

Objectif

- Avoir le plus de points possible en fin de partie en développant sa civilisation

Mise en place

Chaque joueur : 1 plateau individuel

- 5 marqueurs à placer sur les cases 0 (bois, pierre, nourriture, population et biens de luxe)
- 1 tuile **Civilisation** au hasard placée face visible au dessus du plateau individuel → Mise à jour suivant tuile :
 - Argent et Population (déplacement marqueur)
 - Bois, pierre, nourriture (déplacement marqueurs)
 - Tuile avec chiffre rouge le + bas = 1^{er} joueur

Commun

- Banque avec pièces restantes
- Suivant chiffre rouge tuile (+ petit au plus grand) : placement jeton flèche, puis jeton de couleur des joueurs (ordre du tour)
- Tuile **Conquête** au centre (inutilisée à 5 joueurs)
- 5 tuiles **Désastre** face visible
- 16 jetons **Désastre** face caché à côté des tuiles **Désastre**
- 3 pioches tuiles **Terrain** et **Bâtiment** face cachée (A, B, C)

Déroulement d'une manche

1. Tirage des tuiles : d'abord pile A, puis B, puis C

- Pioche n tuiles placées face visible en rangée **PUIS** (5 - n) autres tuiles placées à côté de la tuile **Conquête** ; n = nombre de joueurs
- Si tuile piochée = **réapprovisionnement** → Réapprovisionnement immédiatement
 - Tous les joueurs paient les bâtiments non construits (marqués avec une pièce) → Sinon bâtiment détruit retiré du jeu
 - -n nourritures ; n = nombre de citoyens → Tout citoyen non nourri meurt (il est obligé de nourrir ses citoyens si on le peut)

2. Enchères : en suivant l'ordre indiqué par la flèche

- Pose un nombre de pièces quelconques sous une tuile avec son jeton de couleur ≥ nombre minimum indiqué sur tuile (en bas à gauche)
- Possible de passer → Le joueur reçoit 3 pièces de la banque
- Possible d'enchérir pour un autre joueur sur même tuile → Le joueur précédent peut
 - remplacer son enchère sous une autre tuile sans modifier le montant
 - récupérer son enchère + 1 pièce de la banque → Ce joueur ne prend pas de tuile ce tour
- Rangée **Conquête** : coût minimum = +3 par rapport au coût indiqué sur la tuile → enchère sur rangée **Conquête** ne peut être surenchérie

3. Ordre des joueurs : suivant montant des enchères (reclassement des jetons de couleur)

- La plus forte enchère = 1^{er} joueur, etc. • Passer = dernière position
- Égalité de position : l'ordre entre les joueurs en égalité ne change pas par rapport au tour précédent

4. Amélioration des civilisations : joueurs prennent tuiles acquises → Mises placées en banque → Récupération jeton couleur

Tuiles **Bâtiment** : placées à gauche de la tuile **Civilisation** (ou à gauche de la dernière tuile **Bâtiment**)

- Paiement des ressources bois / pierre nécessaires indiquées en haut à gauche (ajustement des marqueurs)
- Si le joueur ne paie pas (il n'est pas obligatoire de payer, même si le joueur le peut), il met une pièce de sa réserve sur la tuile
 - ⚠ Si le joueur n'a pas de pièce pour positionner sur la tuile → la tuile **Bâtiment** est perdue et retirée du jeu
 - ⚠ Lors du **réapprovisionnement**, chaque bâtiment doit être construit

Tuiles **Terrain** : placées à droite de la tuile **Civilisation** (ou à droite de la dernière tuile **Terrain**)

- Chaque tuile doit avoir une ressource commune à la précédente (bois, nourriture, pierre) **SINON** tuile **Terrain** est perdue et retirée du jeu

5. Population et revenus uniques (en haut à droite) : ajustement des marqueurs (même si bâtiment impayé et non construit)

6. Revenus du tour : ajustement des marqueurs

- Revenus en ressources (en bas à droite) • Revenus financiers (suivant population, indiqué sous tableau de population)

7. Désastres : Pioche de 2 jetons **Désastre** → Pion **désastre** posé à côté de la tuile **Désastre** correspondante

- Si **désastre vierge** → retiré du jeu • Si 3^{ème} jeton **Désastre** pioché → **Désastre** appliqué à chaque joueur
 - **Tremblement de terre** : -n bois ET -n pierres ; n = nb de bâtiments possédés (construits ou non) → Chaque tuile qui ne peut ou qui ne veut pas être payée est retirée
 - **Sécheresse** : -1/3 de la nourriture (arrondi au supérieur) **Épidémie** : -1/3 de la population (arrondi au supérieur)
 - **Tempête** : -n nourritures ET -n pièces ; n = nombre de terrains de sa civilisation → Chaque tuile qui ne peut ou qui ne veut pas être payée est retirée **Déclin** : -10 biens luxueux



→ **Protection** possible contre désastres avec tuiles spécifiques en possession du joueur

→ Revenus en biens luxueux : lorsqu'un joueur a un compteur plein → revenus remplacés par revenus de biens luxueux

- Si biens luxueux > 20 : jeton 20+ pour repartir à zéro sur le compteur biens luxueux
- Selon la population, lors des revenus du tour, le joueur peut gagner des biens luxueux (indiqué sous le tableau de population)
- Si ressource insuffisante (bois, nourriture, pierre, pièce) : échange possible bien luxueux contre ressource manquante avec rapport 2:1

Fin de partie

Condition : Lorsque la dernière C est placée

- 2 derniers jetons **désastres** révélés → désastres résolus dans l'ordre → Nourriture des Citoyens → Construction bâtiments inachevés

Décompte : vainqueur = score le moins élevé des 2 décomptes suivants :

- Points de prestige (Somme des nombres indiqués au milieu en haut de chaque tuile acquise) + 1 point par tranche de 3 pièces détenue
- Points de population = 3 points par citoyen

Égalité : vainqueur = joueur avec le + de points → Égalité restante : vainqueur = joueur avec le + de biens luxueux

