

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 Suprématie 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 Suprématie Impériale.
- 7) Exiger un impôt ou une taxe pour générer de l'argent : l'argent peut remplacer n'importe laquelle des 3 ressources, mais pour le double du coût demandé. Notez que les impôts et les taxes 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 Suprématie 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



Administration



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 Suprématie Impériale vont être piochées dans les quatre paquets de cartes. Chaque fois qu'une carte Suprématie 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, Impôt & Taxe) 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 (pièces)
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 Joueur



1 jeton Premier Joueur



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

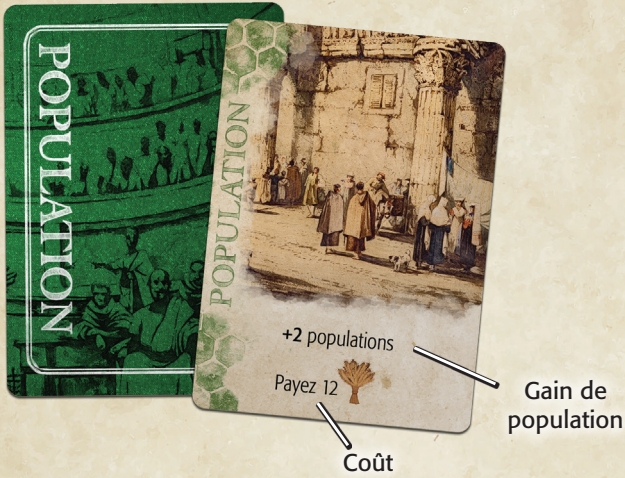
Icône de technologie de départ



38 cartes Construction



20 cartes Population



20 cartes Impôt / Taxe



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



Cité Cité Portuaire Village Agricole Village Manufacturier

Jetons d'unité militaires

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



Infanterie Cavalerie Engin de siège

Jetons Population

dans chacune des 6 couleurs de joueur



60 cubes en bois

pour les pistes de suivi des plateaux Joueur



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.



ADMINISTRATION – 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.

RICHESSES

Il existe 3 ressources dans Mosaïc :



Et une monnaie d'échange universel :



Ces ressources 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 pour chaque autre 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 en fonction des cartes 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 d'argent (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 utilisé 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, Idée, Nourriture, Impôt ou Taxe) 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 cités portuaires (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.

Remarque : si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez directement placer tous les jetons face visible.

Préparer le paquet Technologie

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



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 Technologie 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 Technologie Suprémie Impériale dans l'un des trois tas, puis placez un tas au-dessus et un tas en dessous du tas contenant cette 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 Technologie.



Préparer le paquet Construction

Écartez pour l'instant la carte Construction 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 Construction.



Case réservée au paquet

Cases réservées au marché

Préparer le paquet Population

Écartez pour l'instant la carte Population **Suprématie Impériale**.

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

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

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

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 Population.

Préparer le paquet Impôt & Taxe

Écartez pour l'instant la carte Impôt & Taxe Suprématie Impériale.

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

Cartes dans le paquet Impôt & Taxe				
2J	3J	4J	5J	6J
10	10	12	12	14

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

Mélangez ensuite le paquet, coupez-le en deux, puis mélangez la carte Impôt & Taxe 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 Impôt & Taxe. Placez le paquet Impôt & Taxe 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 Impôt & Taxe.

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. Ces tuiles peuvent être consultées à tout moment par tous les joueurs.

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 face visible à proximité du plateau de jeu de manière à pouvoir être consultées à tout moment par tous les joueurs.

Premier Joueur

Choisissez un premier joueur. Il récupère le jeton Premier Joueur qu'il place devant lui.

Choisir un conseiller

En commençant par le joueur à la droite du premier joueur, choisissez une des cartes Conseiller disponibles et passez celles qui restent au joueur à votre droite (sens anti-horaire). Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte Conseiller, remettez dans la boîte toutes celles qui n'ont pas été choisies.

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 (**pas 1 cité portuaire**) sur un hexagone du plateau de jeu. 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 les cartes Technologie de Départ qu'il souhaite jouer.

Celles nécessitant des piliers de civilisation que vous ne possédez pas encore ou que vous ne souhaitez pas jouer pour le moment restent face cachée et pourront être jouées plus tard, pendant votre tour, lorsque vous le déciderez et/ou que les conditions seront remplies. Ceci ne comptera pas comme une action.

Puis chaque 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 **1 conseiller** avec ses avantages de départ, **1 cité de départ** sur le plateau et **5 technologies de Départ** (visibles ou cachées).

La partie peut maintenant commencer !

TOUR DE JEU

Le premier joueur restera le même pour toute la partie. Chacun son tour et en sens horaire, chaque joueur choisit 1 action à effectuer, jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée (cf. *Fin de Partie*, page 18).

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) **POPULATION** : pour augmenter sa population.
- 3) **CONSTRUCTION** : pour construire 1 cité, 1 village **OU** 1 grand projet.
- 4) **MERVEILLE** : pour construire une merveille.
- 5) **TECHNOLOGIE** : pour découvrir une nouvelle technologie.
- 6) **IMPÔT & TAXE** : pour taxer la population (Impôt) ou les marchands (Taxe) et ainsi 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.



Choisissez **1 type de ressource** (Pierre, Nourriture **OU** Idée). **Ajoutez** votre **population** à votre **niveau de production** de la ressource choisie (indiqué sur votre plateau Joueur). Le total obtenu vous indique la **quantité de cette ressource** que **vous gagnez** de la réserve.

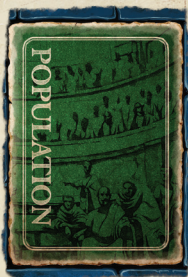
Exemple : la civilisation de Christine a une population de 6 et une production de pierre de 7. Christine effectue l'action PRODUCTION pour produire de la pierre ; elle obtient 13 pierres. Si elle effectuait l'action PRODUCTION pour produire des idées, avec sa production d'idées de 3, elle obtiendrait 9 idées.

2. POPULATION

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 égoûts, 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 Population, 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 Population laissée vacante.

Paquet Population épuisé : l'action Population reste disponible même si le paquet de cartes Population est épuisé. Dans ce cas, l'action Population coûte 15 nourritures et génère 2 populations (comme indiqué sur l'emplacement du paquet Population).

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 Construction du plateau de jeu, payez-en le coût (sauf les villages, toujours gratuits) et bénéficiez de ses avantages. Si des symboles de piliers de civilisation figurent au bas de la carte que vous avez choisie, ils sont maintenant à vous.

Piochez ensuite une nouvelle carte du paquet Construction et placez-la sur la case du marché Construction laissée vacante.

Paquet Construction épuisé et construction sans carte :

les actions Construction de Cité, de Cité Portuaire ou de Village sont **toujours disponibles** à leur coût habituel même s'il n'y a pas de cartes de ce type ou que le paquet de cartes Construction est épuisé. Dans ce cas, vous n'obtenez évidemment aucun bénéfice de carte.

Voici les coûts et les avantages des différentes constructions disponibles grâce à l'action CONSTRUCTION :

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.



Cité

Chaque fois qu'une cité est construite, **placez 5 pièces de la réserve dans le coffre** situé à côté du marché Impôt & Taxe. Le prochain joueur qui effectue l'action Impôt & Taxe prend tout l'argent alors disponible dans le coffre (cf. 6. Impôt & Taxe, page 14).



CONSTRUIRE UNE CITÉ PORTUAIRE

Coût : 4 pierres et 2 populations.

Avantages : Placez la carte devant vous et **gagnez 10 pièces**.

Placez une de vos cités portuaires sur un hexagone de port (avec une icône de 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.



Cité Portuaire

Les cités portuaires ne peuvent être construites que sur des hexagones de port contrairement aux autres cités qui ne peuvent jamais y être construites. **Cependant, toutes les références aux cités incluent les cités portuaires** une fois qu'elles sont construites (influence, score, engin de siège, remplacement de cité de la Prêtresse, etc...).

Remarque : seuls les éléments (cités portuaires et merveilles) nécessitant un placement sur un hexagone de port peuvent y être construits.

Lorsqu'une cité portuaire est construite, **placez 10 pièces de la réserve dans le coffre** situé à côté du marché Impôt & Taxe. Le prochain joueur qui effectue l'action Impôt & Taxe prend tout l'argent alors disponible dans le coffre (cf. 6. Impôt & Taxe, page 14).

CONSTRUIRE UN VILLAGE

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

Coût : gratuit

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.

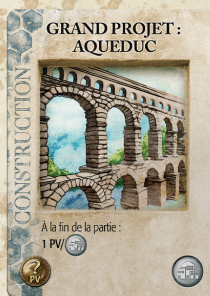


Village Agricole Village Manufacturier

CONSTRUIRE DES GRANDS PROJETS

Coût : 5 pierres + 5 idées

Avantages : lors du calcul des points en fin de partie, gagnez 1 PV/icône de pilier de civilisation du type requis 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 développez certaines technologies ou que 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 jeton du même type afin que chaque marchandise unique n'occupe qu'un seul espace de votre entrepôt.

Plus tard, lorsque vous choisirez une carte Taxe 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 comme les autres et sont donc 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.

Choisissez 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 sur 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 en votre possession).

La première merveille que chaque joueur construit lui coûte toujours 20 pierres et 5 nourritures. Chaque nouvelle merveille qu'un joueur construit lui coûte 5 pierres et 5 nourritures supplémentaires.

Ainsi, votre deuxième merveille vous coûte 25 pierres et 10 nourritures, votre troisième 30 pierres et 15 nourritures, et ainsi de suite.

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 les cases du marché Technologie, 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 requis.

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. Vous pouvez donc en jouer plusieurs dans un même tour.
- 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, Cité et Village que vous avez jouées face visible, servent à satisfaire aux prérequis de vos prochaines cartes Technologie.



Exemple d'un bas de carte

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. IMPÔT & TAXE

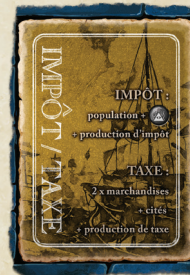
Des coffres regorgeant d'or permettront à votre civilisation de mener à bien n'importe quel dessein. Afin de remplir les caisses, vous pouvez taxer soit votre population, soit vos marchands.

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.



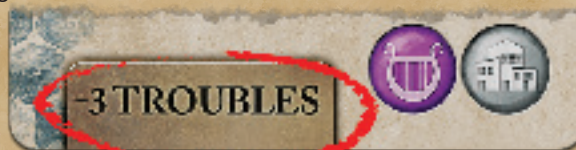
Sélectionnez l'une des deux cartes Impôt & Taxe disponibles sur les cases du marché Impôt & Taxe, sur le plateau de jeu. Prenez de la réserve la quantité d'argent indiquée sur la carte, ainsi que l'argent disponible dans le coffre situé à droite des cartes Impôt & Taxe (cet argent provient de la construction des cités). Placez la carte Impôt & Taxe devant vous de façon à pouvoir suivre la gravité des troubles qui agitent votre population. Piochez ensuite une nouvelle carte du paquet Impôt & Taxe, et placez-la sur la case du marché laissée vacante.

Paquet Impôt & Taxe épuisé : l'action IMPÔT & TAXE reste disponible même si le paquet de cartes Impôt & Taxe est épuisé. Dans ce cas, reportez-vous à l'emplacement du paquet Impôt & Taxe pour connaître la somme générée par ces actions (en plus de l'argent éventuellement présent dans le coffre) :

- IMPÔT : gagnez autant d'argent que votre population + vos piliers Administration + votre production d'impôt.
- TAXE : gagnez autant d'argent que 2x vos marchandises uniques + votre nombre de cités + votre production de taxe.


TROUBLE

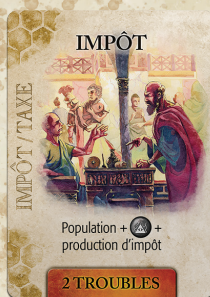
En fin de partie, additionnez tous les points de troubles figurant sur vos cartes Impôt & Taxe. Déduisez ensuite les points de troubles que certaines merveilles, cartes Conseiller et cartes Technologie vous permettent d'ignorer. Retirez de votre score final autant de PV que de points de troubles n'ayant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





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

IMPÔT

Il existe deux types de cartes Impôt & Taxe. Les cartes Impôt génèrent une quantité d'argent en fonction de votre population, du nombre de symboles pilliers Administration  que vous possédez et du niveau de production d'impôt de votre plateau Joueur.



Exemple : Ethan choisit une carte Impôt qui dit : 2 x population + 2 x  + production d'impôt. Sa population est de 6, il a 3 symboles de piliers Administration  et sa production d'impôt est de 4.

Par conséquent, cette carte lui rapporte 22 pièces.

TAXE

Les cartes Taxe 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 de taxe.



Exemple : Judith choisit une carte Taxe qui dit : 3 x marchandises uniques + 2 x cités + production de taxe. Judith a 5 marchandises uniques, 4 cités et 6 en production de taxe. Cette carte lui rapporte donc 29 Argent.

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 pièces d'argent 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 payant 5 pièces 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), mais **dans 1 seule région**.

DÉPLACEMENT

Déplacez une unité militaire de la région où elle se trouve vers une région adjacente, en payant **1 pièce**. Vous pouvez déplacer une, plusieurs ou **toutes vos unités militaires une fois par tour**, en payant 1 pièce 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 (cf. page 17), 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 en idées 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 en payant des idées et uniquement 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.

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

Renouveler un marché : si vous avez un gouvernement, vous pouvez renouveler un marché (Construction, Population, Technologie, Impôt & Taxe) : 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).

Exemple : Judith est en monarchie, elle a 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 Suprématie Impériale, vous marquez des PV/région que vous dominez.

2-3 joueurs : 2PV/région; 4 joueurs ou plus : 3PV/région

Prérequis : Coût : 5 idées

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

Prérequis : Coût : 15 idées

Cité-État : lors des phases de Suprématie 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 en monarchie, vous gagnez 5 en production de nourriture et de pierre. Lors des phases de Suprématie Impériale, vous marquez 3 PV par merveille en votre possession.

Prérequis : Coût : 15 idées

Oligarchie : tant que vous êtes en oligarchie, vous gagnez 5 en production d'impôt et de taxe. Lors des phases de Suprématie Impériale, vous marquez des PV par Âge d'or et par Succès de Civilisation en votre possession.

2-3 joueurs : 1PV/tuile ; 4 joueurs ou plus : 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, ou faire une action sans carte.

Lors des phases de Suprématie 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

PHASE DE 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 son tour de jeu.**

La phase de Suprémie Impériale permet **aux deux joueurs ayant le plus d'influence** dans une région de marquer des PV pour cette région. Tous les joueurs marquent également des PV grâce à leur tuile Gouvernement, s'ils en ont une.

DOMINATION ET SUPRÉMATIE IMPÉRIALE

INFLUENCE : les joueurs calculent leurs points d'influence pour chaque région du plateau de jeu utilisée. Dans chaque région, chacune de vos **merveilles et cités** vous donne **2 points** d'influence, et chacun de vos **villages** et de vos **unités militaires** vous donne **1 point** d'influence (plus tout point bonus ou ajustement provenant de vos technologies).

DOMINATION : le joueur ayant le plus de points d'influence dans une région **la domine** et marque 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 marque 2 PV.

En cas d'égalité pour la première place, chacun des joueurs concernés reçoit la totalité des PV pour cette région (3PV+1PV/cité et merveille). Toutefois, **aucun joueur ne domine** cette 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 dominent 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 seul joueur y 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. Ces conditions sont décrites sur chaque tuile Gouvernement.



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) = 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 Suprématie 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, cela déclenche la fin de partie. Le joueur ayant déclenché la fin de partie termine son tour de jeu, puis une phase de Suprématie Impériale a lieu. Ensuite, le tour de jeu continue jusqu'au dernier joueur (le dernier joueur est celui à droite du premier joueur).

Enfin, tous les joueurs effectuent un dernier tour complet et on passe au calcul des points.

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

CALCUL DES POINTS

Vous avez déjà cumulé des points de victoire (PV) lors des phases de Suprématie 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 Impôt & Taxe, moins les troubles que vous pouvez ignorer grâce à vos merveilles, votre conseiller et vos cartes Technologie).

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. 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.

Version française :

Charles Plasson-Glismann, Tog!!, Yann Wenz, Caroline Tareco, Pierre Steenebruggen

Mise en page :










Stéphane Vachon, Pierre Steenebruggen

ANNEXE

ANNEXE 1 : MERVEILLES

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

ANNEXE 2 : ÂGES D'OR

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 Cités-États	 x6 Urbanisation	Construisez 1 cité gratuitement & 6 PV
Âge d'or du Commerce	 x6 Économie	+3 production de taxe & 6 PV
Âge d'or des Jeux publics	 x6 Agriculture	+3 production de nourriture & 6 PV
Âge d'or des Héros	 x6 Militaire	Recrutez gratuitement 2 unités militaires (Infanterie ou Cavalerie) & 6 PV
Âge d'or de la Médecine	 x6 Population	+ 2 populations & 6 PV
Âge d'or des Rois	 x6 Administration	+3 production d'impôt & 6 PV
Âge d'or de la Science	 x6 Science	+3 production d'idée & 6 PV

ANNEXE 3 : SUCCÈS DE CIVILISATION

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

ANNEXE 4 : CARTES CONSEILLER

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

ANNEXE 5 : CARTES CONSTRUCTION

Cité agricole	+3 production de nourriture	
Cité architecturale	+5 pierres	
Cité capitale	Placez toutes les cartes d'un marché sous le paquet correspondant et remplacez-les en piochant de nouvelles cartes.	
Cité culturelle	-3 troubles	
Cité garnison	Recrutez gratuitement 1 unité militaire (dans la région où cette cité est placée).	
Cité marchande	+3 production de taxe	
Cité populeuse	+1 population	
Cité portuaire	+10 pièces	
Cité scientifique	+3 production d'idée	
Village agricole	+5 nourritures. +1 production de nourriture	
Village manufacturier	+5 pièces. +1 production de taxe. +5 PV à la fin de la partie si vous possédez les trois marchandises indiquées.	-
Grand Projet : Aqueduc	À la fin de la partie : 1 PV/ en votre possession.	
Grand Projet : Bains publics	À la fin de la partie : 1 PV/ en votre possession.	

Grand Projet : Carrières	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	
Grand Projet : Centre administratif	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	
Grand Projet : Forum	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	
Grand Projet : Greniers	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	
Grand Projet : Hôpital	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	
Grand Projet : Murs de la ville	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	
Grand Projet : Routes	À la fin de la partie : 1 PV/  en votre possession.	

ANNEXE 6 : CARTES TECHNOLOGIE




































NOTE : lorsqu'une carte indique un avantage "par quelque chose" (noté "/"), 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.

TECHNOLOGIE DE DÉPART

Nom	Effet	Symbole(s) requis	Pilier(s) de civilisation
Agriculture	+3 production de nourriture.	–	 
Alphabet	+3 production d'idée.	–	
Arc	Lorsque cette carte est jouée : recrutez gratuitement 2 unités de cavalerie dans 1 région de votre choix, puis éliminez 1 unité militaire ennemie dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités de cavalerie..	–	
Architecture	+1 production de pierre. +1 population.	–	 
Art	+5 idées. +3 PV.	–	
Artisanat	Gagnez le jeton Marchandise "?" (utilisable à la place de n'importe quelle marchandise).	–	 
Briques d'argile	+2 production de pierre. +1 population.	–	 
Carrelage	+2 production de pierre. À la fin de la partie : +2 PV/merveille en votre possession.		 
Carrière	+3 production de pierre.	–	 
Cartographie	Gagnez 1 jeton (Marchandise ou Cache) pris sur le plateau de jeu. +5 pièces.	–	 
Cité-État	+3 production d'impôt. +2 PV	–	 
Code des lois	+3 pour n'importe quelle production, au choix.	–	 
Colonie Agricole	+3 production de nourriture.	–	  
Conscription	Vous pouvez désormais recruter 1 unité militaire supplémentaire lors de l'action MILITAIRE.	 	
Construction	À la fin de la partie : marquez autant de PV que votre meilleur Grand Projet.	–	 
Danse	+5 idées. +3 PV	–	
Écriture	Lorsque cette carte est jouée : +1 production d'idée/  en votre possession.		   
Exploration	Lorsque cette carte est jouée : déployez 1 unité d'infanterie et construisez 1 village agricole dans 1 région où vous ne possédez aucune cité.		 
Histoire	À la fin de la partie : +1 PV/  en votre possession. +2 PV/succès de civilisation.	 	

Nom	Effet	Symbole(s) requis	Pilier(s) de civilisation
Irrigation	Lorsque cette carte est jouée : +2 production de nourriture /  en votre possession (max. 10).	–	 
Lances	Lorsque cette carte est jouée : déployez 2 unités d'infanterie dans 1 région de votre choix, puis éliminez 1 unité militaire ennemie dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités d'infanterie.	–	
Magistrats	+3 pour n'importe quelle production, au choix.	–	 
Maison royale	+3 production d'impôt. +10 pièces. +2 PV	–	
Musique	+5 idées. +3PV	–	
Numération	+3 production d'idée.	–	
Pêche	+3 production de nourriture. Gagnez 1 jeton Poisson du plateau de jeu.	–	 
Philosophie	À la fin de la partie : +1 PV /  en votre possession.	–	 
Poésie	+5 idées. +3 PV	–	
Poterie	+2 production de nourriture. +3 production de taxe.		  
Principes diététiques	+1 production de nourriture. +1 population.	–	  
Roue	+2 production de taxe. +2 production de pierre.	–	  
Routes commerciales	+3 production de taxe. +10 pièces.		
Semences	+3 production de nourriture.	–	
Théâtre	+5 idées. 3 PV	–	
Tradition orale	+3 production d'idée.	–	
Travail du Bronze	Lorsque cette carte est jouée : recrutez gratuitement 3 unités d'infanterie dans 1 région de votre choix. Gagnez 1 jeton Bronze du plateau de jeu.	 	
Village d'artisans	+10 pièces.	–	  
Villages	+1 production de nourriture. +1 population.	–	 
Voûte	+2 production d'idée. +1 population.	–	

TECHNOLOGIE

Nom	Effet	Symbole(s) requis	Pilier(s) de civilisation
Agriculture de décrue	+2 production de nourriture. Le bénéfice de votre prochaine carte Population est doublé.	  	 
Agronomie	+3 production de nourriture. Construisez un village agricole.	 	 
Arc composite	Lorsque cette carte est jouée : déployez 2 unités de cavalerie dans 1 région de votre choix, puis éliminez 2 unités militaires ennemies dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités de cavalerie.	 	
Armure	Vos unités militaires ne peuvent pas être éliminées.	 	
Astronomie	+ 3 production d'idée. Gagnez 1 jeton Marchandise du plateau de jeu, placez-le dans votre entrepôt	 	  
Bureaucratie	+3 production d'impôt. Effecuez immédiatement une action PRODUCTION.	  	 
Calendrier	Lorsque cette carte est jouée : +2 production de nourriture /  en votre possession (max. 10).		   
Canalisations	+2 populations.	 	 

Nom	Effet	Symbole(s) requis	Pilier(s) de civilisation
Charrue	+2 production de nourriture/village agricole en votre possession.		
Chimie	+3 production d'idée.		
Ciment	+3 production de pierre. À la fin de la partie : +2 PV/Grand Projet en votre possession.		
Citernes & Puits	+2 populations.		
Cités	Construisez gratuitement 1 cité (pas portuaire) dans la région de votre choix.	—	
Citoyenneté	Lorsque cette carte est jouée : +1 PV/population en votre possession (max. 10).		
Colonie	Construisez gratuitement 1 cité (pas 1 cité portuaire) dans 1 région où vous n'avez pas de cité.		
Conservation des aliments	Lorsque cette carte est jouée : déployez 2 unités militaires (infanterie ou cavalerie). +1 population. +5 nourriture.		
Diplomates	Avant de résoudre 1 phase de Suprémie Impériale : déplacez toutes les unités militaires d'1 adversaire d'1 région vers 1 région adjacente de votre choix (1 fois par partie).		
Domestication animale	+3 production de nourriture. Recrutez gratuitement 1 unité de cavalerie.		
Dynastie	À la fin de la partie : +1 PV/ en votre possession.		
Écoles de pensée	Lorsque cette carte est jouée : convertissez des points de production d'1 ressource en 1 autre. Exemple : vous pouvez réduire votre production de pierre de 4 pour augmenter votre production d'idée de 4.		
Égouts	Lorsque cette carte est jouée : +1 population/cité en votre possession (max. 5).		
Empires	À la fin de la partie : +1 PV/cité en votre possession.		
Engin de siège	Vous pouvez désormais acheter des unités militaires Engin de Siège (max. 2) lors d'une action MILITAIRE. Lors des phases de Suprémie Impériale : les engins de siège annulent l'influence des cités adverses.		
Engrais	+3 production de nourriture. Puis gagnez autant de nourriture que votre production de nourriture x2.		
Équitation	Lorsque cette carte est jouée : déployez 2 unités de cavalerie dans 1 région de votre choix, puis éliminez 1 unité militaire ennemie dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités de cavalerie. Reste de la partie : vos unités de cavalerie peuvent se déplacer à 2 régions de distance.		
Exploitation minière	+3 production de pierre.+2 production d'impôt.		
Fermentation	À la fin de la partie : +1 PV/ en votre possession.		
Festivités	À la fin de la partie : +1 PV/ en votre possession.		
Fiscalité	+4 production d'impôt.		
Formations	Lorsque cette carte est jouée : éliminez 2 unités militaires ennemies dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités d'infanterie. Lors des phases de Suprémie Impériale : +2 influences dans chaque région où se trouve au moins 1 de vos unités d'infanterie.		
Frappe de monnaie	+3 production de taxe. +10 pièces.		
Ingénierie	+3 production de pierre. Construisez 1 village.		
Jeux publics	À la fin de la partie : -1 trouble/ en votre possession.		
Littérature	- 5 troubles. +2 PV		
Loyauté	Lorsque cette carte est jouée : choisissez 1 région que vous dominez. Reste de la partie : les autres joueurs ne peuvent plus y construire de cité.		
Luxe	À la fin de la partie : +1 PV/ en votre possession.		
Machines	+2 production d'idée, de nourriture et de pierre.		

Nom	Effet	Symbole(s) requis	Pilier(s) de civilisation
Maçonnerie	Construisez gratuitement 1 cité sur 1 hexagone libre adjacent à l'une de vos cités.	 	 
Manufacture	Lorsque cette carte est jouée : +10 pièces/village manufacturier en votre possession.	 	
Marchands	+5 pièces de la réserve chaque fois qu'une cité est construite par un joueur ; +10 pièces pour une cité portuaire.	 	
Mathématiques	+3 production d'idée. Lorsque cette carte est jouée : +1 action au choix.	  	  
Médecine	+2 populations.	 	 
Mercantilisme	Lorsque cette carte est jouée : +5 pièces/marchandise unique dans votre entrepôt.		
Métallurgie	+5 pierres chaque fois que vous produisez de la pierre ou des idées. Recrutez gratuitement 1 unité militaire.	 	 
Méthode scientifique	+3 production d'idée, et renouvelez le marché Technologie. Note : placez les cartes sous le paquet correspondant, et remplacez-les en piochant de nouvelles cartes.	 	
Migration	-1 population. Construisez gratuitement 1 cité dans 1 région adjacente à 1 région contenant 1 de vos cités.	-	
Monuments	À la fin de la partie : +1 PV/  en votre possession.		
Navigation	+2 production de nourriture. +2 production de taxe.	 	 
Organisation militaire	Lorsque cette carte est jouée : recrutez gratuitement 1 unité militaire/  en votre possession.	  	
Phare	Lorsque cette carte est jouée : gagnez 1 jeton Marchandise du plateau/cité portuaire en votre possession (max. 3)		 
Pillards	Lorsque cette carte est jouée : gagnez 5 d'une seule richesse (parmi Nourriture, Pierre ou Argent) pour chacune de vos unités militaires sur le plateau de jeu.	-	
Poids et mesures	+3 production d'idée.		 
Port	+2 production de taxe. +2 production de nourriture.	 	  
Postes de douane	Lorsque elle est jouée : +5 production de taxe/cité portuaire en votre possession.		
Recensement	+3 production d'impôt. +1 population.	 	
Religion	+3 production d'impôt. À la fin de la partie : -1 trouble/  en votre possession.	 	 
Rotation des cultures	+5 nourriture chaque fois que vous produisez de la pierre ou des idées.	 	
Sciences primaires	+4 production d'idée. Lorsque cette carte est jouée : +1 PV/carte Technologie en votre possession (max. 10).	  	
Spécialisation	+2 sur les cinq pistes de production.	  	    
Système de castes	+2 production de nourriture et de pierre. Vous pouvez désormais accéder à n'importe quel gouvernement sans avoir les symboles requis.	 	    
Tactiques de cavalerie	Lorsque cette carte est jouée : éliminez 2 unités militaires ennemies dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités de cavalerie. Lors des phases de Suprémie Impériale : +2 influences dans chaque région où se trouve au moins 1 de vos unités de cavalerie.	 	
Travail du Fer	+3 production de pierre. Lorsque cette carte est jouée : éliminez 2 unités militaires ennemies dans 1 région où se trouve au moins 1 de vos unités de cavalerie ou d'infanterie.	 	 
Travail organisé	Lorsque cette carte est jouée : +1 production de pierre/population en votre possession (max. 10).	  	
Taille de la pierre	+3 production de pierre. +10 pierres.		 
Textiles	+15 pièces. Gagnez 1 jeton Textile du plateau de jeu.		  
Vignoble	Lorsque cette carte est jouée : +10 pièces/village agricole en votre possession.	-	

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 technologies (Idée, Pierre, Nourriture, Impôt, Taxe).
- 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) est importante car elle vous permet de produire efficacement les richesses du jeu (ressources et argent). 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, Population et Impôt & Taxe 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 deuxième 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 technologies militaires et économiques. Vous aurez également besoin de produire Pierre et Nourriture en quantité, pour permettre la construction de cités.

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'Idée 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 régions.

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 : Le Colosse de Rhodes, Les Jardins suspendus, La Grande Bibliothèque

Types de cartes Technologie : production d'idée, 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 : La Grande Pyramide, Le 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 : Le Phare d'Alexandrie

Types de cartes Technologie : production d'impôt & taxe, cartes relatives aux cités portuaires, cartes Impôt & Taxe.

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, La Grande Pyramide, Le 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 cités mais des villages 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 : La Grande Pyramide, Le 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 régions, construire des merveilles.

LE CONQUÉRANT

Dominer autant de régions que possible

Conseiller : Général, Prêtresse

gouvernement : Tyrannie

Merveille : Le Colisée, Le Temple d'Artémis

Types de cartes Technologie : Militaire, Impôt & Taxe

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
Pierre, Nourriture **OU** Idée
- 2) **POPULATION** : augmenter la population
- 3) **CONSTRUCTION** : construire une cité, un village, ou un grand projet
- 4) **MERVEILLE** : construire une merveille
- 5) **TECHNOLOGIE** : découvrir une nouvelle Technologie
- 6) **IMPÔT & TAXE** : imposer la population (Impôt) ou les marchands (Taxe) pour recevoir de l'Argent
- 7) **MILITAIRE** : recruter de nouvelles unités militaires et/ou déplacer des unités existantes
- 8) **GOVERNEMENT** : créer un gouvernement

