

MILITAIRE

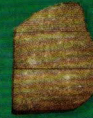
Dominez **immédiatement** ce **Domaine** dès que vous produisez trois ressources ou plus de chaque :



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)

■ 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.

■ Pioche vide :

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

■ Piocher et ... :

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


■ 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.

INNOVATION

ACTIONS

Vous devez faire 2 Actions différentes ou identiques par tour.

INFLUENCE

■ Piocher :

Piochez une carte de la Période de même valeur que celle de votre carte active la plus haute.
Si la Période est vide, piochez dans la première Période supérieure disponible.
Si vous devez piocher au-delà de 10, la partie s'arrête.

■ Poser :

Jouez une carte de votre main en la mettant en jeu sur la pile de sa couleur.
Continuez le décalage s'il y en a un.
La carte devient la carte active de sa couleur et vous donne accès à de nouveaux Dogmes.

■ Activer :

Choisissez une de vos cartes actives et exécutez ses Dogmes dans l'ordre.
Les **Dogmes de Suprême** affectent les joueurs qui produisent moins de la Ressource exigée que vous. Ils sont obligés de subir vos exigences.
Les **Dogmes Coopératifs** bénéficient également aux joueurs qui produisent autant ou plus de la Ressource exigée que vous, en commençant par le joueur le plus à votre gauche et en finissant par vous.

Bonus Coopératif : si au moins un joueur bénéficie d'un Dogme Coopératif que vous activez, vous bénéficiez d'une Action **PIOCHER** gratuite à la fin de la résolution de la carte.

Pour gagner, vous devez avoir :
6 Dominations à 2 joueurs.
5 Dominations à 3 joueurs.
4 Dominations à 4 joueurs.

■ Dominer :

Pour dominer une Période, vous devez posséder en Influence au moins 5 fois plus de points que la valeur de la Période à dominer et avoir en jeu une carte active d'une valeur supérieure ou égale à la Période.

DOMINATIONS

