

VOTRE TOUR

PHASE DE DÉBUT DE TOUR

COMPLÉTER LA RANGÉE DE CARTES (SAUF LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE)

Défaussez les cartes des premiers emplacements, décalez les cartes restantes vers la gauche, puis ajoutez de nouvelles cartes.

- L'Âge A se termine lorsque la rangée de cartes a été complétée pour la première fois.
- L'Âge I (puis le II, puis le III) se termine si le paquet civil est épuisé : résolvez alors les indications du plateau de l'âge actuel.

RÉSOUTRE UNE GUERRE (SI VOUS L'AVEZ DÉCLARÉE LORS DE LA MANCHE PRÉCÉDENTE)

- Le joueur ayant la force la plus élevée (aucune carte de bonus ne peut être jouée ou défaussée) est le vainqueur. Résolvez le texte de la carte puis défaussez-la.

RENDRE DISPONIBLES DES TACTIQUES (SI VOUS AVEZ UNE TACTIQUE EXCLUSIVE)

- Placez votre carte de tactique dans la zone des tactiques communes.

PHASE POLITIQUE (VOUS POUVEZ RÉALISER UNE SEULE DES ACTIONS SUIVANTES)

PLANIFIER UN ÉVÉNEMENT (CARTE MILITAIRE VERTE AYANT UN SYMBOLE DANS SON COIN SUPÉRIEUR DROIT)

- Placez la carte, face cachée, sur le paquet des événements futurs. Marquez autant de points de culture  que le niveau de la carte.
- Révélez la première carte du paquet des événements actuels et résolvez-la. Si c'est un territoire, procédez à sa colonisation.
- Si cette carte était la dernière du paquet des événements actuels, mélangez (et ordonnez par âge) le paquet des événements futurs pour former le nouveau paquet des événements actuels.

JOUER UNE AGRESSION (CARTE MILITAIRE MARRON DONT LE NOM DÉBUTE PAR AGRESSION)

- Révélez la carte, désignez un rival et payez le coût indiqué en actions militaires.
- Votre rival peut se défendre en jouant des cartes de bonus et en défaussant des cartes militaires (+1 de force par carte défaussée) pour égaliser ou dépasser votre force (le nombre de cartes jouées et défaussées est limité par son total d'actions militaires).
- S'il ne se défend pas, résolvez l'effet indiqué sur la carte.
- Dans les deux cas, défaussez la carte.

DÉCLARER UNE GUERRE (CARTE MILITAIRE GRISE DONT LE NOM DÉBUTE PAR GUERRE POUR)

- Révélez la carte, désignez un adversaire et payez le coût indiqué en actions militaires.
- La guerre sera résolue au début de votre prochain tour.

PROPOSER UN PACTE (CARTE MILITAIRE BLEUE AVEC UNE POIGNÉE DE MAIN AU-DESSUS DE SON NOM)

- Révélez la carte. Proposez-la à un autre joueur en précisant les rôles de chacun.
- S'il accepte, placez la carte dans votre zone de jeu et défaussez tous les autres pactes qui y sont présents. Sinon, reprenez la carte dans votre main.

ANNULER UN PACTE

- Choisissez un pacte dans lequel vous êtes impliqué et retirez-le de la partie.

ABANDONNER (VOUS NE POUVEZ PAS ABANDONNER AU COURS DE L'ÂGE IV)

PHASE D' ACTIONS

Prendre une Carte de la Rangée de Cartes : Payez 1, 2 ou 3 actions civiles.

Vos merveilles coûtent 1 de plus par merveille achevée.

-  **Accroître votre Population** : Déplacez un cube de votre réserve jaune vers votre réserve d'ouvriers. Payez la  indiquée sous sa section.

-  **Construire une Ferme, une Mine ou un Bâtiment Urbain** : Déplacez un ouvrier inutilisé sur la carte. Payez le coût en .

-  **Améliorer une Ferme, une Mine ou un Bâtiment Urbain** : Déplacez un ouvrier vers une carte du même type et de niveau supérieur. Payez autant de  que la différence de coût.

-  **Détruire une Ferme, une Mine ou un Bâtiment Urbain** : Déplacez un cube jaune présent sur une carte vers votre réserve d'ouvriers.

-  **Jouer un Leader** : Placez le leader en jeu. Récupérez une action civile s'il remplace un autre leader.

-  **Construire une Étape d'une Merveille** : Payez le coût visible en  le plus à gauche. Recouvrez-le par un cube bleu.

-  **Développer une Technologie** : Placez la carte en jeu et payez le coût en .

Remplacez la carte précédente si nécessaire (technologie spéciale, gouvernement).

Déclarer une Révolution : Remplacez votre gouvernement.

Payez autant d'actions civiles que votre total d'actions civiles ainsi que le plus faible des coûts en .

-  **Jouer une Carte d'Action** : (Ne peut pas être une carte récupérée lors de cette Phase d'Actions.) Résolvez l'effet de la carte.

Vous ne payez pas d'autre action civile pour effectuer une action faisant partie de l'effet de la carte.

-  **Construire une Unité Militaire** : Déplacez un ouvrier inutilisé vers la carte. Payez le coût en .

-  **Améliorer une Unité Militaire** : Déplacez un ouvrier vers une carte du même type et d'un niveau supérieur.

Payez autant de  que la différence de coût.

-  **Démanteler une Unité Militaire** : Déplacez un cube jaune depuis la carte vers votre réserve d'ouvriers.

-  **Jouer une Tactique** : Placez la carte dans votre zone de jeu et placez-y votre drapeau de tactique.

-   **Copier une Tactique** : Placez votre drapeau de tactique sur l'une des tactiques communes.

PHASE DE FIN DE TOUR

- Suivez les indications de votre plateau de joueur.

- Le prochain joueur commence son tour dès que vous avez défaussé vos cartes militaires en excès.

TERMINOLOGIE

ouvrier	Cube jaune dans votre zone de jeu, mais pas dans votre réserve jaune.
ouvrier inutilisé	Ouvrier qui n'est pas sur une carte.
vos technologies	Technologie de votre zone de jeu.
niveau d'une carte	Âge auquel appartient cette carte : Âge A = 0, Âge I = 1, Âge II = 2, Âge III = 3.
ferme ou mine	Ouvrier sur une carte de technologie de ferme ou de mine (marron).
bâtiment urbain	Ouvrier sur une carte de technologie de bâtiment urbain (grise).
unité militaire	Ouvrier sur une carte de technologie d'unité militaire (rouge).
niveau d'une ferme, mine, bâtiment, unité	Identique au niveau d'une carte.
détruire	Pour détruire une ferme, une mine ou un bâtiment urbain, remplacez l'ouvrier dans votre réserve d'ouvriers.
démanteler	Pour démanteler une unité militaire, remplacez l'ouvrier dans votre réserve d'ouvriers.
sacrifier	Pour sacrifier une unité militaire, remplacez l'ouvrier dans votre réserve jaune.
nombre de symboles de bonheur	Total de symboles de bonheur produits par l'ensemble de vos cartes et ouvriers. Compris entre 0 et 8.
nombre d'ouvriers mécontents	Nombre de sections vides de votre réserve jaune se situant à gauche de votre marqueur de bonheur.
révolte	Ignorez votre Phase de Production si vous avez plus d'ouvriers mécontents que d'ouvriers inutilisés à la fin de votre tour.
coût en ressources	Coût 🏠 requis pour placer un ouvrier sur une carte de technologie particulière, ou coût correspondant à l'étape d'une merveille.
coût en science	Coût 🧠 requis pour mettre en jeu une carte de technologie.
perdre 1 population	Renvoyez un ouvrier inutilisé vers votre réserve jaune. Si vous ne le pouvez pas, renvoyez un ouvrier présent sur une carte.
gagner 1 population	Prenez un cube jaune de votre réserve jaune et placez-le dans votre réserve d'ouvriers.
accroître votre population	Gagnez 1 population si vous en payez le coût en nourriture.
perdre 🏠 ou 🏠	Renvoyez des cubes bleus vers votre réserve pour une valeur cumulée égale à la perte. Si vous n'en avez pas suffisamment, perdez tout ce que vous avez.
payer 🏠 ou 🏠	Comme « perdre », sauf que si vous n'avez pas suffisamment de cubes pour payer, vous ne pouvez pas réaliser l'action correspondante.
gagner 🏠 ou 🏠	Déplacez des cubes bleus de votre réserve vers vos fermes ou mines pour représenter la quantité gagnée.
payer 🧠	Reculer votre marqueur de points de science du nombre de cases indiqué. Si vous n'en avez pas suffisamment, vous ne pouvez pas faire l'action.
marquer 🧠 ou 🎵	Avancez votre marqueur de points de science ou de culture du nombre de cases correspondant.
perdre 🧠 ou 🎵	Reculer votre marqueur de points de science ou de culture du nombre de cases correspondant. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0.
la civilisation la plus forte/faible	Les égalités sont résolues selon l'ordre de jeu. Les prochains à jouer sont les plus forts. Le joueur actif est le plus fort.
les deux civilisations les plus fortes/faibles	Dans une partie à 2 joueurs, cela devient « la civilisation la plus forte/faible ».
civilisation avec le plus/moins	Les égalités sont résolues selon l'ordre de jeu, comme ci-dessus.
évaluation relative des civilisations	Les civilisations sont classées selon un critère, par ordre décroissant. L'ordre de jeu résout les égalités, comme ci-dessus. (À la fin de la partie, le premier joueur est le joueur actif.)