cartes dans leur Arbre des Savoirs avec un effet « A la fin de chaque Age », ces cartes sont activées.

Résoudre l'Influence : Chaque joueur marque sa valeur d'Influence en Points de Victoire. Chaque joueur garde ses points de Influence pour l'Age suivant.

De plus, celui qui a le plus haut niveau de **Influence** peut assimiler un Savoir d'un autre joueur. Il choisit un Savoir acquis par un des joueurs et le prend **parmi les cartes toujours disponibles dans la boîte des Savoirs. Cette carte n'est pas prise directement à un joueur.**

La seule restriction à cette action concerne le niveau du Savoir que le joueur essaye d'assimiler et son niveau d'Influence:

- Si le niveau d'Influence est de 12 ou moins, il n'est possible d'assimiler qu'un Savoir de valeur 3.
- Si le niveau d'Influence est entre 13 et 22, il n'est possible d'assimiler qu'un Savoir de valeur 3 ou 6.
- Si le niveau d'Influence est de 23 ou plus, il est possible d'assimiler un Savoir de valeur 3, 6 ou 9.

*Il est également possible d'assimiler la version avancée d'un Savoir qu'un joueur a déjà développé **si vous avez déjà acquis ce Savoir dans sa version de base.** Les restrictions de niveau sont les mêmes que pour un Savoir de base.*

Une fois la carte assimilée, tous les joueurs marquent leur nombre de points d'Influence en points de Victoire.

Déterminer les rôles : Les rôles sont ensuite déterminés dans chaque domaine. Celui qui a conservé le plus de Connaissances dans chaque domaine devient le maître de ce domaine et obtient l'aide d'un personnage expert pour l'Âge suivant :



Civisme - Gouverneur (+6PV/ 0 PV à 2 joueurs) : Vous déterminez l'ordre d'initiative du prochain âge

Religion - Grand Prêtre (+5PV) : Vous tirez 2 Dominos supplémentaires au début du prochain âge

Art - Diplomate (+4PV) : vous gagnez immédiatement 2 points d'Influence.

Commerce - Négociant (+3PV) : Chaque campement que vous activez génère 2 points de Connaissance au lieu d'un pour le reste de l'Âge.

Science - Inventeur (+2PV) : Une fois par Age, vous pouvez activer un domino déjà en place au lieu d'en placer un nouveau (acquisition des ressources selon les règles habituelles).

Artisanat - Artisan (+1PV) : Une fois par âge, pendant l'un de vos tours, vous pouvez placer un deuxième Domino après avoir résolu le premier.

Chaque joueur score immédiatement le nombre de Points de Victoire sur la carte.

Un joueur peut récupérer plusieurs ou tous les Personnages pour l'Age suivant. Si aucun joueur ne possède de points de Connaissance dans un Domaine à la fin de l'Age, alors la carte Personnage n'est pas prise.

Avant de commencer l'Age suivant :

- Chaque joueur tire 7 nouveaux dominos (ou plus s'ils ont le rôle du Grand Prêtre). Vous pouvez choisir de garder les deux derniers dominos de l'Âge précédant et d'en tirer que 5, ou alors de piocher 7 nouveaux et de remettre ensuite les 2 dominos restants à la réserve. Vous avez le droit de faire un ou plusieurs Mulligan en suivant les mêmes règles que pour le premier Age.
- Toutes les pistes de Connaissances repassent à zéro. Ces Connaissances sont définitivement perdues à la fin de l'Âge, sauf si vous possédez une carte indiquant le contraire.



Le premier et deuxième Âge se jouent de la même façon. Le 3eme (et dernier) Âge se joue légèrement différemment.

Les Personnages : Vous avez une dernière occasion de dominer chacun des six Domaines. Cependant, comme il n'y a pas de quatrième Age, les personnages ne vous apporteront pas de pouvoirs. Au lieu de cela, les personnages valent maintenant tous 3 points de Victoire chacun plutôt que leur valeur normale.

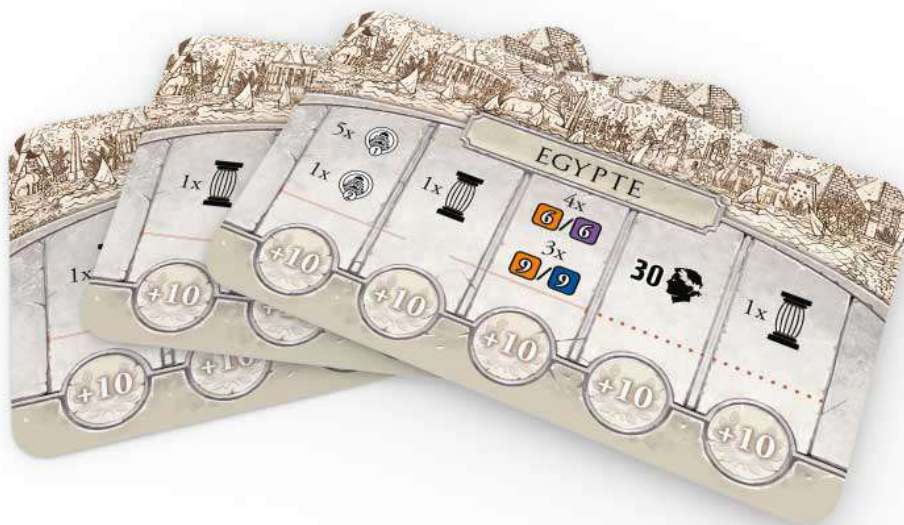
Les effets de fin d'Age ainsi que l'Influence sont résolus normalement.

Une fois la phase fin d'Age terminée, les joueurs passent au décompte final.


Décompte final :


- Effets de Fin de Partie: si un joueur possède des cartes de Savoir ou de Merveille qui ont un effet "*En fin de partie*" elles sont activées à ce moment.

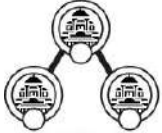
Cartes d'Objectif: Dans Dominations, le but du jeu n'est pas de copier l'Histoire. Cependant, les cartes d'Objectif vous donnent l'opportunité de marcher sur les traces des plus grandes nations de l'Histoire. Les 3 premiers objectifs sont basés sur l'histoire réelle de la nation, alors que les deux derniers représentent ce qu'ils auraient pu devenir s'ils avaient eu plus de temps, plus de ressources... Sur chaque carte figurent 5 objectifs qui vous rapportent des points de victoire à la fin de la partie si vous parvenez à les accomplir. Il peut s'agir de construire des Cités d'un certain niveau, posséder certain nombre de Nodus d'une couleur donnée dans votre arbre des Savoirs, la construction de Merveilles, et plus encore.





Les icônes sur les cartes représentent :


5x  A la fin de la partie, vous devez avoir un certain nombre de Cités d'un certain niveau.

1x  Ici: 5 Cités de niveau 1 et 1 Cité de niveau 2.


 A la fin de la partie, vous devez avoir un certain nombre de Cités adjacentes.
10x Ici, vous devrez avoir 10 Cités adjacentes les unes aux autres.


1x  Vous devez terminer la partie ayant le contrôle d'une Merveille. Le nombre de cartes d'Etage que vous possédez d'une Merveille, ainsi que le nombre de Cités que vous avez construit à côté de sa tuile détermine la majorité. En cas d'égalité, le joueur ayant acheté le premier étage l'emporte.

8x  A la fin de la partie, vous devez avoir un certain nombre de Nodus dans votre Arbre des Savoirs. Dans ce cas : 8 Nodus de Commerce, 5 Nodus de Civisme et 3 Nodus de Science.

5x 

3x 

30  A la fin de la partie, vous devez avoir un certain nombre de points d'Influence. Dans ce cas, 30.

4x  A la fin de la partie, vous devez avoir un certain nombre de cartes de Savoir d'un certain Domaine dans votre Arbre des Savoirs. Dans ce cas : quatre cartes de niveau 6 en Commerce et/ou en Science, ainsi que trois cartes de niveau 9 en Commerce et/ou Civisme.

3x 

Chaque Objectif réussi vaut 10 points de Victoire.

L'Arbre des Savoirs: Votre arbre représente la maîtrise de votre civilisation sur chacun des 6 domaines de connaissance. Par conséquent, avant de déterminer le vainqueur, vous devez évaluer votre arbre. Pour chaque domaine, multipliez le nombre de cartes de Savoir de ce Domaine (les cartes avancées comptent pour 3 !) par le nombre de Nodus de cette couleur dans votre arbre. Vous marquez autant de points de victoire !



**NODES = 5
CARTES = 8**

**TOTAL = 5 X 8
40 POINTS**

Le joueur avec le plus de points gagne! En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la piste d'Initiative l'emporte !

Glossaire

- Tour : Phase d'action de chaque joueur
- Âge : Composé de 5 tours de Chaque Joueur.
- Partie : Composée de 3 Âges (environ 3000 ans dans l'histoire de votre Civilisation)
- Domino : tuile triangulaire posée durant la phase de Croissance
- Ressources : Les petits points de couleur sur les dominos
- Campement : Le gros point de couleur sur chaque Domino
- Réserve : La quantité maximale d'un seul type de Connaissance que vous pouvez stocker.
- Connaissance: Ressource du jeu
- Domaine : Il existe 6 domaines dans le jeu (artisanat, sciences, commerce, art, religion et civisme)
- Savoir : carte à obtenir pour votre Arbre des Savoirs
- Arbre des savoirs : Accumulation des Savoirs propre à chaque joueur.
- Berceau de l'Humanité : Tuile de départ du plateau
- Plateau : Espace sur la table où les joueurs placent leurs dominos
- Nodus : rond de couleur qui permet de connecter des cartes de Savoir dans l'Arbre des Savoirs
- Locus : centre d'une roue de 6 Dominos.
- Vestigium : rond incolore qui permet de connecter n'importe quelle couleur à une carte de savoir
- Cité : Il existe trois niveaux de Cité
- Merveille : Un objectif commun auquel tous les joueurs peuvent contribuer
- Tuile Merveille : La tuile de chaque Merveille, placé sur le plateau par le joueur qui construit le premier étage.
- Carte de Merveille : La carte principale d'une Merveille, qui indique les conditions de construction, le nombre d'Étages disponibles et les emplacements pour que les joueurs placent un pion pour connaître l'ordre de construction et la majorité pour le contrôle de la Merveille.
- Carte d'Étage de Merveille : Les cartes d'étages de Merveilles sont placées dans l'arbre du savoir du joueur après l'avoir construit. Il score les points de victoires et obtient les pouvoirs inscrits sur la carte.