

MILITAIRE

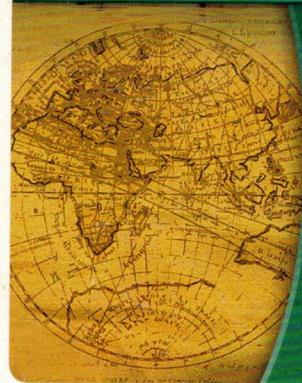


Dominez immédiatement ce Domaine dès que vous produisez trois ressources ou plus de chaque :



Ou dominez-le grâce à **CONSTRUCTION** à l'Antiquité (2)

DIPLOMATIE

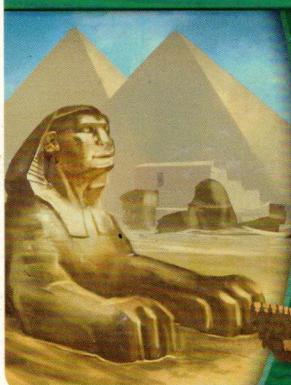


Dominez immédiatement ce Domaine dès que vous produisez douze ☰ ou plus.



Ou dominez-le grâce à **TRADUCTION** au Moyen Âge (3)

TECHNOLOGIES



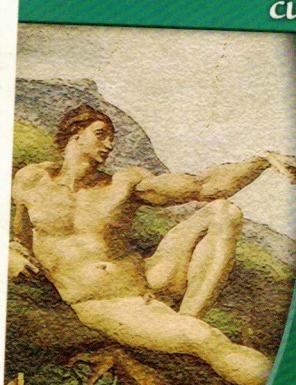
Dominez immédiatement ce Domaine dès que vous archivez et/ou comptabilisez six cartes au cours du même tour.

Remarque : Les cartes transférées à partir d'autres joueurs ne comptent pas dans ce calcul. Ne comptent pas non plus les cartes échangées entre votre Main et votre Influence.



Ou dominez-le grâce à **MAÇONNERIE** aux Premiers Âges (1)

CULTURE



Dominez immédiatement ce Domaine dès que vous avez cinq couleurs dans votre Zone de Jeu et que chacune est décalée en haut ou à droite.



Ou dominez-le grâce à **INVENTION** à la Renaissance (4)

SCIENCES



Dominez immédiatement ce Domaine dès que vos cartes Actives dans les cinq couleurs sont d'une valeur de [8] ou plus.



Ou dominez-le grâce à **ASTRONOMIE** à l'Âge des Explorations (5)

INNOVATION

EFFETS DE JEU

INFLUENCE

DOMINATIONS

■ **Archiver :**
Mettez une carte en dessous de la pile de sa couleur. Continuez le décalage, s'il y en a un.

S'il n'y a pas de pile de sa couleur, elle en commence une nouvelle et devient également la carte active.

■ **Recycler :**
Renvoyez une carte en dessous de la pioche de sa Période face cachée.

■ **Piocher et ... :**
Si on vous demande de Piocher et Mettre en jeu/comptabiliser/archiver, vous devez utiliser la carte que vous allez piocher.

■ **Pioche vide :**
Si vous devez piocher dans une Période qui est vide, piochez automatiquement dans la pioche de la Période supérieure la plus proche.

■ **Décaler :**
Décalez les cartes d'une pile dans la direction indiquée de manière à révéler les premières Ressources des cartes du dessous.
Une pile ne peut être décalée que dans une direction à la fois. Si vous devez la décaler dans une autre direction, reformez la pile, puis décalez-la dans la nouvelle direction.
Les cartes mises en jeu sur une pile ou archivées en dessous continuent le décalage. Une pile d'une seule carte ne peut jamais être décalée ou considérée comme étant décalée.

■ Période des Ressources

La  est très puissante en début de partie, mais n'est plus produite après la Période 3.

	1-3		4-10		7-10
	1-10		1-10		1-10

■ Couleur :

Il y a 3 cartes pour chaque couleur en Période 1, puis 2 cartes pour chaque couleur sur les autres périodes.

