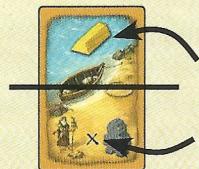


LES CARTES CIVILISATION

Toutes les cartes acquises par un joueur sont conservées sur son plateau Village jusqu'à la fin de la partie.



Toutes les cartes sont divisées en 2 parties

Cette partie indique ce que le joueur reçoit immédiatement ou au cours de la partie.

Cette partie sert pour le calcul du score final.

Partie inférieure

La couleur du fond de la partie inférieure de la carte est soit vert, soit sable.

Fond vert

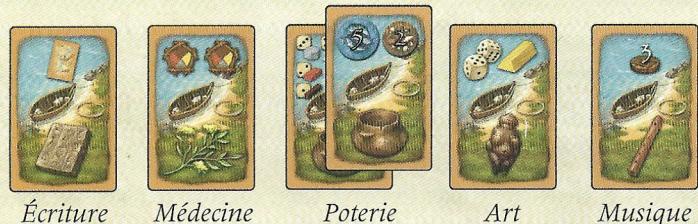


16 cartes avec
un fond vert,
dont 8 différentes



Lors du calcul du score final, le joueur compte les cartes différentes qu'il possède et multiplie ce chiffre par lui-même.

Exemple : Un joueur a 5 cartes Civilisation différentes (Écriture, Médecine, Poterie, Art, Musique), il gagne 25 points (5×5). De plus, il a une poterie supplémentaire +1 point = 26 points.



Fond couleur sable : voir « Calcul des scores et vainqueur » à la page 8 de la règle.

Partie supérieure

Tout ce qui est indiqué dans la partie supérieure est gagné **immédiatement** ou **au cours de la partie** par le joueur.

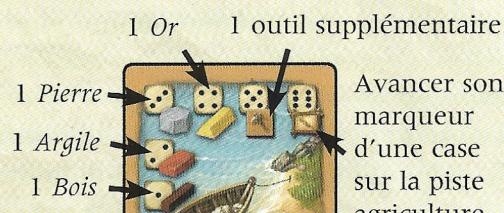
Les cartes suivantes s'appliquent **immédiatement** :



Jet de dés (10 cartes)

Le joueur qui acquiert cette carte lance immédiatement autant de dés qu'il y a de joueurs dans la partie. Ensuite, il pose les dés sur la carte. Chaque joueur reçoit quelque chose et le joueur qui a pris la carte choisit en premier. Il prend un dé et récupère ce qui correspond. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue jusqu'à ce que chaque joueur ait récupéré quelque chose.

Exemple : Rouge a récupéré cette carte et a obtenu 2, 2, 5 et 6. Il a le premier choix et décide de prendre une tuile Outil supplémentaire. Il retire le dé de valeur 5. Bleu choisit ensuite d'avancer son marqueur d'une case sur la piste agriculture et retire le dé de valeur 6. Vert et Jaune prennent chacun 1 Argile.



Nourriture (7 cartes)

Le joueur prend le quantité de jetons Nourriture indiquée.

Exemple : Le joueur qui obtient cette carte reçoit une valeur de 4 nourritures.



Ressource (5 cartes)

Le joueur prend les ressources indiquées sur la carte.

Exemple : Le joueur qui obtient cette carte reçoit 1 Or.



Ressource avec jet de dés (3 cartes)

Le joueur lance 2 dés et reçoit les ressources en fonction du résultat, comme s'il était sur l'espace respectif du plateau. Il peut employer des outils non utilisés pour améliorer son jet.
Exemple: Le joueur qui reçoit cette carte lance deux dés et obtient 1 Bois pour chaque multiple de trois.



Point de victoire (3 cartes)

Le joueur avance son marqueur sur la piste de score du nombre de points indiqué.
Exemple : Le joueur qui reçoit cette carte avance de 3 cases sur la piste de score.



Nouvelle tuile Outil (1 carte)

Le joueur reçoit une nouvelle tuile *Outil* (comme s'il effectuait l'action du fabricant d'outils).



Agriculture (2 cartes)

Le joueur avance son marqueur d'une case sur la piste agriculture.



Carte Civilisation pour le calcul du score final (1 carte)

Le joueur prend la carte *Civilisation* du dessus de la pioche. Il la regarde et la pose sur ses autres cartes *Civilisation*. Cette carte ne sert qu'au calcul du score final; la partie supérieure n'a pas d'effet.

Les cartes suivantes peuvent être **utilisées plus tard au cours de la partie** (dans le même tour ou plus tard) :



Outil à usage unique (3 cartes)

Le joueur pose la carte face visible à côté de son plateau *Village*. Il peut utiliser cet outil une fois lors d'un jet de dé éventuel (en plus de ses autres outils s'il le souhaite). Lorsqu'il l'a utilisée, il pose la carte face cachée sur les autres cartes qu'il possède déjà.

Exemple: Le joueur qui reçoit cette carte a un outil de valeur 4 qu'il pourra utiliser une seule fois dans la partie.



2 Ressources au choix (1 carte)

Le joueur peut, immédiatement ou plus tard (dans ce cas, il pose la carte face visible à côté de son plateau individuel) prendre 2 ressources de son choix (identiques ou différentes) de la réserve. Lorsqu'il a pris les ressources, il pose la carte sur celles qu'il a déjà.

Petits conseils

- Ne négligez pas les cartes *Civilisation*. Bien qu'elles ne rapportent pas de points immédiatement, elles peuvent rapporter énormément à la fin de la partie.
- Une figurine de plus, une progression sur la piste agriculture ainsi qu'une tuile *Outil* sont toutes très intéressantes puisqu'elles servent jusqu'à la fin de la partie. Toutefois, une carte qui ne coûte qu'une ressource est une très bonne acquisition.
- Les cartes *Civilisation* ont un effet sur le calcul du score final. Celles que vous choisissez déterminent et sont déterminées par votre stratégie. Par exemple, si vous avez beaucoup de figurines, vous aurez besoin de beaucoup de nourriture. Vous recherchez donc les cartes donnant de la nourriture et des progressions sur la piste agriculture. Les cartes avec les chamanes vous seront aussi nécessaires car elles devraient vous donner beaucoup de points. Évidemment, plusieurs autres stratégies sont aussi possibles.
- N'ayez pas peur de bloquer l'accès à certaines matières premières (ressources) « bon marché ». Ainsi, les autres joueurs n'auront d'autre choix que de payer leur carte avec des matières premières plus coûteuses.
- Faites attention à l'ordre dans lequel vous réalisez vos actions. Si l'une de vos figurines est sur une carte vous donnant un nouvel outil, par exemple, vous devriez prendre la carte avant de réaliser l'action de la carrière (ou tout autre lieu demandant un jet de dés). L'outil pourrait faire la différence entre l'acquisition de 1 ou plusieurs ressources.
- Il est parfois dans votre intérêt de bloquer un bâtiment qui serait le dernier d'une pioche. Non seulement cela vous donnera un certain contrôle sur le rythme de la partie, mais vous pourriez ainsi obtenir un tour supplémentaire qui pourrait faire toute la différence.