

COMMENT JOUER

MOSAIC

CHRONIQUES D'UNE CIVILISATION



Un jeu de
GLENN DROVER

©2022

FORBIDDEN GAMES PRÉSENTE

MOSAIC



CHRONIQUES D'UNE CIVILISATION



Dans Mosaic, vous allez prendre en main et faire évoluer une ancienne civilisation depuis ses origines. Vos décisions détermineront si elle triomphera et s'inscrira comme la plus grande civilisation que l'Histoire ait connue, ou bien si elle s'effondrera et disparaîtra à jamais dans les sables du temps.

Sur quel conseiller vous appuierez-vous ? Quelles technologies permettront à votre civilisation de se démarquer des autres ? Où fonderez-vous votre toute première cité ? Donneriez-vous la priorité à son expansion territoriale ou à l'amélioration de sa productivité ? Guiderez-vous un peuple de penseurs illustres ou de grands bâtisseurs ? Façonnerez-vous des merveilles éblouissantes ou des réseaux commerciaux tout-puissants ? Privilégieriez-vous la fondation de villes et villages, ou le recrutement des puissantes armées qui vous permettront de vous forger un empire ? Votre peuple célébrera-t-il l'âge d'or que vous lui offrirez, ou vous maudira-t-il pour vos impôts écrasants ?

Chaque décision prise viendra s'insérer comme un nouveau fragment dans la mosaïque unique de votre civilisation.

APERÇU DU JEU

Mosaic est un jeu de sélection d'actions simple dans lequel chaque choix vous donne accès à de nombreuses opportunités. Vous découvrirez que le résultat de vos actions vous permet d'élaborer et de combiner entre elles des stratégies complexes, afin d'obtenir les points de victoire (PV) qui vous permettront de remporter la partie.

Avant de débiter la partie, vous commencerez par effectuer ce qui suit : (voir « Mise en place » pour plus de détails.)

- 1) Vous placerez un jeton Marchandise ou un jeton Cache sur chaque hexagone disponible du plateau de jeu.
- 2) Chaque joueur choisira un conseiller unique doté d'une capacité spéciale et d'avantages de départ.
- 3) Chaque joueur débutera la partie avec 5 cartes Technologie de Départ qu'il récupérera via un système de draft.
- 4) Chaque joueur placera sa cité de départ sur un hexagone du plateau de jeu, et prendra possession du jeton Marchandise ou Cache qui s'y trouve.

Le jeu commence avec le premier joueur déterminé au hasard. La partie se joue en continu, avec des phases de scores venant rythmer le jeu. Chacun son tour, chaque joueur effectue 1 action parmi les 8 disponibles. Tout au long de la partie, il vous faudra maximiser l'efficacité de ces actions :

- 1) Élaborer votre « moteur » de production sur votre plateau joueur : les cartes Technologie vous accordent des bonus de production, et la nourriture vous permet d'augmenter votre population.
- 2) Produire l'une des 3 ressources existantes grâce à l'action PRODUCTION (gain : votre population + le niveau de production de cette ressource) : ces ressources vous serviront à effectuer d'autres actions lors des tours suivants.
- 3) Construire des villages, cités et cités portuaires sur le plateau : vous obtenez ainsi de nouveaux jetons Marchandise ou Cache, et renforcez votre influence dans une région (domination). Être la civilisation la plus influente d'une région vous permet de marquer des PV lors des phases de Suprémie Impériale.
- 4) Recruter/déplacer des unités militaires : elles agissent comme des marqueurs d'influence mobiles.
- 5) Construire des merveilles : elles vous permettent de gagner de l'influence et de marquer des PV. Chaque merveille a une façon particulière de rapporter des PV en fin de partie.
- 6) Constituer un gouvernement pour votre civilisation : vous aurez ainsi accès à des avantages uniques qui vous permettront de remporter des PV lors des phases de Suprémie Impériale.
- 7) Exiger un tribut/octroi pour générer de l'argent : l'argent peut remplacer n'importe laquelle des 3 ressources, mais pour le double du coût demandé. Notez que le tribut et l'octroi aggravent les troubles : vous devrez les réprimer avant la fin de la partie si vous ne voulez pas perdre des PV.
- 8) Dépenser de la nourriture : vous augmentez ainsi votre population, ce qui vous permet de maximiser votre production et de construire de nouvelles cités.

Vous remporterez également des points de victoire (PV) grâce aux succès de civilisation, âges d'or, grands projets, merveilles et technologies rapportant des PV en fin de partie, mais aussi en exerçant **votre domination** sur les différentes régions, ce qui rapporte des PV lors des phases de Suprémie Impériale. Saisir au mieux ces occasions de marquer des PV constitue la principale tension du jeu. La gestion de toutes ces exigences déterminera la réussite ou l'échec de votre civilisation.

Tous les grands projets et technologies confèrent à votre civilisation des capacités uniques, mais aussi des symboles d'amélioration de l'un de vos 9 piliers de civilisation :



Science



Population/Santé



gouvernement



Économie



Construction



Militaire/Empire



Agriculture



Culture



Urbanisation

L'acquisition de ces piliers est importante pour façonner la mosaïque unique de votre civilisation. Ils sont indispensables à l'acquisition de nouvelles technologies et sources de PV. En outre, en favorisant spécifiquement un ou plusieurs piliers de civilisation, vous pourrez accéder à l'âge d'or correspondant.

Au fur et à mesure que la partie avance et que votre civilisation se développe, des cartes Suprémie Impériale vont être piochées dans les quatre paquets de cartes. Chaque fois qu'une carte Suprémie Impériale est révélée, votre civilisation marque des PV pour chaque région que vous dominez grâce à vos cités, villages, merveilles et unités militaires.

Lorsque l'une des deux conditions de fin de partie est atteinte, finissez normalement le tour en cours, puis tous les joueurs jouent un dernier tour (voir « Fin de partie »). La partie se termine alors.

Vous marquez des points grâce à vos cités, villages, merveilles, grands projets, succès de civilisation et âges d'or, mais aussi grâce aux cartes rapportant des points en fonction des piliers de civilisation dont vous disposez.

CONTENU

1 Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une carte du bassin méditerranéen et est composé d'une grille d'hexagones, il est divisé en 7 régions : Hispanie, Gaule, Italie, Grèce, Assyrie, Égypte et Numidie.

Il comporte aussi des cases réservées aux quatre paquets (Construction, Technologie, Population, Tribut/Octroi) et aux marchés correspondants, et des cases représentant les quatre autres actions disponibles dans le jeu (Production, Militaire, Merveille, Gouvernement).



4 types de richesses

Ressource : 150 (nourriture, pierre, idée)
30 x 1 de chaque type, 20 x 5 de chaque type

Monnaie : 100 (argent)
30 x 1, 30 x 5, 30 x 10, 10 x 20



Nourriture (1 et 5)



Pierre (1 et 5)



Idée (1 et 5)



Argent (1, 5, 10 et 20)

6 Plateaux Joueurs



Jeton Premier Joueur



105 cartes Technologie (39 Technologie de Départ / 66 Technologie Standard)

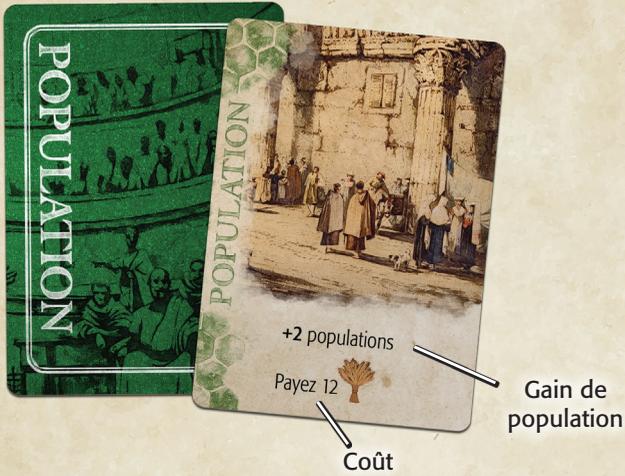
Icône de technologie de départ



38 cartes Construction



20 cartes Population



Coût

20 cartes Tribut / Octroi



Effet sur les troubles

4 cartes Suprématie Impériale



9 cartes Conseiller



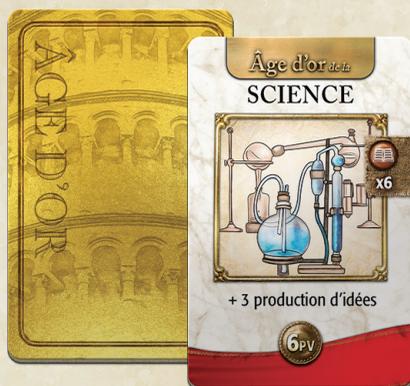
9 tuiles Merveille



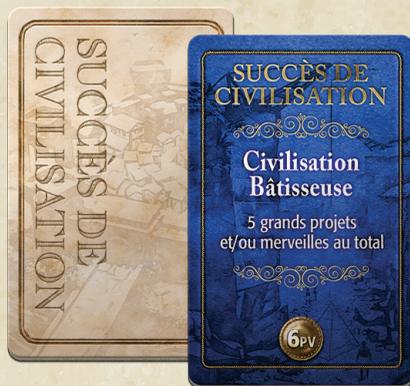
9 jetons Merveille



9 tuiles Âge d'or



15 tuiles Succès de Civilisation



6 tuiles Gouvernement



Jetons Cité et Jetons Village

(12 Cité, 3 Cité Portuaire, 6 Village Agricole et 6 Village Manufacturier) dans chacune des 6 couleurs de joueurs



Jetons d'Unité Militaire

(10 Infanterie, 10 Cavalerie, 2 Engin de siège) dans chacune des 6 couleurs de joueurs



Jetons Population

dans chacune des 6 couleurs de joueur



60 cubes en bois

pour les pistes de suivi des plateaux joueurs



68 jetons Marchandise



28 jetons Cache



80 jetons Marchandise « X »



1 jeton Marchandise « ? »



LES NEUF PILIERS DE CIVILISATION

Chaque civilisation repose sur neuf « piliers ». Ils ont tous leur importance mais en privilégier certains façonnera le caractère unique de votre civilisation et mènera à son triomphe... ou à son effondrement.



SCIENCE – Essentielle à la prospérité d'une civilisation, la science représente la capacité à saisir comment fonctionne le monde, à rendre son environnement plus vivable, à optimiser la production de nourriture et de biens, à améliorer le vivre-ensemble dans la société, à fabriquer de meilleures armes et, surtout, à transmettre tout ce savoir aux générations suivantes.



ÉCONOMIE – L'activité économique est une composante vitale de votre civilisation. Développer des villes productives et un réseau commercial dynamique permet aux marchés d'être toujours bien alimentés... et au gouvernement de percevoir davantage d'impôts.



AGRICULTURE – Au fur et à mesure qu'elle se développe, la civilisation doit subvenir aux besoins essentiels de sa population grandissante. Un meilleur rendement permet de nourrir une population plus nombreuse, donc de disposer de davantage d'ouvriers et de renforcer sa productivité.



POPULATION / SANTÉ – La surpopulation et l'insalubrité des villes et villages constituaient des défis en matière d'assainissement et de gestion des épidémies. Les civilisations qui ne résolvaient pas ces problèmes en étaient toujours durablement impactées.



CONSTRUCTION – La capacité à s'atteler à de grands projets (systèmes d'irrigation, murs d'enceinte, routes, bâtiments civils et même des merveilles) est le signe d'une civilisation prospère. Ces grands édifices sont souvent tout ce qu'il nous reste des anciennes civilisations, et c'est ce qui leur garantit une place immuable dans l'Histoire de l'humanité.



CULTURE – Chaque civilisation développe une culture spécifique, délicat mélange d'art, de divertissements, de croyances et de célébrations qui lui sont propres. Une culture dynamique permet au peuple d'oublier, un peu, le dur labeur auquel se résume, souvent, son quotidien.



GOVERNEMENT – La capacité à gérer des sociétés plus vastes et plus complexes est essentielle au fonctionnement des civilisations en expansion. Celles qui disposaient des meilleurs systèmes d'administration et de gouvernance fonctionnaient de manière plus optimale et pouvaient relever plus efficacement n'importe quel défi.



MILITAIRE / EMPIRE – Les civilisations ne se développèrent pas au milieu de rien. Elles se heurtèrent souvent à des civilisations voisines pour le contrôle de terres et ressources aussi limitées qu'indispensables. Ces tensions débouchaient souvent sur des conflits ouverts. Sans moyens pour se défendre, même la plus prospère des civilisations pouvait brusquement sombrer dans les oubliettes de l'Histoire. Étendre et consolider son contrôle des territoires environnants garantissait richesse, pouvoir et sécurité.



URBANISATION – La promiscuité de la vie en milieu urbain était l'un des plus importants accélérateurs de développement des civilisations. Elle a favorisé la spécialisation des emplois, une plus grande productivité et des avancées technologiques rapides. Elle a également provoqué des bonds culturels, religieux et politiques. Certes, l'urbanisation nécessitait une meilleure gestion des épidémies, de l'hygiène publique et de la criminalité. Mais ces défis inspirèrent encore d'autres progrès. L'essor des villes est peut-être le plus influent de tous les piliers de civilisation.

RICHESSE

Il existe 3 ressources dans Mosaïc :



Et une monnaie d'échange universel :



Ces richesses sont nécessaires pour payer certaines actions :

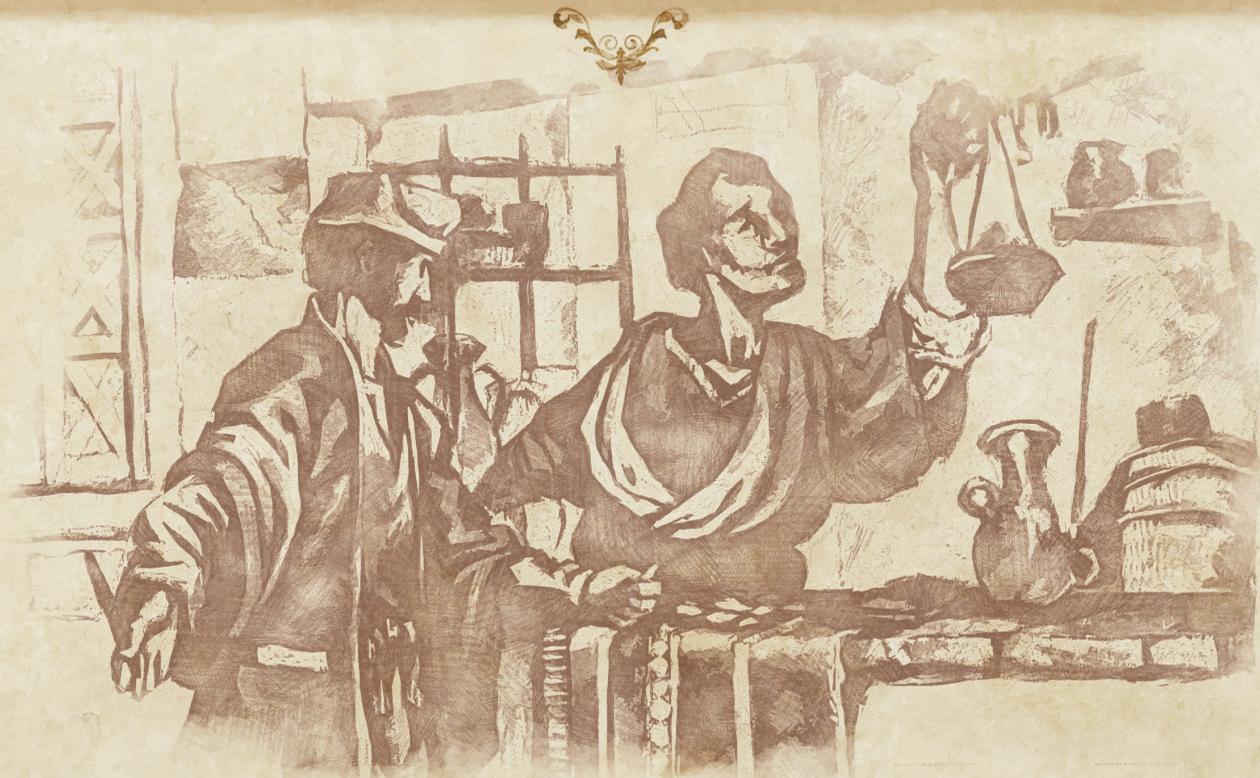
Ici sont représentés les types de richesses ainsi que les coûts des actions.

<p>Construire une merveille : pierre et nourriture (+5 de chaque pour votre 2^{ème} merveille)</p> <p>x20 x5</p>	<p>Apprendre une nouvelle technologie : idée</p> <p>x5</p>
<p>Construire un grand projet : pierre et idée</p> <p>x5 x5</p>	<p>Recruter des unités militaires : argent</p> <p>x5</p>
<p>Accroître votre population : X nourriture par carte Population</p>	<p>Construire une cité (ou une cité portuaire) : pierre et population</p> <p>x4 x2</p>

L'argent peut être utilisé pour remplacer n'importe quelle ressource lors du paiement d'une action, mais à un taux de 2 pour 1.

Exemple : si vous construisez un grand projet (coût : 5 idées et 5 pierres), mais que vous n'avez que 3 idées et 4 pierres, vous pouvez compenser les ressources manquantes en payant 6 argents (4 pour compenser le manque d'idées et 2 pour compenser le manque de pierre). Vous pouvez alors effectuer l'action.

L'argent ne peut jamais être utilisée pour compenser des besoins en population.



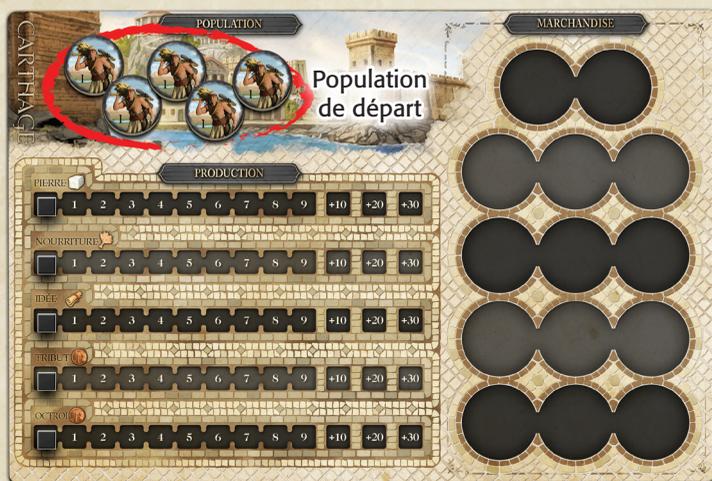
MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table, et faites quatre piles avec les jetons de richesses (pierre, idée, nourriture, argent) à proximité du plateau : ils serviront de réserve.

Choisissez un plateau joueur

Chaque joueur reçoit un plateau joueur qui lui permettra de suivre son niveau de population, ses marchandises et son niveau de production des différentes richesses. C'est là que sera stocké le fruit de sa production.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 5 points de population. Lorsque vous augmentez l'une de vos productions (pierre, idées, nourriture, tributs ou octrois) grâce à des cartes Technologie ou par tout autre moyen, faites avancer son cube sur la piste de production correspondante.



Répartir les jetons Poisson, Marchandise et Cache sur le plateau de jeu

Placez les 10 jetons « Poisson » sur les différents hexagones de cité portuaire (sur lesquels figurent des navires), face visible.



Prenez tous les jetons Cache, et mélangez-les face cachée. Répartissez-les ensuite sur les hexagones  du plateau de jeu, face cachée.



Prenez tous les jetons Marchandise, à l'exception du jeton Marchandise "?", et mélangez-les face cachée. Répartissez-les ensuite sur tous les hexagones libres du plateau de jeu, face cachée.

Remarque : seuls les hexagones complets (6 côtés) sont concernés.



Retournez ensuite face visible tous les jetons (jetons Marchandise et Cache) afin de les révéler. Retirez tous les jetons « X » du jeu et remettez-les dans la boîte.

Préparer le paquet Technologie

Écartez pour l'instant la carte Suprémie Impériale (technologies). Séparez les cartes Technologie de Technologie de Départ (elles portent un « S » distinctif à gauche).



Technologie de Départ

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Prenez les cartes Technologie de Départ restantes et mélangez-les avec les cartes Technologie pour former le paquet Technologie.

Coupez le paquet en trois tas équivalents.

Lors des parties de 4 à 6 joueurs, mélangez la carte « Suprémie Impériale » dans l'un des trois tas, puis placez les deux autres tas par-dessus : la carte se trouve ainsi dans le tiers inférieur du paquet.

Lors de parties à 2 ou 3 joueurs, mélangez la carte « Suprémie Impériale » dans l'un des trois tas, puis placez un tas au-dessus et un tas en dessous du tas contenant la carte Suprémie Impériale. Elle se trouve ainsi dans le deuxième tiers du paquet. Ensuite, placez le paquet Technologie sur la case du plateau de jeu qui lui est réservée. Piochez les cinq premières cartes et placez-les face visible sur les cases du marché des technologies.



Préparer le paquet Construction

Écartez pour l'instant la carte Suprématie Impériale.

Mélangez toutes les cartes « Construction » afin de former le paquet Construction, puis coupez-le en deux tas équivalents. Mélangez la carte Suprématie Impériale dans l'un des deux tas puis placez l'autre tas au-dessus du premier : la carte se trouve ainsi dans la moitié inférieure du paquet. Placez ensuite le paquet Construction sur la case du plateau de jeu qui lui est réservée. Piochez les cinq premières cartes et placez-les face visible sur les cases du marché des constructions.



Case réservée au paquet

Cases réservées au marché

Préparer le paquet Population

Écartez pour l'instant la carte Suprématie Impériale.

Mélangez toutes les cartes Population et prenez un nombre de cartes Population adapté au nombre de joueurs :

Cartes dans le paquet Population selon le nombre de joueurs				
2J	3J	4J	5J	6J
10	10	12	12	14

Retirez du jeu les cartes Population restantes et remettez-les dans la boîte : elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

Ensuite, coupez le paquet en deux tas et mélangez la carte Suprématie Impériale du paquet Population dans l'un de ces deux tas. Une fois bien mélangé, placez ce tas sous l'autre tas de façon à ce que la carte Suprématie Impériale se retrouve dans la moitié inférieure du paquet Population.

Placez le paquet Population sur la case du plateau de jeu qui lui est réservée. Piochez les deux premières cartes et placez-les face visible sur les cases du marché des populations.

Préparer le paquet Tribut & Octroi

Écartez pour l'instant la carte Suprématie Impériale.

Mélangez toutes les cartes Tribut & Octroi et prenez un nombre de cartes Tribut & Octroi adapté au nombre de joueurs, en vous assurant de sélectionner autant de cartes Tribut que de cartes Octroi :

Cartes dans le paquet Tribut & Octroi				
2J	3J	4J	5J	6J
10	10	12	12	14

Retirez du jeu et remettez dans la boîte les cartes Tribut & Octroi restantes : elles ne seront pas utilisées au cours de la partie.

Mélangez ensuite le paquet, coupez-le en deux, puis mélangez la carte Suprématie Impériale dans l'un des deux tas. Une fois bien mélangé, placez ce tas sous l'autre tas de façon à ce que la carte Suprématie Impériale se retrouve dans la moitié inférieure du paquet Tribut & Octroi. Placez le paquet Tribut & Octroi sur la case du plateau de jeu qui lui est réservée. Piochez les deux premières cartes et placez-les face visible sur les cases du marché des tributs et octrois.

Mise en place pour 2 ou 3 joueurs

Les quatre paquets de cartes sont toujours préparés tel qu'indiqué plus haut. Seules les régions accessibles diffèrent.

Voici les régions non-accessibles :

- **À 2 joueurs** : Hispanie et Gaule ne sont pas accessibles
- **À 3 joueurs** : Hispanie n'est pas accessible

Les régions non-accessibles ne contiennent pas de jetons Marchandise ou Cache. Durant la partie, vous ne pouvez pas construire de village, cité ou merveille dans ces régions-là, aucune unité militaire ne peut y pénétrer, et elles ne sont pas concernées par les phases de Suprématie Impériale.

Placer les tuiles Merveille, Âge d'or et Gouvernement

Les 9 tuiles Merveille et les 9 tuiles Âge d'or sont placées à proximité du plateau de jeu. Les 6 tuiles Gouvernement sont placées sur la case du plateau de jeu qui leur est réservée.

Les tuiles Succès de Civilisation

Mélangez les 15 tuiles Succès de Civilisation ; sélectionnez-en 9 au hasard puis remettez les 6 autres dans la boîte. Les 9 tuiles sélectionnées sont placées à proximité du plateau de jeu.

Premier Joueur

Choisissez la personne qui jouera le rôle de premier joueur jusqu'à la fin de la partie. Il récupère et place devant lui le jeton Premier Joueur.

Choisir un conseiller

En commençant par le joueur à la droite du premier joueur, choisissez une des cartes Conseiller disponibles et passez les cartes Conseiller restantes vers la droite (sens antihoraire). Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte Conseiller, remettez dans la boîte les cartes Conseiller restantes.

Chaque conseiller possède une ou plusieurs capacités spéciales uniques et certains avantages de départ : richesse, population, etc.

Répartition des technologies de départ

Prenez les cinq cartes Technologie de Départ qui vous ont été distribuées, choisissez-en une et placez-la devant vous **face cachée**. Cette carte vous appartient. Puis, passez les cartes restantes au joueur assis à votre gauche (sens horaire). Répétez ce processus jusqu'à ce vous ayez chacun 5 cartes Technologie de Départ placées devant vous.

Placer sa cité de départ

Le premier joueur place une de ses cités (1 cité, pas 1 cité portuaire) sur un hexagone du plateau de jeu. Ne placez pas d'argent dans le coffre. Les joueurs suivants font la même chose,

chacun leur tour, en sens horaire. Si un jeton Cache se trouve sur cet hexagone, le joueur bénéficie de son effet (argent, population, etc.). Le jeton Cache est ensuite retiré du jeu et remis dans la boîte. Si l'hexagone abrite un jeton Marchandise, le joueur prend possession de ce jeton et le place sur son plateau joueur, dans l'espace dédié aux marchandises : son entrepôt.

Après avoir placé sa cité de départ, chaque joueur retourne ses cartes Technologie de Départ qu'il souhaite jouer (si possible).

Celles nécessitant des piliers de civilisation que vous ne possédez pas encore restent face cachée et pourront être jouées ultérieurement, à votre tour (cela ne comptera pas comme une action), lorsque vous le déciderez et que les conditions seront remplies.

Puis le joueur récupère les avantages figurant sur sa carte Conseiller et sur les cartes Technologie de Départ posées devant lui **face visible**.

Tous les joueurs ont donc un conseiller avec ses avantages de départ, une cité de départ sur le plateau et cinq technologies de départ (visibles ou cachées). La partie peut maintenant commencer !

TOUR DE JEU

Le premier joueur garde ce rôle jusqu'à la fin de la partie. Il peut effectuer 1 action. Ensuite et en sens horaire chacun des autres joueurs peut effectuer une action, terminant ainsi un tour de jeu.

ACTIONS

À son tour, un joueur peut effectuer l'une des huit actions suivantes :

- 1) **PRODUCTION** : pour produire de la pierre, de la nourriture ou des idées
- 2) **PEUPEMENT** : pour augmenter la population
- 3) **CONSTRUCTION** : pour construire 1 cité, 1 village ou bâtir 1 grand projet
- 4) **MERVEILLE** : pour construire une merveille
- 5) **TECHNOLOGIE** : pour découvrir une nouvelle technologie
- 6) **TRIBUT & OCTROI** : pour taxer la population (tribut) ou les marchands (octroi) et générer de l'argent
- 7) **MILITAIRE** : pour recruter de nouvelles unités militaires et/ou déplacer des unités militaires
- 8) **GOVERNEMENT** : pour créer un gouvernement

1. PRODUCTION

Orienter judicieusement la production de votre population joue un rôle important dans l'établissement d'une civilisation pérenne. Extraire de la pierre, produire de la nourriture ou se concentrer sur la recherche de nouvelles idées ? Les surplus de ressources générés par votre civilisation vous offriront par la suite de nouvelles opportunités.



Pour connaître les quantités de ressources (idée, nourriture et pierre) que vous pouvez produire, ajoutez votre population à votre niveau de production de la ressource souhaitée (indiqué sur votre plateau joueur). Le total obtenu vous indique la quantité de cette ressource que vous pouvez prélever de la réserve et placer devant vous.

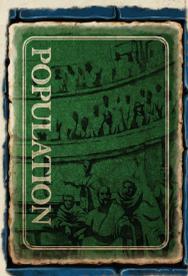
Exemple : la civilisation de Christine a une population de 6 et une production de pierre de 7. Lorsque Christine effectue l'action PRODUCTION pour obtenir de la pierre, elle obtient 13 pierres. Si elle effectue l'action PRODUCTION afin d'obtenir des idées, comme elle est à 3 en production d'idées, elle n'obtient que 9 idées.

2. PEUPEMENT

Votre population est votre plus grande richesse. Elle vous permettra d'améliorer la productivité de votre cité de départ mais également d'envoyer des colons fonder de nouvelles cités sur le pourtour de la Méditerranée. Malheureusement, ces deux ambitions présentent des besoins opposés.

Parvenir à les équilibrer sera l'un de vos plus grands défis.

Une forte production alimentaire soutient la croissance de la population, mais les grands projets d'hygiène publique comme les aqueducs, les bains publics ou les égouts, et les technologies comme la médecine, sont indispensables à une population nombreuse et en bonne santé.



Choisissez l'une des deux cartes Population disponibles sur les cases du marché des populations, sur le plateau de jeu. Payez à la réserve la quantité de nourriture requise par la carte et augmentez le niveau de population sur votre plateau de joueur d'autant que le nombre indiqué sur la carte.

La population est représentée soit par des jetons Population en carton, soit par des figurines Population, selon la version du jeu que vous possédez.

Retirez du jeu la carte Population utilisée, piochez une nouvelle carte Population et placez-la sur la case du marché des populations laissée vacante.

L'action « Peuplement » reste disponible même si le paquet de cartes Population est épuisé. Dans ce cas, l'action « Peuplement » coûte 15 nourritures et génère 2 populations.

3. CONSTRUCTION

Toutes les grandes civilisations bâtissent ! Elles construisent des cités, des routes, des murs, des aqueducs et de prodigieux monuments. En cela, votre civilisation n'est pas différente des autres. Ordonnez à votre peuple d'extraire les immenses quantités de pierres nécessaires à l'édification des œuvres monumentales que vous offrirez en héritage aux générations des siècles à venir.



Choisissez l'une des 5 cartes Construction disponibles sur les cases du marché des constructions du plateau de jeu et payez-en le coût éventuel.

S'il s'agit d'une carte Village Agricole ou Village Manufacturier, **son coût est nul**. Placez-la devant vous et obtenez les avantages indiqués. Piochez ensuite une nouvelle carte du paquet constructions et placez-la sur la case du marché des constructions laissée vacante.

S'il s'agit d'une carte Construction de cité, cité portuaire ou grand projet, payez-en le coût, placez-la devant vous et obtenez les avantages indiqués. Les symboles de piliers de civilisation figurant au bas de la carte sont maintenant aussi à vous. Piochez ensuite une nouvelle carte du paquet Construction et placez-la sur la case du marché des constructions laissée vacante.

Remarques importantes : il est toujours possible de construire une cité (ou cité portuaire) ou un village à leur coût habituel, sans avoir à choisir de carte pour cela.

Seuls les bâtiments nécessitant un placement sur un hexagone de port peuvent y être construits.

CONSTRUIRE UNE CITÉ

Coût : 4 pierres et 2 populations.

Avantages : Placez la carte devant vous face visible puis gagnez le ou les bénéfice(s) indiqué(s) par la carte.

Placez une de vos cités sur un hexagone disponible, n'importe où sur le plateau. Prenez le jeton Marchandise qui s'y trouve et placez-le dans votre entrepôt de marchandises ; ou bénéficiez de l'effet du jeton Cache présent sur cet hexagone, puis retirez-le du jeu.

Chaque fois qu'une cité est construite, **placez 5 argents dans le coffre** situé à côté du marché des tributs et octrois. Le prochain joueur qui effectue l'action « Tribut & Octroi » prend tout l'argent alors disponible dans le coffre.



CONSTRUIRE UNE CITÉ PORTUAIRE

Coût : 4 pierres et 2 populations.

Avantages : Placez la carte devant vous et **gagnez 10 argents**. Placez une de vos cités portuaires sur un hexagone de port (sur lequel figure un navire) disponible, prenez le jeton Poisson présent sur l'hexagone et placez-le dans votre entrepôt de marchandises, puis augmentez de 3 votre production de nourriture.

Les cités portuaires sont des cités ne pouvant être construites que dans des hexagones de port. Une fois construites, **toutes les références aux cités incluent les cités portuaires**. (influence, score, engin de siège, remplacement de cité de la Prêtresse, etc.)

Lorsqu'une cité portuaire est construite, **placez 10 argents dans le coffre** situé à côté du marché des tributs et octrois. Le prochain joueur qui effectue l'action « Tribut & Octroi » prend tout l'argent alors disponible dans le coffre.



CONSTRUIRE UN VILLAGE

Il existe deux types de village : les villages agricoles et les villages manufacturiers

Coût : Aucun

Avantages : Obtenez l'avantage indiqué sur la carte. Placez la carte devant vous. Placez le bon type de village (agricole ou manufacturier) sur un hexagone disponible et **adjacent à l'une de vos cités**. Prenez le jeton Marchandise présent sur cet hexagone et placez-le dans votre entrepôt ; ou bénéficiez de l'effet du jeton Cache se trouvant sur cet hexagone, puis retirez-le du jeu.

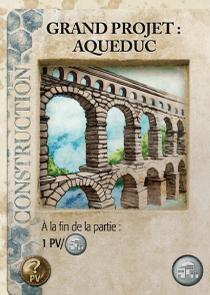
À la fin de la partie, chaque carte Village Manufacturier en votre possession vous rapporte 5 PV si vous possédez les 3 marchandises indiquées sur la carte.



CONSTRUIRE DES GRANDS PROJETS

Coût : 5 pierres + 5 idées

Avantages : Lors du calcul des points en fin de partie : 1 PV/icône de pilier de civilisation de ce type en votre possession.



JETONS CACHE

Les jetons Cache dissimulent des biens en tous genres qui fournissent un avantage ponctuel et immédiat au joueur construisant une cité, un village ou une merveille dessus. Prenez dans la réserve les richesses indiquées et retirez le jeton du jeu.



Exemple : Paul construit un village agricole sur le jeton Cache « 7 idées ». Il prend 7 idées dans la réserve et retire le jeton Cache du jeu.

JETONS MARCHANDISE

Les jetons Marchandise représentent l'ajout d'une marchandise à votre réseau commercial.

Elles vous fournissent un avantage permanent. Lorsque vous construisez une cité, un village ou une merveille sur un hexagone qui contient un jeton Marchandise, prenez-le et placez-le dans l'entrepôt de votre plateau joueur. Si vous possédez déjà un exemplaire de ce jeton, empilez-le sur le même type de jeton afin que chaque marchandise unique n'occupe qu'un seul espace de votre entrepôt.



Plus tard, lorsque vous choisirez une carte Octroi pour générer de l'argent, une partie du revenu proviendra du nombre de marchandises uniques en votre possession.

Les jetons Pierre et Nourriture qui sont marqués d'un « + 2 », ajoutent + 2 à votre production de pierre ou de nourriture lorsqu'ils sont récupérés. Les jetons Poisson sont marqués d'un « + 3 » : ils ajoutent + 3 à votre production de nourriture lorsqu'ils sont récupérés. Ces jetons Poisson, Pierre et Nourriture sont des marchandises et sont placés dans votre entrepôt.

4. MERVEILLE

J'ai rencontré un voyageur de retour d'une terre antique qui m'a dit : « Deux immenses jambes de pierre dépourvues de buste se dressent dans le désert. Près d'elles, sur le sable, à moitié enfoui, gît un visage brisé dont le sourcil froncé, la lèvre plissée et le rictus de froide autorité disent que son sculpteur sut lire les passions qui, gravées sur ces objets sans vie, survivent encore à la main qui les imita et au cœur qui les nourrit. Et sur le piédestal il y a ces mots : « Mon nom est Ozymandias, Roi des Rois. Voyez mon œuvre, ô puissants, et désespérez ! »

À côté, rien ne demeure. Autour des ruines de cette colossale épave, infinis et nus, les sables monotones et solitaires s'étendent au loin. »

—Percy Shelley

Finirez-vous comme un autre Ozymandias, ou vos œuvres résisteront-elles à l'épreuve du temps ?

L'édification des œuvres architecturales les plus grandioses, parfois appelées « merveilles », prenait souvent des décennies, usant à la tâche des milliers d'ouvriers. Ces constructions uniques se hissaient bien au-dessus du vacarme des villes où elles étaient construites et suscitaient une crainte profonde chez les gens du pays comme chez l'ennemi. Elles exaltaient la gloire d'une civilisation et restèrent parfois debout des millénaires durant, rappelant à tous les âges qu'elles traversaient la grandeur des civilisations qui les avaient élevées.

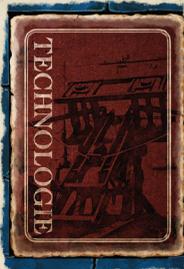
Sélectionnez l'une des tuiles Merveille disponibles à côté du plateau. Payez-en le coût et placez la tuile devant vous, afin de comptabiliser ses points en fin de partie. Prenez le jeton Merveille correspondant (ou sa figurine), et placez-le sur n'importe quel hexagone disponible **d'une région où vous possédez une cité**. Deux des merveilles ne peuvent être construites que dans un hexagone de port (le colosse de Rhodes et le phare d'Alexandrie). S'il n'y a pas d'hexagone de port disponible dans les régions où vous possédez une cité, vous ne pouvez pas construire ces merveilles-là pour l'instant. Quant à la Grande Pyramide, elle doit être construite dans une région comptant au moins 3 cités (dont au moins une à vous).

Le coût qu'un joueur doit payer augmente à chaque fois qu'il construit une nouvelle merveille. Votre première merveille coûte 20 pierres et 5 nourritures, votre deuxième merveille coûte 25 pierres et 10 nourritures, votre troisième merveille coûte 30 pierres et 15 nourritures, et ainsi de suite. Chaque joueur commence donc par construire sa première merveille au coût de 20 pierres et 5 nourritures.

5. TECHNOLOGIE

Il est indispensable que votre civilisation découvre de nouvelles technologies. En favorisant l'émergence de nouvelles idées, vous accéderez à de meilleures capacités de production, des modes de gouvernance plus efficaces et des outils de conquête plus implacables.

Être à la tête de la civilisation la plus avancée vous permettra de surpasser tout naturellement les barbares assis autour de cette table.



Payez 5 idées à la réserve, et choisissez une des cinq cartes Technologie disponibles dans le marché des technologies, sur le plateau de jeu. Piochez immédiatement une nouvelle carte Technologie et placez-la dans l'espace vide.

Si vous possédez déjà les piliers de civilisation symbolisés en haut à droite de votre nouvelle carte Technologie, vous pouvez la jouer face visible et bénéficier de ses effets.

Si vous ne possédez pas encore tous ces symboles de piliers de civilisation, placez la carte devant vous, face cachée. Vous pourrez jouer cette carte lors d'un autre tour, une fois que vous aurez tous les symboles de piliers de civilisation prérequis.

Vous pouvez aussi choisir de placer volontairement une carte Technologie face cachée devant vous, afin de n'activer son effet que plus tard dans la partie.

- Activer cette carte ne comptera pas comme une action lors du tour où vous l'activerez.
- Pour pouvoir bénéficier de son effet, une carte doit forcément être jouée face visible. Une fois jouée, elle reste visible.
- 1x signifie que cet effet ne se produit qu'une fois, au moment où la carte est jouée.
- Les piliers de civilisation symbolisés sur une carte Technologie nouvellement acquise ne sont disponibles que lorsque la carte est jouée face visible.

SYMBOLES DE PILIERS DE CIVILISATION

Les piliers de civilisation symbolisés sur les cartes Conseiller, Technologie, Grand Projet, Construire une cité et Construire un village que vous avez jouées face visible, servent à satisfaire aux prérequis de vos prochaines cartes Technologie.



Les piliers de civilisation symbolisés en haut à droite des cartes Technologie et en bas à gauche des tuiles gouvernement sont les symboles de piliers de civilisation que vous devez posséder pour pouvoir jouer cette carte/tuile. Ainsi, plus vous obtenez de symboles de piliers de civilisation, plus vous aurez accès à de nouvelles technologies. La plupart des technologies de départ n'ont pas de prérequis.



Prérequis

6. TRIBUT & OCTROI

Des coffres regorgeant d'or permettront à votre civilisation de mener à bien n'importe quel dessein. Afin de remplir les caisses, vous pouvez taxer soit votre population, soit vos marchands.

Mais vous devrez augmenter votre population et étendre votre réseau commercial pour que cela soit vraiment profitable.

L'acquisition de nouvelles technologies de gouvernance vous permettra d'optimiser l'imposition.

Mais prenez garde ! Votre peuple n'affectionne guère les levées d'impôts.

Plus vous les taxerez, plus les troubles augmenteront.



Sélectionnez l'une des deux cartes Tribut & Octroi disponibles sur les cases du marché des tributs et octrois, sur le plateau de jeu. Prenez de la réserve la quantité d'argent indiquée sur la carte, ainsi que l'argent disponible dans le coffre situé à côté des cartes Tribut & Octroi (cet argent provient de la construction de cité). Placez la carte Tribut & Octroi devant vous de façon à pouvoir suivre la gravité des troubles qui agitent votre population.

Piochez ensuite une nouvelle carte du paquet Tribut & Octroi, et placez-la sur la case du marché laissée vacante.

Une fois toutes les cartes Tribut & Octroi tirées et le paquet épuisé, les prochaines actions Tribut génèrent 1 argent par population + vos symboles de gouvernement + votre production de tributs ; les prochaines actions Octroi génèrent 2 argents par marchandise unique + nombre de vos cités + votre production d'octrois.

TROUBLE

En fin de partie, additionnez tous les points de troubles figurant sur vos cartes Tribut & Octroi. Déduisez ensuite les points de troubles que certaines merveilles, cartes Conseiller et cartes Technologie vous permettent d'ignorer. Retirez de votre score final autant de PV que de points de troubles n'ayant pas pu être ignorés.

Exemple : Ignorez 3 troubles à la fin de la partie.

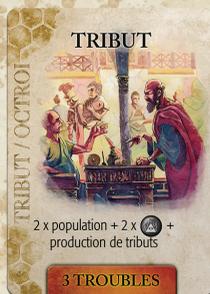


Exemple d'un bas de carte



TRIBUT

Il existe deux types de cartes Tribut & Octroi. Les cartes Tribut génèrent une quantité d'argent correspondant à votre population, au nombre de symboles piliers de civilisation « gouvernement » que vous possédez et au niveau de production de tributs de votre plateau joueur.



Exemple : Ethan choisit une carte Tribut qui dit : 2 x population + 2 x symboles de gouvernement + production de tributs. Sa population est de 6, il a 3 symboles de piliers de civilisation « gouvernement » et sa production de tributs est de 4.

Par conséquent, cette carte lui rapporte 22 argents.

OCTROI

Les cartes Octroi génèrent de l'argent en fonction du nombre de jetons Marchandise uniques en votre possession, du nombre de cités que vous avez sur le plateau et de votre production d'octrois.



Exemple : Judith choisit une carte Octroi qui dit : 3 x marchandises uniques + 2 x cités + production d'octrois. Judith a 5 marchandises uniques, 4 cités et 6 en production d'octrois. Cette carte lui rapporte donc 29 argents.

Remarque : les doublons ne comptent pas. Si vous possédez 3 jetons Marchandise du même type, ils ne comptent que pour 1 marchandise unique.

ARGENT

L'argent est la richesse la plus flexible. Il peut remplacer n'importe quel type de ressource (pierre, nourriture, idée) lors du paiement d'une action. Toutefois, vous devez payer 2 argents pour chaque unité de pierre, nourriture ou idée que vous souhaitez remplacer.



7. MILITAIRE

Certaines des grandes civilisations du bassin méditerranéen ont construit de puissantes armées et conquis des empires immenses. Votre civilisation peut marcher sur leurs traces, mais attention à ne pas sombrer dans des guerres sans fin qui épuiseront vos ressources.



Lorsque vous effectuez une action MILITAIRE, vous pouvez recruter de nouvelles unités militaires et/ou déplacer les unités militaires dont vous disposez sur le plateau.

Vous pouvez faire l'un ou l'autre, ou les deux, lors de la même action.



Infanterie



Cavalerie



Engin de siège

RECRUTER

Recrutez de nouvelles unités militaires

(infanterie ou cavalerie, voire engin de siège si vous possédez la technologie appropriée) en versant 5 argents à la réserve pour chaque unité militaire que vous recrutez, et en plaçant ces nouvelles unités militaires **dans n'importe quelle région comportant une de vos cités**. Vous pouvez recruter jusqu'à **2 nouvelles** unités militaires par tour (voire davantage si vous possédez le conseiller « Général » ou la technologie « Conscription citoyenne »).

DÉPLACEMENT

Déplacez une unité militaire de la région où elle se trouve vers une région adjacente, et payez 1 argent. Vous pouvez déplacer une, plusieurs ou toutes vos unités militaires une fois par tour, en payant 1 argent pour chaque unité déplacée.

Pour information, les régions suivantes sont considérées comme adjacentes : Italie et Numidie, Italie et Grèce, Hispanie et Numidie, Égypte et Numidie. **La Grèce n'est PAS adjacente à l'Égypte.**

PLACEMENT ET INFLUENCE

Les unités militaires présentes dans une région n'occupent pas d'hexagones. Elles ne peuvent donc pas bloquer le placement de nouveaux villages, cités ou merveilles.

Placez les unités militaires dans des zones inutilisées de la région ou à proximité de la région, pour montrer où elles se trouvent.

Lors des phases de Suprémie Impériale (voir ci-dessous), chaque unité militaire représente 1 point d'influence dans la région où elle se trouve. Certaines technologies leur permettent d'accroître leur influence ou d'éliminer d'autres unités militaires.

8. GOUVERNEMENT

Plus la civilisation se complexifie, plus elle nécessite un mode d'organisation et de décision complexe.

Les civilisations les mieux organisées et administrées présentaient un net avantage sur celles qui ne l'étaient pas.



Choisissez une des tuiles Gouvernement disponibles sur le plateau.

Payez-en le coût et placez la tuile devant vous. Il existe 6 tuiles Gouvernement (Tyrannie, Cité-État, Monarchie, Oligarchie, Théocratie et République). Vous pouvez acheter une tuile Gouvernement avec des idées, si vous possédez les symboles prérequis figurant sur la tuile.

Votre civilisation ne peut suivre qu'une seule forme de gouvernement à la fois. Si vous souhaitez accéder à un nouveau gouvernement alors que vous en avez déjà un, remplacez la tuile de votre ancien gouvernement sur le plateau de jeu avant de prendre la nouvelle tuile.

Si vous avez un gouvernement, vous pouvez renouveler un marché (Construction, Population, Technologie, Tribut & Octroi) : pour cela, placez toutes les cartes visibles sous le paquet correspondant, et remplacez-les en piochant de nouvelles cartes. Vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une **action gratuite à votre tour**. Ce pouvoir n'est utilisable **qu'une seule fois par tuile Gouvernement** : une fois ce pouvoir utilisé, retournez la tuile gouvernement afin que la flèche en haut à droite ne soit plus visible (indiquant ainsi que vous avez utilisé ce pouvoir).

Tous les bénéfices acquis grâce à un gouvernement sont perdus si vous changez de gouvernement.

Exemple : Judith est en monarchie, elle avait un bénéfice de + 5 production de nourriture et de pierre. Elle décide de changer de gouvernement pour passer en théocratie. Judith perd le bénéfice de la monarchie et retire 5 à sa production de nourriture et de pierre.

Tyrannie : Lors des phases de Suprémie Impériale, vous marquez des PV/région sous votre domination

2-3 joueurs : 2PV/région; 4+ joueurs : 3PV/région

Prérequis : Coût : 5 idées

Théocratie : Lors des phases de Suprémie Impériale, vous marquez 2 PV par région contenant au moins une de vos cités.

Prérequis : Coût : 15 idées

Cité-État : Lors des phases de Suprémie Impériale, vous marquez 1 PV par cité en votre possession dans une seule région de votre choix.

Prérequis : Coût : 15 idées

Monarchie : Tant que vous êtes une monarchie, vous gagnez +5 en production de nourriture et de pierre. Lors des phases de Suprémie Impériale, vous marquez 3 PV par merveille en votre possession.

Prérequis : Coût : 15 idées

Oligarchie : Tant que vous êtes une oligarchie, vous gagnez +5 production de tributs & octrois. Lors des phases de Suprémie Impériale, vous marquez des PV par âge d'or et des PV par succès de civilisation.

2-3 joueurs : 1PV/tuile ; 4+ joueurs : 2PV/tuile

Prérequis : Coût : 15 idées

République : Avant d'effectuer votre action, vous pouvez regarder la première carte d'un paquet de votre choix. Vous pouvez soit prendre la carte que vous avez regardée, soit la replacer sur son paquet et choisir une carte du marché correspondant.

Lors des phases de Suprémie Impériale, vous marquez 1 PV/2 populations

Prérequis : Coût : 20 idées

ÂGES D'OR ET SUCCÈS DE CIVILISATION

À votre tour, si vous remplissez les conditions indiquées sur l'une des tuiles Âge d'or (une par symbole de pilier de civilisation) ou sur une tuile Succès de Civilisation, vous pouvez la revendiquer. Pour cela, prenez la tuile et placez-la devant vous. Vous bénéficiez immédiatement de tous les effets indiqués sur la tuile, et obtiendrez des points de victoire (PV) en fin de partie.

Cela ne compte pas comme votre action pour le tour. Il n'y a pas de limite au nombre d'âges d'or/succès de civilisation que vous pouvez revendiquer à chaque tour, dès lors que vous remplissez les conditions requises.



CARTES SUPRÉMATIE IMPÉRIALE

Lorsqu'une carte Suprémie Impériale est piochée dans l'un des quatre paquets, une phase de Suprémie Impériale a lieu. Toutefois, avant de commencer le calcul des points, **le joueur ayant révélé la carte pioche une nouvelle carte et termine l'action qu'il avait commencée.**

PHASE DE SUPRÉMATIE IMPÉRIALE

Les joueurs vont calculer leurs points d'influence pour chaque région du plateau de jeu utilisée. La phase de Suprémie Impériale permet **aux deux joueurs ayant le plus d'influence** dans une région de marquer des PV pour cette région. Vous déterminez votre influence dans une région en comptant 2 points d'influence pour chacune de vos merveilles et vos cités dans cette région, et 1 point d'influence pour chacun de vos villages et vos unités militaires dans cette région (plus tout point bonus ou ajustement provenant de vos technologies).

Le joueur ayant le plus de points d'influence dans une région y exerce sa **domination** et marquera 3 PV plus 1 PV pour chaque cité et merveille présente dans cette région (**quel qu'en soit le propriétaire**).

Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de points d'influence dans une région marquera 2 PV.

Lors du calcul de l'influence dans une région, en cas d'égalité pour la première place, chacun des joueurs concernés reçoit la totalité des PV pour cette région (3PV+1PV/cité, merveille). Toutefois, aucun joueur n'exerce sa domination sur la région.

Dans le cas d'une égalité pour la deuxième place, les joueurs concernés ne reçoivent rien.

REMARQUE : certaines tuiles/cartes confèrent un avantage aux joueurs qui exercent leur domination sur un certain nombre de régions. Or, une région dans laquelle plusieurs joueurs se disputent la première place en matière d'influence, n'est « dominée » par aucun d'entre eux. Une région n'est en situation de « domination » que si un l'un des joueurs qui y sont présents a plus d'influence que les autres.

GOVERNEMENTS ET SUPRÉMATIE IMPÉRIALE

Les tuiles Gouvernement vous permettent également de marquer des PV lors de chaque phase de Suprémie Impériale.



Judith

3 cités (6 influences) + 2 infanteries (2 influences) + Carte Formations (+2 influences) = 10 influences

Ethan

1 cité (2 influences) + 1 village agricole (1 influence) + 2 cavaleries (2 influences) = 5 influences

Christine

2 cités (4 influences) + 1 merveille (2 influences) + 1 PV/UNITÉ MILITAIRE DANS CETTE RÉGION = 6 influences

Exemple 1 : Judith, Ethan et Christine sont tous présents en Hispanie au moment où le calcul commence.

Judith a 3 cités, 2 infanteries et la carte Technologie « Formations ». Son influence en Hispanie est de 10.

Ethan a 1 cité, un village agricole et 2 cavaleries. Son influence en Hispanie est de 5.

Christine a 2 cités et 1 merveille, aucune unité militaire. Son influence est de 6.

Judith a la majorité d'influence : elle obtient donc la domination sur la région et marque 3 PV, plus 1 PV par cité et par merveille en Hispanie, soit un total de 10 PV. Christine est la 2ème ayant le plus d'influence, elle score 2 PV.

Exemple 2 : La phase de Suprémie Impériale suivante arrive rapidement, et la situation est identique, à cela près qu'Ethan a construit un engin de siège en Hispanie, annulant ainsi l'influence des cités de ses adversaires. Par conséquent, Judith a 4 influences, Ethan a 6 influences (+1 pour l'engin de siège) et Christine a 2 influences. Ethan obtient donc 10 PV et Judith 2 PV. Ethan a pris la domination de l'Hispanie.

FIN DE PARTIE

La partie se poursuit jusqu'à ce que l'une de ces situations se produise :

- 1) la troisième carte Suprémie Impériale est révélée
ou
- 2) toutes les tuiles de 2 des 3 types suivants ont été prises par les joueurs :
 - Merveille
 - Succès de Civilisation
 - Âge d'or

Lorsque l'une ou l'autre de ces situations se produit, entamez **IMMÉDIATEMENT** une phase de Suprémie Impériale, puis le tour se poursuit jusqu'au dernier joueur. (Remarque : dans chaque partie, le dernier joueur est celui à droite du premier joueur, qui a été le tout premier à jouer en début de partie).

Tous les joueurs effectuent ensuite un dernier tour complet.

NOTE : Il ne peut jamais y avoir plus de 3 phases de Suprémie Impériale, même si une autre carte Suprémie Impériale est révélée après la résolution de la troisième phase de Suprémie Impériale

FIN DE PARTIE : CALCUL DES POINTS

Vous avez déjà cumulé des points de victoire (PV) lors des trois phases de Suprémie Impériale et grâce à certaines cartes Technologie.

Vous allez maintenant obtenir des PV supplémentaires selon le barème suivant :

- **CITÉS ET VILLAGES** : chacune de vos cités sur le plateau = 2 PV ; chacun de vos villages sur le plateau = 1 PV.
- **MERVEILLES** : les PV indiqués sur les tuiles Merveille en votre possession.
- **ÂGES D'OR ET SUCCÈS DE CIVILISATION** : les PV indiqués sur les tuiles en votre possession.
- **CARTES GRAND PROJET** : PV = total de vos symboles de piliers de civilisation dont le type correspond à celui de la carte Grand Projet
- **CARTES TECHNOLOGIE** : les PV indiqués sur les cartes Technologie que vous avez jouées et qui portent l'icône  dans le coin inférieur gauche.
- **CARTES VILLAGE MANUFACTURIER** : Trois marchandises apparaissent en bas de chaque carte Village Manufacturier. Si vous avez ces 3 marchandises dans votre entrepôt, vous marquez 5 PV. Si vous avez 2 villages manufacturiers identiques, ils rapportent tous les deux ces points.
- **TROUBLES** : **Déduisez** le total des troubles (autrement dit, la différence entre les troubles figurant sur vos cartes Tribut & Octroi, moins les troubles que vous pouvez ignorer grâce à vos merveilles, conseillers et cartes Technologie).

Le joueur ayant le plus de points de victoire en fin de partie remporte la victoire. En cas d'égalité entre des joueurs, celui d'entre eux qui possède le plus de merveilles est déclaré vainqueur. Si une égalité persiste encore entre des joueurs, celui d'entre eux qui possède le plus d'argent est déclaré vainqueur.

CRÉDITS

Auteur : Glenn Drover

Design graphique : Jacoby O'Connor

Illustrations de la couverture : Annie Stegg Gerard

Illustrations du Plateau de jeu : Jared Blando

Sculpture 3D : Bryce Cook

Illustrations du jeu : Grzegorz Pedrycz, Jessica Riola, Hendrik Noack, & Erica Rossi

Direction artistique & concept : Glenn Drover

Remerciements particuliers à Michael et Paul Koenig

Testeurs : Jack Provenzale, Dan Vujovic, Paul Koenig, Michael Koenig, John Brust, Bill Hupp, David Rutter, Ethan Drover, Christine Drover, Jacoby O'Connor, Josh Kaplan, Lynn Kaplan, Matt Kirchner, Sean Brown, Simon Mounsey, The Liberty Gaming Group.

Traduction & Adaptation :

Stéphane Vachon, Charles Plasson-Glismann, Tog!!, Yann Wenz, Caroline Tareco

ANNEXE

ANNEXE 1 : MERVEILLES

Colisée de Rome	4 PV/région sous votre domination	- 4 troubles
Jardins suspendus	3 PV/cité adjacente	- 3 troubles
Stonehenge	1 PV/2 populations	
Colosse de Rhodes	2 PV/cité dans cette région	Doit être construit dans un hexagone de port
Grande Bibliothèque	5 PV	Obtenez 2 symboles identiques d'un pilier de civilisation de votre choix
Phare d'Alexandrie	1 PV/jeton Marchandise unique dans votre entrepôt	Doit être construit dans un hexagone de port
Temple d'Artémis	1 PV/unité militaire dans cette région	Les unités militaires de tous les joueurs
Grande Pyramide	12 PV	Ne peut être construite que dans une région comptant au moins 3 cités.
Sphinx	4 PV/merveille dans la région	

ANNEXE 2 : ÂGES D'OR

Âge d'or de la Médecine	 x6 Population	+ 2 populations & 6 PV
Âge d'or de l'Architecture	 x6 Construction	+ 3 production de pierre & 6 PV
Âge d'or de l'Art	 x6 Culture	+ 10 de n'importe quelle ressource & 6 PV
Âge d'or des Rois	 x6 Government	+ 3 production de tributs & 6 PV
Âge d'or des Jeux publics	 x6 Nourriture	+ 3 production de nourriture & 6 PV
Âge d'or des Cités-États	 x6 Urbanisation	1 cité gratuite & 6 PV
Âge d'or de la Science	 x6 Science	+ 3 production d'idées & 6 PV
Âge d'or du Commerce	 x6 Économie	+ 3 production d'octrois & 6 PV
Âge d'or des Héros	 x6 Militaire	Déployez 2 unités militaires (Infanterie ou Cavalerie) & 6 PV

ANNEXE 3 : SUCCÈS DE CIVILISATION

Civilisation Nataliste	12 populations	6 PV	Civilisation Administrative	12 production de tributs	6 PV
Civilisation Bâtitseuse	5 grands projets et/ou merveilles au total	6 PV	Civilisation Marchande	7 marchandises uniques	6 PV
Civilisation Maritime	3 cités portuaires	6 PV	Civilisation Opulente	60 argents	6 PV
Civilisation Impériale	2-3 joueurs : domination sur 4 régions ; 4+ joueurs : domination sur 3 régions	6 PV	Civilisation Hétéroclite	Au moins 1 symbole de pilier de civilisation de chaque type	6 PV
Civilisation Erudite	15 production d'idées	6 PV	Civilisation Agricole	15 production de nourriture	6 PV
Civilisation Urbaine	5 cités	6 PV	Civilisation Excavatrice	15 production de pierre	6 PV
Civilisation Belliciste	6 unités militaires	6 PV	Civilisation Négociante	12 production d'octrois	6 PV
			Civilisation Scientifique	15 cartes Technologie	6 PV

ANNEXE 4 : CARTES CONSEILLER

Nom	En début de partie	Bonus en cours de partie	
Magistrat	5 nourritures, 10 pierres, +1 population ; + 2 production de nourriture, pierre et tributs	Convertissez 1 de vos populations en 20 ressources (pierre, idée ou nourriture) de 1 type de votre choix.(1x) à votre tour.	
Ingénieur	10 pierres, 10 argents ; + 5 production de pierre, +3 production d'idées	À chaque fois que vous construisez 1 cité, 1 cité portuaire ou 1 village manufacturier : + 1 production de pierre Peut recruter jusqu'à 3 unités militaires au lieu de 2.	
Général	20 argents, 1 unité d'infanterie, +1 population ; + 10 production de tributs	Avant chaque phase de Suprématie Impériale, éliminez 1 unité militaire ennemie dans 1 région où vous disposez d'au moins 1 infanterie ou cavalerie.	
Scribe	10 nourritures, 5 idées ; +5 production (1 seule au choix)	Lors de votre premier tour : 1 action supplémentaire À la fin de la partie : 2 actions supplémentaires À chaque fois qu'une merveille est construite par un joueur : +10 argents.	
Artiste	15 argents, 5 idées ; + 5 production d'idée	À la fin de la partie : gagnez +1 PV/  en votre possession (y compris celui de l'Artiste). Fin de Partie : - 3 troubles.	
Prêtresse	15 argents, 5 nourritures ; + 6 production de tributs ; + 3 production de nourriture	Remplacer 1 cité de 1 adversaire qui en possède au moins 4, par 1 cité de votre réserve. (1x) à votre tour. Fin de Partie : - 3 troubles.	
Philosophe	10 idées, 10 argents ; + 8 production d'idées ; +3 production (1 seule au choix sauf idées); 1 carte Technologie gratuite piochée au hasard		
Agriculteur	10 nourritures, 10 argents, 1 village agricole ; + 5 production de nourriture	À chaque carte Population que vous obtenez : + 1 population	
Marchande	30 argents, 1 village manufacturier ; + 5 production d'octrois	Lorsque vous jouez 1 carte Tribut : + 2 argents/marchandise unique	

ANNEXE 5 : CARTES CONSTRUCTION

Village Agricole	+ 5 nourritures et +1 production de nourriture	
Village Manufacturier	+ 5 argents et +1 production d'octrois ; 5 PV à la fin de la partie si vous possédez les trois marchandises indiquées.	-
Cité portuaire	+10 argents	 
Cité architecturale	+5 pierres	 
Capitale	Suspendre un marché : placez les cartes sous le paquet correspondant, et remplacez-les en piochant de nouvelles cartes.	  
Cité grouillante	+ 1 population	 
Cité culturelle	- 3 troubles	 
Cité marchande	+ 3 production d'octrois	 
Cité de recherche	+ 3 production d'idées	 
Cité Agricole	+ 3 production de nourriture	 
Ville de garnison	Déployez 1 unité militaire (dans la région où la cité est placée).	 
Grand Projet : Murs de la ville	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Aqueduc	1 PV/  à la fin de la partie.	

Grand Projet : Greniers	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Carrières	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Bains publics	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Routes	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Centre administratif	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Hôpital	1 PV/  à la fin de la partie.	
Grand Projet : Forum	1 PV/  à la fin de la partie.	

ANNEXE 6 : CARTES TECHNOLOGIE

NOTE : Lorsqu'une carte indique un avantage « par quelque chose », cette chose doit vous appartenir, sauf indication contraire.
 Par exemple : « Travail organisé : +1 production de pierre/population quand elle est jouée ». Cela fait référence à VOTRE population.
 Le « / » signifie « pour chaque ». Exemple : + 1 pierre par population

TECHNOLOGIE DE DÉPART

Nom	Avantage	Prérequis Symbole(s)	pilliers de civilisation
Colonie Agricole	+ 3 production de nourriture	–	  
Agriculture	+ 3 production de nourriture	–	 
Alphabet	+ 3 production d'idées	–	
Voûte	+ 1 population ; + 2 production d'idées	–	
Architecture	+ 1 population ; + 1 production de pierre	–	 
Art	+ 5 idées ; 3 PV	–	
Arcs	Prenez 2 unités de cavalerie de votre réserve et placez-les dans une région de votre choix, puis éliminez 1 unité militaire ennemie dans une région où vous disposez d'au moins une unité de cavalerie.	–	
Bronze	Placez 3 unités d'infanterie depuis votre réserve dans une région de votre choix. Gagnez 1 marchandise « Bronze » prise sur le plateau de jeu.	 	
Cartographie	Gagnez 1 marchandise ou cache prise sur le plateau de jeu. + 5 argents.	–	 
Conscription citoyenne	Permet de recruter une unité militaire supplémentaire lors d'action militaire, Recruter.	 	
Cité-État	+ 3 production de tributs ; 2 PV	–	 
Briques d'argile	+ 2 production de pierre ; + 1 population	–	 
Construction	Marquez autant de PV que votre meilleur grand projet.	–	 
Village d'artisans	+ 10 argents	–	  
Artisanat	Gagnez une marchandise « joker » (utilisable à la place de n'importe quelle marchandise).	–	 
Danse	+ 5 idées ; 3 PV	–	
Règles alimentaires	+ 1 population ; + 1 production de nourriture	–	  
Pièce de théâtre	+ 5 idées ; 3 PV	–	
Exploration	Placez 1 unité d'infanterie gratuite et un village agricole dans une région où vous ne possédez aucune cité.		 
Pêche	+ 3 production de nourriture ; Prenez 1 marchandise « Poisson » du plateau de jeu.	–	 

Nom	Avantage	Prérequis Symbole(s)	pilliers de civilisation
Histoire	1 PV/ et + 2 PV/succès de civilisation à la fin de la partie.		
Irrigation	+ 2 production de nourriture/ lorsqu'elle est jouée	-	
Code des lois	+ 3 pour n'importe laquelle de vos pistes de production	-	
Magistrats	+ 3 pour n'importe laquelle de vos pistes de production	-	
Musique	+ 5 idées ; 3 PV	-	
Numération	+ 3 production d'idées	-	
Tradition orale	+ 3 production d'idées	-	
Philosophie	1 PV/ à la fin de la partie	-	
Poésie	+ 5 idées ; 3 PV	-	
Poterie	+ 2 production de nourriture ; + 3 production d'octrois		
Carrière	+ 3 production de pierre	-	
Maison royale	+ 3 production de tributs ; + 10 argents, 2 PV	-	
Semences	+ 3 production de nourriture	-	
Javelots	Prenez 2 unités d'infanterie de votre réserve et placez-les dans une région de votre choix, puis éliminez 1 unité militaire ennemie dans une région où vous disposez d'au moins une unité d'infanterie.	-	
Carrelage	+ 2 PV/merveille à la fin de la partie ; + 2 production de pierre		
Routes commerciales	+ 3 production d'octrois ; + 10 argents		
Villages	+ 1 population ; + 1 production de nourriture	-	
Roue	+ 2 production d'octrois ; + 2 production de pierre	-	
Écriture	+ 1 production d'idées/ lorsqu'elle est jouée		

TECHNOLOGIE

Nom	Avantage	Prérequis Symbole(s)	pilliers de civilisation
Domestication animale	+ 3 production de nourriture ; + 1 unité de cavalerie		
Armure	Vos unités militaires ne peuvent pas être éliminées.		
Astronomie	+ 3 production d'idées ; prenez un jeton Marchandise du plateau de jeu, placez-le dans votre entrepôt		
Bureaucratie	+ 3 production de tributs ; effectuez gratuitement une action « PRODUCTION » supplémentaire		
Calendrier	+ 2 production de nourriture/ lorsqu'elle est jouée (max. 10)		
Système de castes	+ 2 production de nourriture et de pierre ; permet d'accéder à n'importe quel gouvernement sans avoir les symboles requis		
Tactiques de cavalerie	Éliminez 2 unités militaires ennemies là où vous disposez d'une unité de cavalerie. Lors des phases de Suprématie Impériale, + 2 influences dans chaque région où vous avez au moins une unité de cavalerie.		
Ciment	+ 2 PV/grand projet à la fin de la partie ; + 3 production de pierre		
Recensement	+ 3 production de tributs ; + 1 population		
Chimie	+ 3 production d'idées		

Nom	Avantage	Prérequis Symbole(s)	piliers de civilisation
Citerne/Puits	+ 2 populations		
Cités	Fondez gratuitement une nouvelle cité	—	
Citoyenneté	+ 1 PV/population lorsqu'elle est jouée (max. 10)		
Colonie	Prenez une cité de votre réserve et placez-la dans une région où vous n'avez pas de cité		
Arc composite	Prenez 2 unités de cavalerie de votre réserve et placez-les dans une région de votre choix, puis éliminez 2 unités militaires ennemies dans une région où vous disposez d'au moins une unité de cavalerie.		
Rotation des cultures	+ 5 nourritures à chaque fois que vous produisez de la pierre ou des idées		
Devise/Frappe de monnaie	+ 3 production d'octrois ; + 10 argents		
Bureaux d'octroi	+ 5 production d'octrois/cité portuaire en votre possession lorsqu'elle est jouée		
Diplomates	Déplacez toutes les unités militaires d'un seul adversaire hors d'une région (vers une région adjacente de votre choix), immédiatement avant une phase de Suprémie Impériale (x1).		
Dynastie	+ 1 PV/ à la fin de la partie		
Recherche fondamentale	+ 4 production d'idées ; + 1 PV/carte Technologie lorsqu'elle est jouée (max. 10)		
Empires	+ 1 PV/cité en votre possession à la fin de la partie		
Ingénierie	+ 3 production de pierre ; fondez un village gratuitement.		
Fermentation	+ 1 PV/ à la fin de la partie		
Engrais	+ 3 production de nourriture ; gagnez autant de nourriture que votre production actuelle de nourriture x2		
Festivités	+ 1 PV/ à la fin de la partie		
Agriculture de décrue	+ 2 production de nourriture ; votre prochaine carte Population est doublée		
Conservation des aliments	+ 2 unités militaires (infanterie ou cavalerie), + 5 nourritures et + 1 populations		
Formations	Éliminez 2 unités militaires ennemies dans une région où vous disposez d'une unité d'infanterie. + 2 influences dans chaque région où vous avez une unité d'infanterie lors des phases de Suprémie Impériale.		
Port	+ 2 production d'octrois, + 2 production de nourriture		
Talent de cavalier	Prenez 2 unités de cavalerie de votre réserve et placez-les dans une région de votre choix, puis éliminez 1 unité militaire ennemie dans une région où vous disposez d'au moins une unité de cavalerie. Vos unités de cavalerie peuvent se déplacer à 2 régions de distance pour le reste de la partie.		
Fer	+ 3 production de pierre ; et éliminez 2 unités militaires ennemies dans une région contenant l'une de vos unités d'infanterie ou de cavalerie.		
Phare	Prenez 1 jeton Marchandise du plateau de jeu pour chaque cité portuaire en votre possession lorsqu'elle est jouée (max. 3)		
Littérature	- 5 troubles, 2 PV		
Loyauté	Choisissez une région sur laquelle vous exercez votre domination : les autres joueurs ne peuvent plus y construire de cité pour le reste de la partie.		
Luxe	+ 1 PV/ à la fin de la partie		
Machines	+ 2 production d'idées, de nourriture et de pierre		
Manufacture	+ 10 argents/village manufacturier en votre possession lorsqu'elle est jouée.		
Maçonnerie	Fondez gratuitement une cité sur un hexagone libre adjacent à l'une de vos cités.		

Nom	Avantage	Prérequis Symbole(s)	pilliers de civilisation
Mathématiques	+ 3 production d'idées ; effectuez une Action de votre choix en bonus		
Médecine	+ 2 populations		
Mercantilisme	+ 5 argents/marchandise lorsqu'elle est jouée		
Marchands	+ 5 argents depuis la réserve à chaque fois qu'une cité est construite par un joueur ; 10 argents pour une cité portuaire.		
Métallurgie	+ 5 pierres à chaque fois que vous produisez de la pierre ou des idées. + 1 unité militaire depuis votre réserve.		
Migration	- 1 population, fondez une cité gratuitement dans une région adjacente à une autre contenant l'une de vos cités.	-	
Organisation militaire	+ 1 unité militaire/ lorsqu'elle est jouée		
Exploitation minière	+ 3 production de pierre, + 2 production de tributs		
Monuments	+ 1 PV/ à la fin de la partie.		
Agronomie	+ 3 production de nourriture ; construisez un village agricole		
Charrue	+ 2 production de nourriture/village agricole en votre possession		
Canalisation	+ 2 populations		
Jeux publics	- 1 trouble/ à la fin du jeu		
Pillards	+ 5 nourritures, pierres ou argents de la réserve pour chaque unité militaire que vous avez sur le plateau de jeu lorsqu'elle est jouée.	-	
Religion	+ 3 production de tributs ; - 1 trouble/ à la fin de la partie.		
Navigation	+ 2 production de nourriture, + 2 production d'Octroi		
Écoles de pensée	Lorsqu'elle est jouée, cette carte permet de convertir des points de production d'une ressource vers une autre ressource. Exemple : vous pouvez réduire votre production de pierre de 4 pour augmenter votre production d'idées de 4.		
Méthode scientifique	+ 3 production d'idées, et renouveler le marché des technologies Remarque : placez les cartes sous le paquet correspondant, et remplacez-les en piochant de nouvelles cartes.		
Égouts	+ 1 population/cité en votre possession au moment où elle est jouée (max. 5)		
Engin de siège	Vous pouvez acheter des unités militaires « engin de siège » (max. 2). Les engins de siège annulent l'influence des cités adverses quand vous vérifiez la majorité d'influence, lors des phases de Suprématie Impériale.		
Spécialisation	+ 2 sur les cinq pistes de production		
Travail organisé	+ 1 production de pierre/population lorsqu'elle est jouée (max. 10)		
Taille de pierre	+ 3 production de pierre ; + 10 pierres		
Imposition	+ 4 production de tributs		
Textiles	+ 15 argents ; prenez une marchandise « Textile » du plateau de jeu, placez-la dans votre entrepôt		
Vignoble	+ 10 argents/village agricole lorsqu'elle est jouée.	-	
Poids et mesures	+ 3 production d'idées		

MODÈLES DE STRATÉGIES

OBJECTIFS

Il y a plusieurs objectifs à garder en ligne de mire lorsque vous jouez à Mosaic :

- 1) Élaborer votre moteur de production via les Technologie (idée, pierre, nourriture, tributs, octrois).
- 2) Augmenter votre population
- 3) Dominer les régions grâce à vos cités, villages, merveilles et unités militaires.
- 4) Obtenir une tuile gouvernement
- 5) Construire de grand projet
- 6) Construire des merveille
- 7) Revendiquer des succès de civilisation en étant le premier à remplir leurs conditions d'attribution
- 8) Revendiquer des âges d'or en étant le premier à cumuler 6 symboles d'un même pilier de civilisation.

La première paire d'objectifs (points 1 et 2 ci-dessus) sont importants car ils vous permettent de produire efficacement les « Richesse » du jeu. Vous aurez besoin de richesses pour effectuer vos actions en temps voulu. Il n'y a rien de plus frustrant que de ne pas pouvoir effectuer une action dont vous avez terriblement besoin. Les actions Production, Peuplement et Tribut/Octroi sont essentielles, mais ne vous font pas gagner de points. Par conséquent, essayez d'effectuer ces actions le moins souvent possible. Mieux vaut développer en priorité votre moteur de production avant toute chose, plutôt que de multiplier les actions de production à faible rendement. La seconde paire d'objectifs (points 3 et 4) vous permet de marquer des points pendant les phases de Suprématie Impériale. Ces points peuvent s'accumuler rapidement ! Toutefois, vos adversaires vont sans doute vous disputer la domination sur certaines régions. Cela peut conduire à des luttes territoriales coûteuses en actions et pas aussi rentables que vous l'aviez espéré. La clef est donc d'éviter de vous éparpiller.

Cependant, si vous choisissez d'élaborer une stratégie expansionniste, soutenez vos efforts avec des Technologie Militaires et économiques. Vous aurez également besoin de produire pierre et nourriture en quantité, pour permettre la construction de cité.

La troisième paire d'objectifs (points 5 et 6) vous aide à générer des PV. Ils impliquent une solide production de pierre, mais aussi d'idées et de nourriture. Les grands projets peuvent générer beaucoup de PV lorsqu'ils sont combinés à une stratégie d'acquisition rapide de cartes Technologie. Les merveilles permettent non seulement de marquer des PV, mais participent aussi à la domination de région.

La quatrième paire d'objectifs (7 et 8) permet de générer un certain nombre de points de victoire en fin de partie. Et, tout comme pour la domination régionale, les points que vous obtenez de cette manière sont autant de points que vos adversaires n'auront pas. L'ennui, c'est que les autres joueurs ne vont pas facilement laisser s'échapper ces points-là ! Atteindre ces objectifs le premier sans pour autant négliger les autres

priorités est l'une des principales exigences du jeu. La stratégie de l'âge d'or fonctionne particulièrement bien si vous vous évertuez à récupérer des cartes Technologie. Les succès de civilisation peuvent être revendiqués à chaque fois que vous atteignez des étapes de développement importantes avant les autres joueurs. Comme les succès disponibles diffèrent à chaque partie, ayez-les bien en tête afin de revendiquer au plus vite ceux qui concordent avec votre vision stratégique globale.

STRATÉGIES

Lors de leurs très nombreuses sessions de jeu, nos testeurs ont échauffé plusieurs stratégies. Elles consistent en des combinaisons de conseiller, gouvernement, merveille, cartes Technologie, cartes Construction, richesse et axes de domination régionale.

LE TECHNOLOGUE

Recherchez des technologies et développez une synergie cartes-tuiles

Conseiller : Philosophe, Scribe

Gouvernement : Cité-État

Merveille : Colosse de Rhodes, Jardins suspendus, Grande Bibliothèque

Types de cartes Technologie : production d'idées, cartes portant de nombreux symboles de piliers de civilisation afin d'atteindre les âges d'or et de gagner des points grâce aux grands projets.

Cartes de Construction : grand projet

Âge d'or : Science, Rois

Succès de Civilisation : Érudite, Hétéroclite, Scientifique

Richesse : idée, argent

Axe de domination régionale : une région

LE BÂTISSEUR

Construisez de nombreuses cités, cités portuaires et merveilles

Conseiller : Ingénieur, Magistrat

Gouvernement : Monarchie

Merveille : Grande Pyramide, Sphinx

Types de cartes Technologie : production de pierre et de nourriture

Cartes de Construction : cité, cité portuaire, village agricole

Âge d'or : Architecture, Médecine, Jeux publics

Succès de Civilisation : Bâtisseuse, Urbaine, Agricole, Excavatrice

Richesse : pierre, nourriture

Axe de domination régionale : plusieurs régions

LE MARCHAND

Emparez-vous de marchandises, faites du profit, construisez des cités portuaires et des villages manufacturiers.

Conseiller : Marchand, Scribe

gouvernement : Oligarchie

Merveille : Phare d'Alexandrie

Types de cartes Technologie : production de tributs & octrois, Cartes relatives aux cités portuaires, Carte de Tribut & Octroi

Cartes de Construction : Cité portuaire, village manufacturier

Âge d'or : Commerce, Art

Succès de Civilisation : Marchande, Maritime, Opulente, Négociante, Administrative, Urbaine.

Richesse : argent

Axe de domination régionale : s'étendre, se concentrer sur les marchandises pour maximiser le score des villages manufacturiers.

LE PRODUCTEUR EFFICACE

Élaborez un formidable moteur de population et de production

Conseiller : Agriculteur, Ingénieur, Magistrat

gouvernement : République

Merveille : Stonehenge, Grande Pyramide, Sphinx

Types de cartes Technologie : production de pierre et de nourriture, augmentation de la population

Cartes de Construction : village, grand projet

Âge d'or : Médecine, Jeux publics

Succès de Civilisation : Nataliste, Bâtisseuse, Agricole, Excavatrice

Richesse : nourriture, pierre

Axe de domination régionale : peu de cité mais des village placés sur +2 nourritures et pierres. Accroître la population.

L'ARTISAN D'ART

Rassemblez autant de symboles culturels que possible, et construisez des merveilles.

Conseiller : Artiste

gouvernement : Monarchie, Oligarchie

Merveille : Grande Pyramide, Sphinx

Types de cartes Technologie : Culture, production de pierre et d'idées

Cartes de Construction : cité, village agricole

Âge d'or : Art, Architecture

Succès de Civilisation : Bâtisseuse, Excavatrice, Agricole

Richesse : pierre, nourriture, idée

Axe de domination régionale : peu de Région ; construire des merveilles

LE CONQUÉRANT

Dominer autant de régions que possible

Conseiller : Général, Prêtresse

gouvernement : Tyrannie

Merveille : Colisée de Rome, Temple d'Artémis

Types de cartes Technologie : Militaire, Tribut & Octroi

Cartes de Construction : cité, village manufacturier

Âge d'or : Héros, Commerce

Succès de Civilisation : Belliciste, Impériale, Administrative, Négociante

Richesse : argent

Axe de domination régionale : la majorité des régions

MOSAIC

CHRONIQUES D'UNE CIVILISATION

ACTIONS

À son tour, le joueur peut effectuer l'une des huit actions suivantes :

- 1) **PRODUCTION** : Produire de la pierre, de la nourriture ou des idées
- 2) **PEUPLEMENT** : Augmenter la population
- 3) **CONSTRUCTION** : Construire une cité ou un village, ou un grand projet
- 4) **MERVEILLE** : Construire une merveille
- 5) **TECHNOLOGIE** : Découvrir une nouvelle technologie
- 6) **TRIBUT & OCTROI** : Imposer la population (Tribut) ou les marchands (Octroi) pour recevoir de l'argent
- 7) **MILITAIRE** : Recruter de nouvelles unités militaires ou déplacer des unités existantes
- 8) **GOVERNEMENT** : Créer un gouvernement

