

# AIDE DE JEU

## Description des Symboles



L'adversaire perd le nombre de pièces indiqué. Elles sont remises à la banque. Si l'adversaire ne possède pas assez de pièces, il perd la totalité de son trésor.



À la fin de la partie, le joueur marque 3 points de victoire pour chaque jeton Progrès en sa possession. Ce Progrès rapporte lui-même 3 points de victoire.



À partir du moment où le joueur possède la Stratégie, les prochaines **cartes rouges** qu'il construit bénéficieront d'1 Bouclier supplémentaire. *Précision : ce Progrès ne s'applique pas aux Merveilles disposant d'un symbole Bouclier. Ce Progrès est sans effet sur les cartes militaires construites avant sa mise en jeu.*



Les prochaines **cartes bleues** ou Merveilles construites par le joueur lui coûteront 2 ressources de moins. À chaque construction, le joueur est libre de choisir sur quelles ressources porte la réduction.



Prenez immédiatement 6 pièces de la banque. Chaque fois que le joueur construit un Bâtiment gratuitement par chaînage (condition de construction gratuite), il reçoit 4 pièces de la banque.



Le joueur récupère l'argent dépensé par son adversaire lorsque celui-ci achète des ressources via la commerce. **Attention, il s'agit uniquement de l'argent utilisé pour obtenir des ressources, pas les pièces figurant dans le coût de certains Bâtiments.**

*Précision : les réductions commerciales de votre adversaire (cartes Dépôt de Pierre, Dépôt de Bois, Dépôt d'Argile et aux Douanes) changent le coût d'achat mais le Progrès économie permet à son propriétaire de récupérer les sommes dépensées.*



Les prochaines Merveilles construites par le joueur sont considérées comme ayant toute l'effet "Rejouer". **Attention, les Merveilles qui disposent déjà de cet effet ne sont pas affectées (une même Merveille ne peut pas avoir deux fois l'effet "Rejouer").**



La carte produit la ou les ressources représentées.



La carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.



La carte rapporte le nombre de Boucliers indiqué.



La carte ou le jeton octroient le symbole scientifique indiqué.



La carte change la règle de commerce pour la ressource indiquée. À partir du tour suivant, le joueur achète la ou les ressources indiquées à la banque au coût fixe de 1 pièce l'unité.



La carte rapporte le symbole de chaînage indiqué. Lors d'un Âge suivant le joueur pourra, grâce à ce symbole, construire gratuitement une carte qui possède ce symbole dans son coût.



La carte produit, chaque tour, pour le joueur, **UNE** unité de l'une des ressources représentées. *Précision: Cette production n'a pas d'impact sur le coût de la commerce.*



La carte rapporte le nombre de pièces indiqué.



La carte rapporte de 1 à 3 pièces par élément (carte ou Merveille) représenté construit dans la cité du joueur au moment où elle est construite. *Précision : pour toutes ces cartes, les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est construite.*



Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par élément représenté construit dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par élément représenté construit dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

Précisions :

- Pour toutes ces cartes, les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est construite.
- À la fin de la partie, la cité choisie pour le gain des points de victoire peut être différente de celle choisie précédemment pour le gain de pièces.
- Pour la guilde des Armateurs : le joueur est obligé de choisir une et une seule cité pour les 2 couleurs de carte.



À la fin du jeu, cette carte rapporte 2 points de victoire par Merveille construite dans la cité qui en possède le plus grand nombre.



À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par lot de 3 pièces dans la cité la plus riche. Seuls les lots complets sont comptabilisés.



Le joueur prend toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie et en construit une au choix, gratuitement.

Précision : Les cartes écartées lors de la préparation ne font pas partie de la défausse.



Le joueur tire aléatoirement 3 jetons Progrès parmi ceux écartés au début de partie. Il en choisit un et remet les 2 autres dans la boîte.



Le joueur désigne une carte de la couleur indiquée (marron ou grise) dans la cité adverse, cette carte est défaussée.



Le joueur rejoue un tour complet directement à la fin de celui-ci.

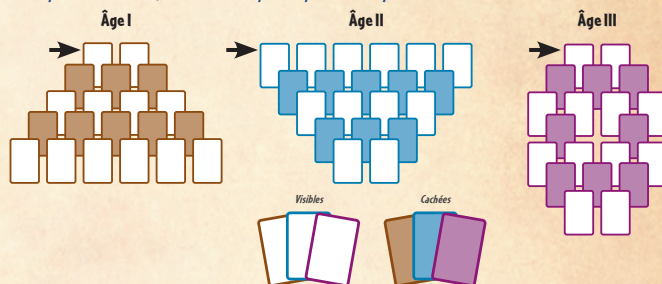
## RAPPEL

### Structure des cartes en fonction de l'Âge

Au début de chaque Âge, mélangez le paquet correspondant puis disposez les 20 cartes selon la structure de l'Âge en cours.

Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée.

Pour plus de facilité, commencez par le point indiqué. →



### Tour de jeu

À son tour, le joueur actif choisit une carte « accessible » de la structure pour au choix.

- Construire le Bâtiment.
- Défausser la carte pour obtenir 2 pièces + 1 pièce par carte jaune dans sa cité.
- Construire une Merveille.

### Commerce

Le joueur actif peut toujours acheter des ressources à la banque. Le coût est calculé comme suit.

**COÛT = 2 + nombre de symboles de la même ressource produite par les cartes marron et grises de la cité adverse.**

Exception: les 3 dépôts et les douanes changent cette règle et fixent le coût à exactement 1 pièce l'unité.

### Début Age II et III

Le joueur mené militairement choisit quel joueur débute l'Âge. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué en dernier à l'âge précédent qui choisit.

### 7 Merveilles

Dès que le joueur actif construit la 7<sup>e</sup> Merveille du jeu, la dernière Merveille qui n'est pas encore construite est immédiatement remise dans la boîte.