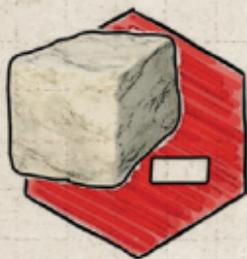


HEROBOTUS



ACTION

# CONSTRUCTION



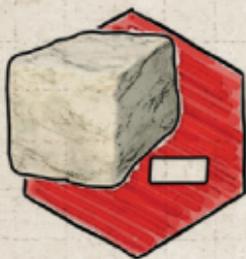
ou



- 1 Projet et Village
- 2 Cité et Village
- 3 Village et 

*Ex-aequo = Symbole du conseiller, sinon le plus à droite*

# CONSTRUCTION



ou



- 1 Cité et Village
- 2 Projet et Village
- 3 Village et 

*Ex-aequo = Symbole du conseiller, sinon le plus à droite*

# MILITAIRE



# TECHNOLOGIE



ou



1



+ à gauche

2



+ à gauche

3

Avec le plus de symboles  
+ à gauche

*Ex-aequo = Symbole du  
conseiller, sinon le plus  
à gauche*

E M  
C X

# TECHNOLOGIE



ou



- 1  + à gauche
- 2  /  + à gauche
- 3 Avec le plus de symboles + à gauche

*Ex-aequo = Symbole du conseiller,  
sinon le plus à gauche*

EM  
CX

# TECHNOLOGIE



ou



- 1 + à gauche
- 2 / + à gauche
- 3 Avec le plus de symboles + à gauche

*Ex-aequo = Symbole du conseiller,  
sinon le plus à gauche*

E M  
C X

# TECHNOLOGIE



ou



- 1 + à gauche
- 2 / + à gauche
- 3 Avec le plus de symboles + à gauche

*Ex-aequo = Symbole du conseiller,  
sinon le plus à gauche*

E M  
C X

# IMPÔT / TAXE

SI Population se trouve à côté de la défausse du paquet Action :



SINON :



ou



Prenez la carte Impôt & Taxe provoquant le moins de trouble et placez cette carte à côté de la défausse du paquet Action

E M  
C X

# POPULATION

SI Impôt & Taxe se trouve à côté de la défausse du paquet Action :



SINON :



ou



Prenez la carte Population dont le gain est le plus élevé et placez cette carte à côté de la défausse du paquet Action

E M  
C X

# REMĒLANGER

Effectuez gratuitement la  
compétence du conseiller :

Général /  
Scribe :

Militaire

Philosophe /  
Artiste

Technologie

Magistrat /  
Ingénieur

Construction

Marchande /  
Prêtresse

Collectez l'argent  
depuis le coffre + 10  
pièces de la réserve

Agriculteur

Construisez 1 village  
agricole

Gagnez au hasard 1 Merveille  
ou 1 Succès de civilisation



# MILITAIRE



+



E M  
C X

# IMPÔT / TAXE

SI Population  
se trouve à  
côté de la  
défausse du  
paquet Action :



SINON :



OU



Prenez la carte Impôt & Taxe  
provoquant le moins de trouble  
et placez cette carte à côté de la  
défausse du paquet Action

## CONSTRUCTION



1 Projet et Village

2 Cité et Village

3 Village et



OU



*Ex-aequo = Symbole du  
conseiller, sinon le plus  
à droite*

E M  
C X

# POPULATION

SI Impôt &  
Taxe se trouve  
à côté de la  
défausse du  
paquet Action :



SINON :



ou



Prenez la carte Population dont  
le gain est le plus élevé et placez  
cette carte à côté de la défausse  
du paquet Action

# TECHNOLOGIE



ou



1



+ à gauche

2



+ à gauche

3

Avec le plus de symboles  
+ à gauche

*Ex-aequo = Symbole du  
conseiller, sinon le plus  
à gauche*

E M  
C X