

Revive

« La glace fond. La nature reprend vie.
Nous aussi. ».

- Nàdair



Ne DÉTACHEZ PAS les tuiles des planches rouges avant d'y être invités.
Laissez les planches rouges au fond de la boîte pour le moment.

Ne MÉLANGEZ PAS et ne consultez pas les cartes du paquet Campagne.
Si vous l'avez déjà fait, vous pouvez les reclasser grâce aux numéros se
trouvant en bas à droite des cartes.

MATÉRIEL COMMUN

PLATEAU CENTRAL



25 TUILES ZONE



5 TUILES ZONE DE DÉPART



5 TUILES GRANDE VILLE



28 MARQUEURS ÉNERGIE

48 TUILES
MODULE AMÉLIORATION

30 JETONS MACHINE



×10



×10



×10

28 JETONS CAISSE



12 TUILES GRAND ARTEFACT



×4



×4



×4

8 TUILES PETIT ARTEFACT



1 TUILE FIN DE PARTIE



PAQUET CAMPAGNE (30 CARTES)

NE MÉLANGEZ PAS CE PAQUET ET
NE CONSULTEZ PAS SES CARTES !



39 CARTES CITOYEN



Verso

2 CUBES ACTION



Il y a également 1 pion Faucon en bois et 2 planches de tuiles rouges. Remettez-les dans la boîte.
Le jeu vous indiquera à quel moment vous pourrez sortir ce matériel au cours de la campagne.

MATÉRIEL DES JOUEURS

4 PLATEAUX INDIVIDUELS



6 PLATEAUX TRIBU (2 PLATEAUX SERONT DÉBLOQUÉS PENDANT LA CAMPAGNE)



24 CARTES CITOYEN DE DÉPART



Recto



Verso

12 MARQUEURS MACHINE



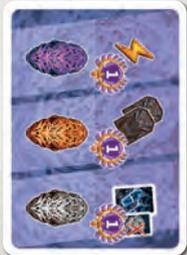
80 MARQUEURS PROGRÈS



16 MARQUEURS RESSOURCES



10 CARTES ARTEFACT



Recto



Verso

4 CARTES AIDE DE JEU



4 JETONS INTERRUPTEUR



AUX COULEURS DES JOUEURS :

20 PETITS BÂTIMENTS



5 pour chaque joueur

12 GRANDS BÂTIMENTS



3 pour chaque joueur

28 PIONS POPULATION (MEEPLES)



7 pour chaque joueur

8 PIONS JOUEUR



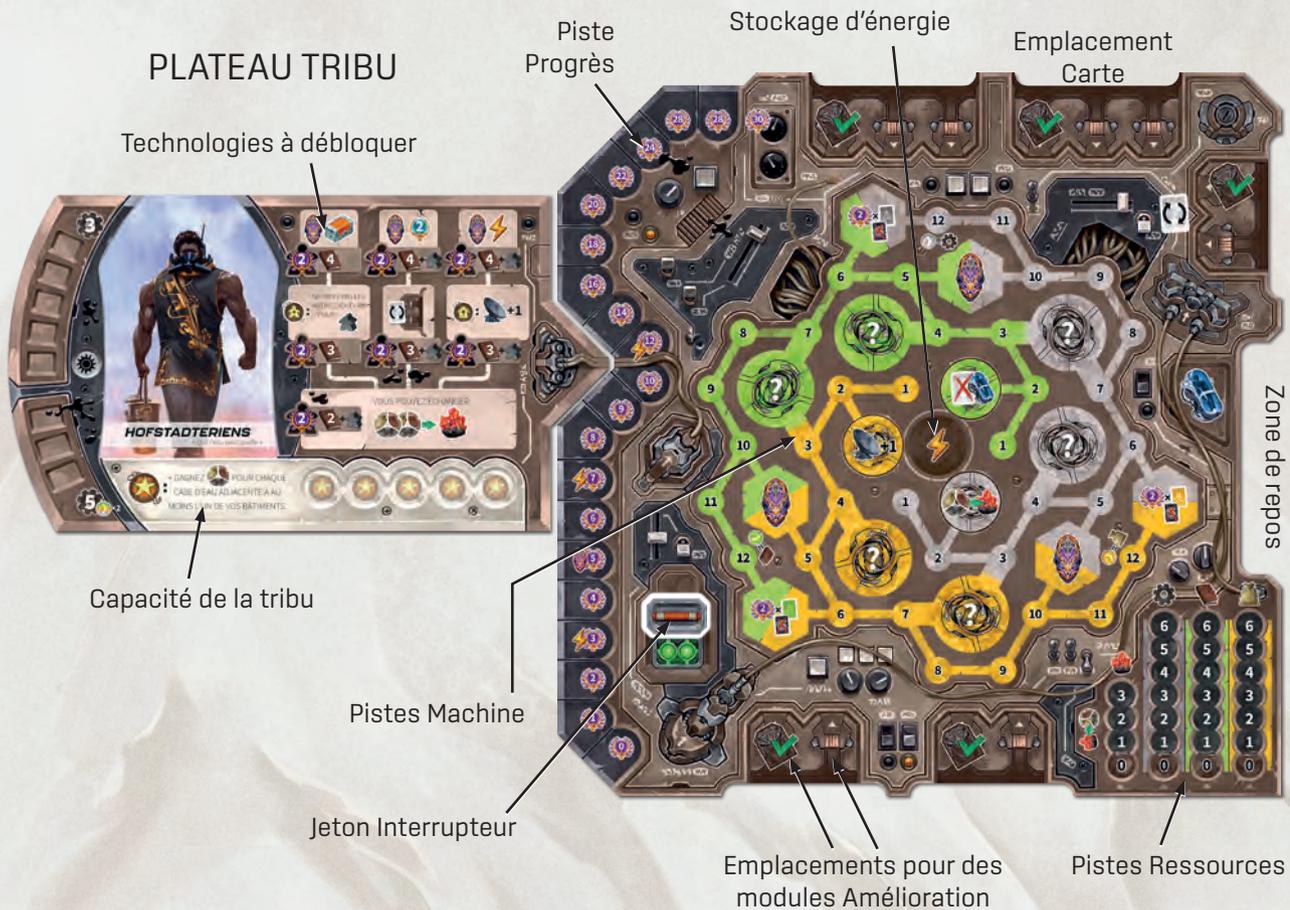
2 pour chaque joueur

DÉTAIL DES PLATEAUX

PLATEAU CENTRAL



PLATEAU INDIVIDUEL



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 Installez le **plateau central** au milieu de la table.
- 2 Mélangez les 5 **tuiles Zone de départ** et placez-les face visible sur les emplacements correspondants du **plateau central**. Mélangez les 25 **tuiles Zone** et disposez-les face cachée sur les emplacements restants.
- 3 Mélangez les 5 **tuiles Grande ville** et placez-en une face visible sur chacun des 4 coins du **plateau central**. Remettez la tuile Grande ville inutilisée dans la boîte.
- 4 Mélangez les **cartes Citoyen** et créez une pile face cachée à côté du **plateau central**. Révélez-en les 5 premières cartes et placez-les à côté de la pile.
- 5 Triez les **jetons Machine** et créez une pile face cachée par couleur. Placez-les à côté du **plateau central** et révélez les 3 premiers jetons de chaque pile.
- 6 Mélangez les jetons **Module Amélioration** [appelés **modules Amélioration** par la suite] et créez une pile face cachée. Révélez-en les 5 premiers jetons et placez-les à côté de la pile.

Les cartes Citoyen, jetons Machine et modules Améliorations révélés font partie du **Marché**.

- 7 Mélangez les **jetons Caisse** [appelés **caisses** par la suite] et créez une pile face cachée à côté du **plateau central**.
- 8 Placez les **marqueurs Énergie** [appelés **énergie** par la suite] en réserve près du **plateau central**.
- 9 Placez les **cubes Actions** près du **plateau central**.
- 10 Empilez les **tuiles Petit artefact** et placez la **tuile Fin de partie** au sommet de cette pile.

Partie solo : la **tuile Fin de partie** n'est pas utilisée, remettez-la dans la boîte.

- 11 Triez les tuiles Grand artefact : n'utilisez que ceux indiquant un nombre de joueur correspondant à celui de votre partie. Par exemple, à 3 joueurs, utilisez les artefacts indiquant 1+, 2+ et 3+. Placez ces tuiles Grand artefact sur le Cratère, en haut du plateau central. Remettez les grands artefacts inutilisés dans la boîte.

Variante : pour une partie plus longue, vous pouvez mettre en jeu les artefacts comme si vous jouiez avec un joueur supplémentaire [ex : mettez en jeu les grands artefacts « 4 » dans une partie à 3 joueurs]. À 4 joueurs, placez 2 petits artefacts à côté du cratère. La partie s'arrête dès que l'ensemble des 12 grands artefacts ET de ces 2 petits artefacts ont été récupérés.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Utilisez un randomiseur quantique pour déterminer le premier joueur. Si vous n'en avez pas, utilisez toute autre méthode à votre convenance fournissant un résultat suffisamment aléatoire.

Chaque joueur prend :

- 1 Un **plateau individuel** qu'il place devant lui.
- 2 Un **plateau Tribu** au hasard qu'il emboîte face « **soleil** » visible sur la gauche de son plateau individuel (la face « **lune** » sera débloquée pendant la campagne).

Si tous les joueurs connaissent le jeu et les différentes tribus, vous pouvez leur faire choisir leur plateau Tribu dans l'ordre anti-horaire, en commençant par le joueur à droite du premier joueur.

- 3 1 **marqueur Machine** gris, 1 vert et 1 jaune. Placez-les sur la case 1 de leur **piste Machine** respective.
- 4 1 **marqueur Énergie** de la réserve qu'il place dans son **stockage d'énergie**.
- 5 1 **jeton Interrupteur** qu'il place sur l'emplacement correspondant de son plateau individuel, en position haute (position inutilisée - lumières vertes visibles).
- 6 1 lot de 6 **cartes Citoyen de départ** au hasard (marquées d'un « S » au dos). Toutes les cartes d'un même lot présentent la même lettre [A, B, C ou D] au recto.

Mélangez vos 6 cartes puis placez-en 3 face cachée dans votre **zone de repos** (à droite de votre **plateau individuel**). Placez les 3 autres face visible dans votre **zone d'action** (sous votre **plateau Tribu**).

- 7 1 **carte Artefact** qu'il garde à l'abri du regard des autres joueurs. Remettez les cartes Artefact inutilisées dans la boîte.
- 8 1 **carte Aide de jeu**.

Si tous les joueurs connaissent le jeu, distribuez-leur 2 cartes Artefact au lieu d'une. Chaque joueur en choisit une qu'il conserve et remet l'autre dans la boîte.



Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant :

9 5 **petits bâtiments** et 3 **grands bâtiments**. Placez-les sur les emplacements correspondants de votre plateau Tribu.

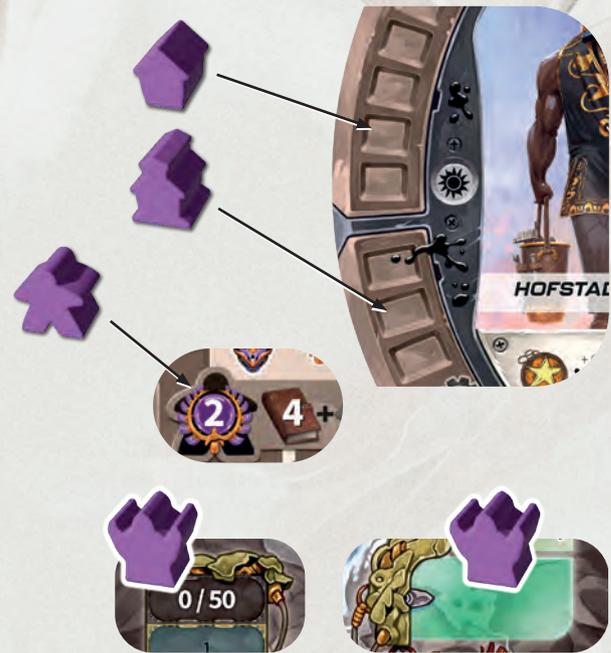
10 7 **pions Population**. Placez-les sur les icônes Population de votre plateau Tribu.

11 2 **pions Joueur**. Placez-en un en tant que **marqueur de score** sur la case **0** de la **piste de score** et l'autre en tant que **marqueur Hibernation** sur la première case de la **piste Hibernation** (celle du bas).

Pour finir, chaque joueur prend :

12 20 **marqueurs Progrès** qu'il place sur chacun des 15 **emplacements Récompense** de ses pistes Machine et sur chacun des 5 emplacements correspondants au bas de son plateau Tribu.

13 4 **marqueurs Ressources**. Il en place un sur chaque case **0** des **pistes Ressources** de son **plateau individuel**.



RESSOURCES DE DÉPART :

le premier joueur avance d'une case son marqueur Ressources le plus à gauche (il commence la partie avec 1 cristal).

Le deuxième joueur avance d'une case ses 2 marqueurs Ressources les plus à gauche (1 cristal et 1 engrenage).

Le troisième joueur avance d'une case ses 3 marqueurs Ressources les plus à gauche (1 cristal, 1 engrenage et 1 livre).

Le quatrième joueur avance d'une case ses 4 marqueurs Ressources (1 cristal, 1 engrenage, 1 livre et 1 nourriture).

Partie solo :

Vous commencez la partie avec 1 cristal.

Placez 1 **cube Action** sur la première case de votre piste Progrès (en bas à gauche de votre plateau individuel). Remettez l'autre cube Action dans la boîte

Remettez tout composant inutilisé dans la boîte.

Exemple : le premier joueur commence la partie avec 1 cristal (marqueur le plus à gauche).

BUT DU JEU

Chaque joueur contrôle une tribu qui cherche à reconstruire le monde selon son propre modèle. Vous allez construire des bâtiments, explorer de nouvelles contrées et les repeupler. Vous pourrez également récupérer des artefacts. La fin de partie est déclenchée lorsque le dernier grand artefact du plateau central est récupéré. Chaque joueur compte alors les points rapportés par ses artefacts, sa carte Artefact, ses technologies, ses pistes Progrès et les grandes villes qu'il a repeuplées. Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie.

CONCEPTS DE JEU

RESSOURCES :

Il y a 3 ressources de base dans ce jeu : les **engrenages**, les **livres** et la **nourriture**. Dès que vous gagnez une ressource d'un type, montez votre **marqueur Ressources** correspondant d'une case. Lorsque vous perdez une ressource, descendez votre **marqueur Ressources** correspondant d'une case. Si vous devez gagner une ressource alors que votre marqueur est déjà en haut de sa piste, elle est perdue.

Les **Cristaux** peuvent être transformés en n'importe quelle ressource de base à tout moment de la partie. Si vous gagnez un cristal alors que vous êtes déjà en haut de sa piste, gagnez n'importe quelle autre ressource à la place. Certains pouvoirs vous offrent des réductions mais un coût ne peut jamais descendre en dessous de zéro.



POINTS BLEUS / POINTS VIOLETS :



Les **points bleus** sont marqués en cours de partie. Lorsque vous marquez des points bleus, avancez votre marqueur sur la **piste de score**. Si vous atteignez ou dépassez une case bonus sur cette piste, vous gagnez immédiatement ce bonus (gagner une **caisse** ou un **artefact**).



Les **points violets** sont uniquement décomptés en fin de partie. Lorsque vous marquez vos points violets, avancez également votre marqueur de score mais NE gagnez PAS les récompenses des cases bonus.

Note : si vous dépassez les 50 points, vous continuez de compter vos points en repartant du début de la piste, mais vous NE gagnez PAS les bonus une seconde fois.



MARQUEURS ET PISTE PROGRÈS :

Chaque fois que vous activez la **capacité de votre tribu** ou que vous débloquez une **récompense** d'une de vos **pistes Machine**, déplacez le **marqueur Progrès** correspondant sur la case libre la plus basse de votre **piste Progrès**. Lorsque vous recouvrez certaines cases de cette piste, vous obtenez un bonus. En fin de partie, vous marquerez autant de points que la plus petite valeur visible sur votre **piste Progrès**.



Partie solo : il y a un **cube Action** sur votre piste Progrès. Il n'a aucun effet sur les marqueurs Progrès de la piste (déplacez les marqueurs et le cube indépendamment), il sert à déclencher la fin de partie en suivant vos actions Jouer une Carte [voir page 9] et Hiberner.

PORTÉE :



Pour de nombreuses actions sur le plateau central, vous devrez payer la **portée**. Le fonctionnement de la portée est expliqué page 11.

À PROPOS DU JEU

La mode campagne se joue en 5 parties. Lors de la campagne, vous allez débloquer du contenu additionnel. Nous vous recommandons de commencer directement la campagne, mais vous pouvez jouer votre première partie uniquement avec les règles de base.

Pour commencer la campagne, lisez la première carte du **paquet Campagne**. Suivez les indications du paquet Campagne au cours des 5 chapitres. Vous n'êtes pas obligé de jouer la totalité de la campagne avec les mêmes joueurs.

Une fois que vous avez terminé l'ensemble des 5 chapitres, vous pouvez continuer à jouer avec tous les éléments débloqués, ou seulement ceux que vous préférez.



1^e carte du paquet campagne

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur commence.

Lors de votre tour, vous pouvez au choix

effectuer jusqu'à 2 actions OU **hiberner**.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à ce que l'un d'entre eux récupère le dernier **grand artefact** du plateau central. Tous les autres joueurs peuvent jouer un dernier tour avant le décompte final. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.



Si vous décidez d'effectuer 2 actions, vous pouvez :

- Jouer une carte
- Activer votre **jeton Interrupteur** (si inutilisé)
- Explorer
- Repeupler
- Construire

Ces actions sont détaillées en pages 10 à 14.

Utilisation des cubes Action pour 2 à 4 joueurs :

Lorsque vous effectuez une action, placez l'un des **cubes Action** sur la case correspondante de votre **carte Aide de jeu**. Cela vous permet de suivre votre action en cours et permet à tout le monde de suivre l'avancement de votre tour. Ce sera plus utile dans vos prochaines parties, quand les actions deviendront plus complexes.

Notes importantes :

- Vous pouvez effectuer 2 fois la même action ou 2 actions différentes.
- Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer la moindre action, vous devez hiberner.
- Que vous effectuiez des actions ou que vous hiberniez, vous pouvez toujours effectuer autant d'actions gratuites que vous le voulez durant votre tour (voir page 16).
- Lorsqu'une action déclenche plusieurs effets (ex : effet d'une carte + effet d'un module Amélioration), vous pouvez les résoudre dans l'ordre que vous souhaitez.

Partie solo : vous disposez d'un total de 20 cartes Action à utiliser avant la fin de partie. Vous n'effectuez qu'une seule action à votre tour. Dès que vous choisissez l'action « Jouer une carte », montez le **cube Action** d'une case sur votre piste Progrès.

Lorsque vous choisissez d'hiberner, montez le **cube Action** de 2 cases.

Les autres actions que vous pouvez effectuer n'ont pas d'effet sur le cube Action.

ACTIONS

JOUER UNE CARTE

Prenez une carte de votre **zone d'action** et glissez-la dans l'un de vos **emplacements Carte libre**.

Si vous jouez une carte dans un emplacement Carte du *haut* de votre plateau individuel, vous bénéficiez du bonus indiqué sur la partie *haute* de votre carte.

Si vous jouez une carte dans un emplacement Carte du *bas* de votre plateau individuel, vous bénéficiez du bonus indiqué sur la partie *basse* de votre carte.

Note : vous ne pourrez jouer des cartes dans l'emplacement de *droite* de votre plateau individuel que lorsque vous aurez débloqué la technologie correspondante (voir page 12).

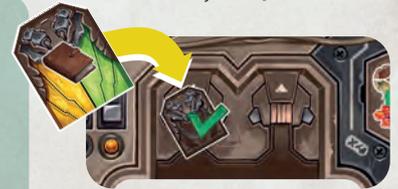


Vous gagnez 2 nourritures de la carte et 1 livre du module vert/jaune activé (il correspond à la couleur de la carte jouée).

MODULES AMÉLIORATION : dès que vous glissez une carte dans un emplacement, vous activez tous les modules présents dans cet emplacement ET dont la couleur correspond à la carte que vous jouez (chaque module présente 1 ou 2 couleurs).

Lorsque vous gagnez un module Amélioration, placez-le sur un emplacement correspondant de votre plateau individuel. Si l'emplacement comporte un symbole d'activation , le module est activé et vous gagnez immédiatement son bonus.

Vous pouvez défausser des modules à tout moment. Si vous remplacez un module placé sur un symbole d'activation, le nouveau module n'est pas activé.

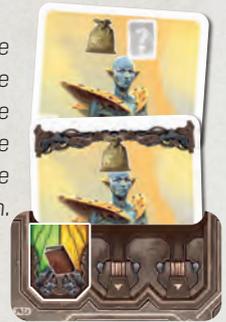


Ce module est placé sur un symbole d'activation, vous gagnez donc immédiatement son bonus (1 livre).



SYMBOLE EMPLACEMENT : certaines cartes présentent un **symbole Emplacement**, en haut ou en bas. Ce symbole vous permet, lors d'une prochaine action, de glisser une nouvelle carte sous la précédente. Lorsque vous le faites, réactivez toutes les cartes de cet emplacement présentant la même couleur que celle que vous jouez.

Placer une nouvelle carte jaune ici active non seulement la carte jouée, mais aussi celle déjà présente ainsi que le module Amélioration.



EFFETS DES CARTES DE DÉPART [les effets des autres cartes sont détaillés pages 22 à 24]
Appliquer un effet n'est jamais obligatoire !



Gagnez la ressource indiquée.



Vous pouvez échanger jusqu'à 3 fois 1 ressource de base contre une autre ressource de base. Vous pouvez faire des échanges identiques ou différents à chaque fois.



Prenez un module Amélioration du marché et placez-le sur un emplacement libre de votre plateau individuel. Complétez le marché.



Avancez d'une case votre marqueur sur la piste Machine correspondante (voir page 14).



Activez la **capacité de votre tribu** indiquée sous l'illustration de votre **plateau Tribu**. Chaque fois que vous activez la capacité de votre tribu, prenez un **marqueur Progrès** de votre plateau Tribu et placez-le sur la première case libre de votre piste Progrès.

Si vous ne pouvez pas appliquer l'effet de votre capacité, vous ne déplacez pas de marqueur Progrès. S'il n'y a plus de marqueur Progrès sur votre plateau Tribu, vous pouvez toujours utiliser votre capacité de tribu mais vous ne déplacez pas de marqueur Progrès.



Le joueur Nàdair gagne 2 livres en activant la capacité de sa tribu puis déplace un marqueur vers sa piste Progrès.



Prenez un module Amélioration **OU** activez la capacité de votre tribu.

ACTIVER VOTRE JETON INTERRUPTEUR

Faites glisser votre **jeton Interrupteur** vers le bas (vers sa position « utilisée » - lumières rouges visibles) pour gagner une ressource de base.

Vous ne pourrez plus effectuer cette action tant que vous n'aurez pas remonté votre jeton Interrupteur sur sa position « inutilisée » [généralement en hibernant].

L'effet du jeton Interrupteur peut vous sembler négligeable mais il pourrait être amené à évoluer au cours de la campagne...



EXPLORER

Choisissez une **tuile Zone** face cachée du **plateau central**. Vous devez payer le coût de la **portée** (voir plus bas) ET le coût indiqué au dos de la tuile choisie. Vous devez pouvoir atteindre la tuile. Vous n'avez pas le droit de passer par une tuile Zone non retournée [inexplorée].

Marquez les points indiqués au dos de la **tuile Zone** choisie.

Recrutez ensuite un nouveau citoyen : prenez l'une des **cartes Citoyen** disponibles du marché ou la première carte de la **pioche Citoyen**. Placez ce nouveau citoyen dans votre **zone d'action** puis complétez le marché au besoin.

Retournez la **tuile Zone** choisie en la laissant sur le même emplacement. Vous pouvez la pivoter.

Important : toute case de cette tuile adjacente à un bâtiment de n'importe quel joueur va déclencher un bonus pour ce joueur, en fonction de la nature de la case (voir CONSTRUIRE page 13).



Le prix pour explorer la tuile de droite est de 3 nourritures. Vous devez également payer 2 nourritures pour la portée. Prenez ensuite une carte Citoyen et marquez 2 points.



Pour finir, la tuile est retournée face visible.

PORTÉE

Lorsque vous effectuez une action Explorer, Construire ou Repeupler, vous devez payer la **portée**. En début de partie, comptez la portée depuis la **faille**, au milieu du **plateau central**. Dès que vous avez placé une pièce (**bâtiment** ou **pion Population**) sur le **plateau central**, vous devez compter la portée depuis votre pièce la plus proche.

Comptez le nombre de cases vous séparant de votre destination et payez 1 **nourriture** pour chaque case entre votre position et votre destination (vous comptez les cases que vous traversez mais ni celle de départ, ni celle d'arrivée).

Ainsi, si vous effectuez une action sur une case adjacente à l'une de vos pièces, il n'y a aucune case entre votre position et votre destination, vous ne payez rien pour la portée.

Important : vous pouvez compter la portée à travers des cases occupées mais jamais à travers des tuiles Zone inexplorées.



Le joueur place sa première pièce sur le plateau et compte la portée depuis la faille. Puisqu'il doit traverser 1 case, il paie 1 nourriture.



Le joueur veut construire un bâtiment à 3 cases de sa pièce la plus proche. Il y a donc 2 cases entre sa position et sa destination, il paie 2 nourritures pour la portée.

REPEUPLER

Choisissez une **case de ville** du **plateau central** que vous n'avez pas encore repeuplée. Vous pouvez choisir une case déjà repeuplée par un ou plusieurs autres joueurs.

Prenez un **pion Population** de votre plateau Tribu et placez-le sur la case choisie. Vous devez payer le coût de la **portée** [voir page 11] et celui de l'action en elle-même.

L'action vous coûte autant de livres qu'indiqué sur la **technologie** dont vous venez de retirer le pion Population. Si la case choisie contient déjà un ou plusieurs autres pions Population, vous devez payer **1 livre à chaque joueur présent**.

Lors de votre première action Repeupler, vous devez prendre le pion Population qui se trouve à la base de l'arbre technologique de votre plateau Tribu. Cette technologie est débloquée et vous pouvez l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.

Lors de chaque action Repeupler suivante, vous pourrez débloquer n'importe quelle technologie liée à une technologie déjà débloquée.



Vous pouvez repeupler les **grandes villes** dans les angles du plateau central de la même manière. Chaque **grande ville** compte comme une seule case de ville. Si vous repeuplez une grande ville, vous gagnerez les points indiqués sur sa tuile en fin de partie [voir page 18].

Note : chaque ville [grande ou petite] ne peut contenir qu'un seul pion Population de chaque joueur.

Note : certaines cartes réduisent le coût de vos actions Repeupler. Cette réduction ne s'applique qu'au coût de la technologie. Vous devez toujours payer les livres aux autres joueurs présents et la portée.



Petite ville

Grande ville



Le joueur violet paie 2 nourritures pour la portée et 3 livres : 2 pour la technologie et 1 au joueur bleu, qui a déjà un pion Population sur la case choisie.

Le joueur violet peut maintenant profiter de la technologie qu'il vient de débloquer.



Le joueur violet doit payer 2 livres supplémentaires : 1 au joueur bleu et 1 au joueur vert, déjà présents. Tous les joueurs présents marqueront les points associés en fin de partie.

TECHNOLOGIES COMMUNES À TOUTES LES TRIBUS



Débloque votre 5e emplacement Carte, sur la droite de votre plateau individuel. Lorsque vous jouez une carte dans cet emplacement, vous pouvez l'orienter pour bénéficier au choix de l'effet du bas ou du haut de la carte.

Note : vous pouvez installer des modules Amélioration sur cet emplacement Carte avant même de le débloquer.

Récupérez 1 grand artefact du plateau central

ET



gagnez 1 énergie de la réserve



gagnez 1 caisse de la réserve



marquez 2 points

CONSTRUIRE

Choisissez une **case de sable** libre où construire votre bâtiment. Payez pour la **portée** (voir page 11) et le coût du bâtiment que vous souhaitez construire (3 engrenages pour un **petit bâtiment**, 5 engrenages pour un **grand bâtiment**).

Vérifiez ensuite si vous bénéficiez des récompenses suivantes :

- Pour chaque **case de terrain** adjacente (forêt, montagne, champ), avancez d'une case votre **marqueur Machine** correspondant sur votre plateau individuel (voir page suivante).
- Pour chaque **crystal** adjacent (sur les bords du plateau central), vous gagnez 1 cristal.
- Pour chaque nouvelle **case d'eau** adjacente (une case d'eau adjacente à aucun autre de vos bâtiments), bénéficiez de la récompense indiquée. Notez que tous les joueurs peuvent bénéficier de la récompense d'une même case d'eau mais que chaque joueur ne peut en bénéficier qu'une seule fois.

Grands bâtiments : les grands bâtiments rapportent deux fois les récompenses des **cases de terrain** et des **cristaux** (2 avancées sur les pistes machines pour chaque case de terrain, 2 cristaux par symbole adjacent), mais ne rapportent, comme les petits, qu'une seule fois les récompenses des cases d'eau.

Notes importantes :

- Les bâtiments ne peuvent être construits que sur des **cases de sable**.
- Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment par case.
- Si un joueur explore une tuile Zone adjacente à un bâtiment déjà construit, le propriétaire du bâtiment gagne immédiatement les éventuels bonus associés (avancées sur les pistes Machine pour les cases de terrain ou récompenses des cases d'eau). *Si plusieurs joueurs bénéficient ainsi de bonus, les joueurs concernés gagnent leurs récompenses dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour.*



Le joueur violet paie 1 nourriture pour la portée et 3 engrenages pour construire un petit bâtiment. Il avance son marqueur Machine vert de 2 cases (2 forêts) et son marqueur Machine jaune de 1 case (1 champ).

Il ne gagne pas d'énergie pour la case d'eau car il a déjà profité de son bonus avec un bâtiment précédent. La petite ville adjacente ne rapporte aucun bonus.



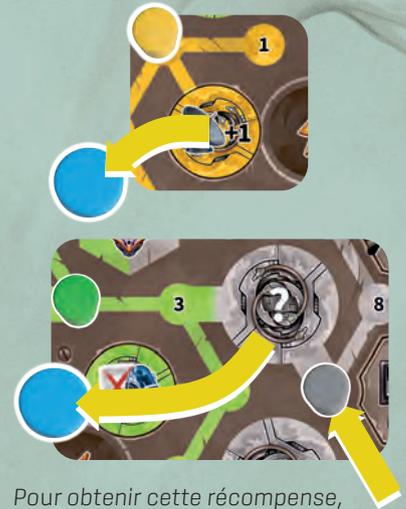
Le joueur violet construit un grand bâtiment puis avance son marqueur Machine vert de 4 cases et son marqueur Machine gris de 2 cases. Il gagne également 1 module Amélioration grâce à la case d'eau.

AVANCER SUR LES PISTES MACHINE

Les pistes Machine sont reliées à des **cases bonus**. Vous gagnez les récompenses associées lorsque vous atteignez ou dépassez certaines valeurs sur la ou les pistes Machine reliées. Lorsque vous débloquent un bonus, retirez le **marqueur Progrès** de sa case et placez-le sur la première case libre de votre **piste Progrès** (sur la gauche de votre plateau individuel)

Important : certaines cases bonus nécessitent que vous atteigniez ou dépassiez les 2 cases reliées avec les marqueurs Machine correspondants (chacun sur sa piste Machine).

Si l'un de vos marqueurs atteint la fin de sa piste Machine, toute prochaine avancée que vous devriez obtenir sur cette piste vous rapporte une ressource du type indiqué à la place.



Pour obtenir cette récompense, vous devez atteindre ou dépasser les valeurs correspondantes sur chacune des 2 pistes Machine reliées.

CASES BONUS

Machine standard : lorsqu'une telle machine est débloquée, vous pouvez l'activer en dépensant de l'**énergie** (voir le fonctionnement des machines page 16).



Machine spéciale : lorsqu'une telle machine est débloquée, prenez immédiatement une **machine spéciale** de la couleur correspondante du marché et placez-la sur la case bonus que vous venez de libérer. Vous pouvez activer cette machine en dépensant de l'**énergie** (voir page 16). Révélez une nouvelle machine spéciale de cette couleur et placez-la dans le marché pour qu'il y ait toujours 3 machines spéciales disponibles de chaque couleur.



Note : si vous débloquent plusieurs machines spéciales lors d'un même tour, complétez le marché à chaque fois que vous prenez une machine (pas uniquement à la fin de votre tour).

Artefact : prenez immédiatement un grand artefact du **plateau central** et placez-le à côté de votre **carte Artefact**. Ils vous rapporteront des points en fin de partie.



Bonus de fin de partie : vous marquerez 2 points par carte de la couleur correspondante que vous possédez en fin de partie (hors cartes de départ).



HIBERNER

Lors de votre tour, vous pouvez choisir d'**hiberner**.
Si vous ne voulez ou ne pouvez pas effectuer d'action, vous devez hiberner.

Lorsque vous hibernez, effectuez les étapes suivantes :

1. Remettez toutes les **énergies** présentes sur vos machines dans votre **stockage d'énergie**.
2. Prenez toutes les cartes de votre **zone de repos** et placez-les face visible dans votre **zone d'action**. Ajoutez-les aux éventuelles cartes déjà présentes.
3. Prenez toutes les cartes jouées dans vos **emplacements Carte** et placez-les face cachée dans votre **zone de repos**.
4. Remontez votre **jeton Interrupteur** sur sa position « inutilisée ».
5. Avancez votre **marqueur Hibernation** d'une case sur le plateau central. Gagnez immédiatement la récompense de votre nouvelle case ou de toute autre case précédente sur la **piste Hibernation**.

Lorsque vous atteignez la 4e case de la **piste Hibernation**, vous devez immédiatement retirer un **grand artefact** de votre choix du **plateau central**. Cet **artefact** est retiré de la partie, remettez-le dans la boîte. S'il s'agissait du dernier grand artefact, vous déclenchez la fin de partie et prenez la **tuile Fin de partie** (voir page 17).

Important : vous pouvez utiliser vos énergies restantes pour activer vos machines juste **avant** d'hiberner, lors du même tour. Toutefois, vous n'avez pas le droit d'activer vos machines après avoir replacé vos énergies dans votre stockage d'énergie.

Note : vous pouvez choisir d'hiberner même si votre pion se trouve déjà sur la dernière case de la piste Hibernation. Dans ce cas, vous n'avancez pas votre pion mais vous pouvez tout de même choisir votre récompense parmi celle de votre case ou toute autre case précédente de la piste Hibernation



Choisissez votre récompense parmi celle de votre case ou de toute autre case précédente.

Partie solo : lorsque vous hibernez, vous pouvez défausser tout ou partie des **cartes Citoyen**, des **jetons Machine** et/ou **modules Amélioration** du **marché** (ces composants sont retirés de la partie). Complétez ensuite le marché.

N'oubliez pas : vous devez avancer votre **cube Action** de 2 cases sur votre piste Progrès à chaque fois que vous hibernez.

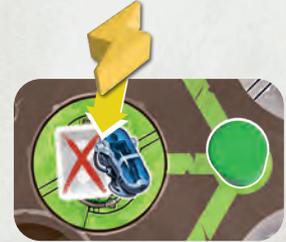
ACTION GRATUITE : ÉCHANGER

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez échanger un **crystal** contre n'importe quelle ressource de base (engrenage, livre, nourriture) autant de fois que vous le souhaitez. Les technologies de certaines tribus leur offrent de nouvelles options d'échange.



ACTION GRATUITE : ACTIVER UNE MACHINE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez utiliser de l'**énergie** pour activer l'une de vos machines et bénéficier de son effet. Placez l'une des **énergies** de votre **stockage d'énergie** sur la machine que vous souhaitez activer. Tant qu'une énergie se trouve sur une machine, vous ne pouvez plus activer cette machine. Les énergies sont généralement retirées lorsque vous hibernez.



Note : vous pouvez activer autant de machines que vous le souhaitez à votre tour. Certaines tribus possèdent une machine sur leur plateau Tribu. Une fois débloquées, ces machines sont utilisables de la même manière que les autres.

MACHINES STANDARD [3 machines standard sont imprimées sur votre plateau individuel]

Les pouvoirs des autres machines sont présentés aux pages 22 à 24.



Transformez
1 ressource
de base en
1 crystal.



Prenez une carte de l'un de vos
emplacements Carte et placez-la
dans votre zone de repos. Vous
libérez ainsi l'emplacement et vous
récupérez cette carte plus vite
[lors de votre prochaine hibernation].



Augmentez temporairement
votre **portée** de 1 lorsque
vous effectuez une action
[vous payez 1 **nourriture** de
moins pour la portée].

ACTION GRATUITE : OUVRIR UNE CAISSE

Lorsque vous gagnez une **caisse**, placez-la face cachée à côté de votre **plateau Tribu**. Vous pouvez librement consulter le contenu de vos caisses.

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez ouvrir l'une de vos caisses. Retournez sa tuile et gagnez immédiatement son contenu. Gardez vos caisses ouvertes à côté de votre plateau individuel car certains effets peuvent vous rapporter des points en fonction du nombre de caisses que vous avez récupérées.

Note : vous pouvez ouvrir autant de caisses que vous souhaitez lors de votre tour.



Gagnez 1 livre et 1 engrenage.

FIN DE PARTIE

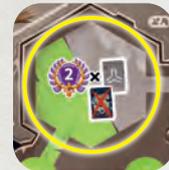
Lorsque le dernier **grand artefact** est retiré du **plateau central**, le joueur actif prend la **tuile Fin de partie**. Une fois que son tour est fini, chaque autre joueur peut jouer un dernier tour avant que la partie ne s'arrête.

Si un joueur doit gagner un grand artefact alors qu'il n'y en a plus sur le plateau central, il prend un **petit artefact** à la place. *La pile de petits artefacts est censée être illimitée. Si vous l'épuisez, utilisez n'importe quel autre marqueur en complément.*

Tous les joueurs comptent leurs **points violets** et les ajoutent aux points bleus qu'ils ont gagnés en cours de partie. Notez bien que les joueurs ne gagnent pas les bonus indiqués le long de la piste de score lors du décompte final !

Chaque joueur ajoute à son score les points suivants :

- Case libre la plus basse de sa **piste Progrès**.
- Points des **technologies débloquées** sur son plateau Tribu.
- Grandes villes sur lesquelles il a placé un **pion Population** (voir page 18).
- S'il a débloqué un **bonus de fin de partie** sur une piste Machine, il marque 2 points par carte Citoyen de la couleur indiquée (hors cartes de départ).
- 4 points s'il possède la **tuile Fin de partie**.
- 2 points par **petit artefact** qu'il possède.
- 1 point pour chaque tranche complète de 5 **ressources restantes**.
- Les points de ses **grands artefacts**.
- Les points de sa **carte Artefact** : il marque des points pour chacune des 3 catégories indiquées sur sa carte (voir page 18). Pour chaque grand artefact qu'il possède, il score la catégorie correspondante 1 fois de plus.



Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

Les égalités sont départagées au bénéfice du joueur possédant le plus de ressources restantes (après les échanges à 5 pour 1 point). Si l'égalité persiste, elle est départagée au bénéfice du joueur qui a le plus avancé sur l'ensemble de ses 3 pistes Machine. S'ils sont toujours à égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

Le joueur Bleu possède 1 grand artefact violet et 2 grands artefacts blancs. Il marque donc 2 fois les points de la catégories violette, 1 fois ceux de la catégorie orange et 3 fois ceux de la catégorie blanche.

Partie solo : la partie ne s'arrête pas lorsque vous prenez le dernier grand artefact. Si vous devez gagner un autre grand artefact, prenez-en un petit à la place. La partie prend fin lorsque le cube Action avance au-delà de la dernière case de votre piste Progrès. Vous pouvez continuer à effectuer des actions qui ne font pas avancer le cube Action (vous ne pouvez plus jouer de carte ou hiberner). Lorsque vous ne voulez ou ne pouvez plus effectuer d'action, comparez votre score au tableau ci-dessous pour découvrir votre résultat.

49 ou moins :	Vous perdez !
50 à 74 :	Survivant
75 à 99 :	Petite victoire
100 à 129 :	Victoire
130 à 159 :	Grande victoire
160 à 179 :	Victoire Éclatante !
180 ou plus :	Utopique

Certaines tribus sont plus difficiles à jouer en solo car leurs technologies sont moins utiles dans cette configuration. Cela fait partie du défi, essayez d'obtenir le meilleur score possible avec chacune des tribus !

DÉCOMPTE DES CARTES ARTEFACT

Gardez bien en tête que toutes les catégories de votre carte Artefact sont décomptée au moins 1 fois, puis 1 fois supplémentaire pour chaque grand artefact de la couleur correspondante que vous possédez. Scorez pour :

-  · chaque **caisse** [ouverte ou non]
-  · chaque **énergie**
-  · chaque paire complète de **modules Amélioration**
-  · chaque **pion Population** que vous avez placé [petite ville ou grand ville].
-  · chaque **marqueur Progrès** retiré de votre plateau Tribu
-  · chaque **symbole Fiole** sur vos machines, modules Amélioration et cartes [y compris dans votre zone de repos]
-  · chaque **carte** [qu'elle soit dans votre zone d'action, un emplacement Carte ou votre zone de repos - ne comptez pas vos cartes de départ !]
-  · chaque **case d'eau** dont vous avez récupéré le bonus [à côté de laquelle vous avez construit au moins 1 bâtiment]
-  · chaque **symbole Cristal** adjacent à au moins 1 de vos bâtiments. *Les Cristaux géants comptent comme un symbole Cristal [débloqués pendant la campagne]*

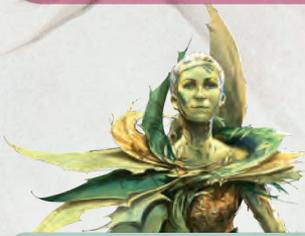
DÉCOMPTE DES GRANDES VILLES

-  ×  1 · Marquez autant de points que le nombre indiqué sur la case occupée par votre **marqueur Machine** sur votre piste Machine verte, jaune ou grise.
-  ×  2 · par **énergie**
-  ×  1 · par **module Amélioration**
-  ×  4 · par **grand bâtiment** que vous avez construit
-  ×  2 · par **pion Population** que vous avez placé [petite ou grande ville]
-  ×  3 · par **pion Population** que vous avez placé sur une **grande ville** [celle-ci comprise]
-  ×  2 · par **carte** [qu'elle soit dans votre zone d'action, un emplacement Carte ou votre zone de repos - ne comptez pas vos cartes de départ !]
-  ×  2 · par **case d'eau** dont vous avez récupéré le bonus [à côté de laquelle vous avez construit au moins 1 bâtiment]

DÉBLOQUÉS PENDANT LA CAMPAGNE

-  ×  3 · par **marqueur Progrès** retiré de votre plateau Tribu
-  ×  3 · par **symbole Cristal** adjacent à au moins 1 de vos bâtiments. *Les Cristaux géants comptent comme un symbole Cristal [débloqués pendant la campagne]*
-  ×  2 · par **symbole Fiole** sur vos machines, modules Amélioration et cartes [y compris dans votre zone de repos]
-  ×  2 · par **caisse** [ouverte ou non]
-  · Comptez le nombre de **tuiles Zone** [tuiles Zone de départ comprises] sur lesquelles vous avez au moins 1 **bâtiment** ou 1 **pion Population**. Les tuiles Grande Ville ne comptent pas ! Gagnez 3/7/12/15 points pour 3/6/8/10 tuiles occupées.
-  ×  1 · Lorsque vous repeuplez cette ville, gagnez immédiatement 1 énergie de la réserve. En fin de partie, marquez 1 point pour chaque symbole Fiole sur vos machines, modules Amélioration et cartes [y compris dans votre zone de repos].

DÉTAIL DES CAPACITÉS ET DES TECHNOLOGIES DES TRIBUS



NÀDAIR



Vous gagnez 1 point et 1 livre chaque fois que vous utilisez la capacité de votre tribu.



Lorsque vous comptez votre portée, vous ne payez rien pour les cases de forêt et d'eau que vous traversez.



Vous commencez la partie avec **5 tuiles Forêt**.



Capacité de la tribu : payez 1 cristal pour placer 1 tuile Forêt sur n'importe quelle case de sable libre (sans pion ni tuile). Vous devez payer la portée. Les propriétaires des bâtiments adjacents à cette nouvelle case de forêt avancent le marqueur de leur piste Machine verte en fonction. Après avoir placé la tuile Forêt, vous gagnez 1 livre pour chaque case de forêt de l'ensemble dont elle fait partie (elle-même + chaque case de forêt reliée par une chaîne ininterrompue de cases de forêt).



Gagnez 4 livres. Le joueur Bleu avance d'une case sur sa piste Machine verte (il y a une nouvelle case de forêt à côté de son bâtiment).



HOFSTADTERIENS



Capacité de la tribu : gagnez 1 ressource de base pour chaque case d'eau à côté de laquelle vous avez construit au moins 1 bâtiment.



VOUS POUVEZ ÉCHANGER

Vous pouvez à tout moment transformer 2 ressources de base en 1 cristal.



NE PAYEZ PAS LES AUTRES JOUEURS POUR

Vous ne payez pas de livres supplémentaires lorsque vous repeuplez une ville qui a déjà été repeuplée par un ou plusieurs autres joueurs (y compris la ville qui vous permet de débloquer cette technologie).



Vous commencez la partie avec **5 tuiles Temple**.



Capacité de la tribu : payez 1 cristal pour placer 1 tuile Temple sur n'importe quelle case d'eau libre. Vous devez payer la portée. Gagnez immédiatement la récompense de cette case même si vous en aviez déjà bénéficié en construisant. Lorsque vous calculez votre portée pour n'importe quelle action, vous pouvez la compter à partir d'une tuile Temple.

Les tuiles Temple vous permettent de bénéficier 2 fois de la récompense d'une case d'eau (en construisant un bâtiment adjacent et en plaçant un temple dessus). Chaque case d'eau ne compte qu'une seule fois lors du décompte final (voir page 21). Tous les joueurs (vous compris) peuvent bénéficier de la récompense d'une case d'eau même s'il y a un temple dessus.

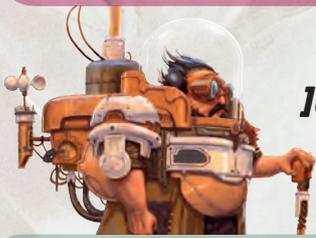


Lorsque vous comptez votre portée depuis un temple, elle augmente de 2 (vous payez 2 nourritures de moins).



Gagnez 1 énergie

DÉTAIL DES CAPACITÉS ET DES TECHNOLOGIES DES TRIBUS (SUITE)



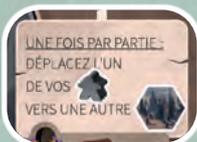
JOX49I



Chaque fois que vous effectuez une action Explorer, payez 1 nourriture de moins.



Activer cette machine lors d'une action Explorer vous offre une portée illimitée pour cette action. Cette machine vous permet également d'explorer n'importe quelle tuile Zone du plateau, même au-delà d'autres tuiles non retournées.



Cette technologie vous offre un bonus immédiat et unique lorsque vous la débloquez : déplacez l'un de vos pions Population d'une petite ville vers n'importe quelle autre petite ville qui ne contient pas déjà l'un de vos pions Population (vous ne payez pas les livres aux autres joueurs déjà présents).



Vous commencez la partie avec **5 tuiles Cible**.



Capacité de la tribu : placez une tuile Cible sur une **case de sable** sans bâtiment ou sur une **ville** que vous n'avez pas encore repeuplée (vous n'avez pas besoin de payer la portée).

Si vous repeuplez ou construisez sur une case contenant une cible, le coût de votre action est réduit de 2. Retirez ensuite la cible du plateau central et remettez-la dans votre réserve.

Si un autre joueur effectue une action sur une case contenant une cible, vous gagnez les ressources qu'il dépense pour effectuer cette action (hors coût de portée et livres payés aux autres joueurs déjà présents). Retirez ensuite la cible du plateau central et remettez-la dans votre réserve.

Réduction de **2 engrenages** sur la construction



Réduction de **2 livres** sur le repeuplement



KUNIBAN



Capacité de la tribu : payez 1 nourriture pour prendre n'importe quelle carte du marché et la placez dans votre zone d'action.



Chaque fois que vous prenez une nouvelle carte du marché, vous gagnez également 1 ressource de base en fonction de la couleur de la carte.



À tout moment, vous pouvez payer 1 cristal pour retirer une carte de l'un de vos emplacements Carte et la placer dans votre zone de repos.



Activer cette machine vous permet de prendre 1 carte de votre zone d'action et de la placer dans votre zone de repos pour gagner l'effet du haut de la carte.



Vous commencez la partie avec **5 tuiles Sable**.



Capacité de la tribu : placez une **tuile Sable** sur n'importe quelle **case de terrain libre** (champ, forêt ou montagne). Vous devez payer la portée pour placer cette tuile. **Note** : vous n'avez pas le droit de la placer sur une case contenant un marqueur ou un pion, ni sur une case d'eau ou de ville.

Prenez ensuite une carte du marché correspondant au type de terrain recouvert (champ = jaune, forêt = vert, montagne = gris) et placez-la dans votre zone d'action. S'il n'y a aucune carte correspondante dans le marché, vous ne pouvez pas prendre de carte.

Si n'importe quel joueur construit sur l'une de vos **tuiles Sable**, il gagne immédiatement 1 point.



Prenez 1 carte Citoyen grise du marché et placez-la dans votre zone d'action.



+ 1 point



DÉBLOQUÉES PENDANT LA CAMPAGNE

FORMICA



Le coût de vos actions Construire est réduit de 1 pour chaque case de montagne adjacente à la case sur laquelle vous construisez.



À tout moment, vous pouvez échanger 1 cristal contre 2 ressources de base identiques.



Lorsque vous activez cette machine, gagnez 1 cristal.



VUKUNTUR



Capacité de la tribu : vous pouvez immédiatement effectuer une action Explorer, Construire ou Repeupler sans que cette action ne compte comme l'une des 2 actions de votre tour. Vous effectuez cette action avec une portée de +1.



Vous avez toujours +1 de portée. Les bonus de portée sont cumulatifs.



Gagnez immédiatement 1 caisse et 1 cristal. Désormais, chaque fois que vous gagnez une caisse, vous gagnez également 1 cristal.



Vous commencez la partie avec 5 **tuiles Atelier**.



Capacité de la tribu : payez 1 cristal pour placer une **tuile Atelier** sur n'importe quelle case de terrain [champ, forêt ou montagne]. Vous n'avez pas besoin de payer la portée. Avancez immédiatement votre marqueur sur la piste Machine correspondant au type de terrain choisi.

Vous bénéficiez d'une réduction de 1 sur le coût de toute action effectuée sur une case adjacente à un atelier [ex : construire un bâtiment coûte 1 engrenage de moins]. Les ateliers ne réduisent pas le coût de la portée.



Vous ne pouvez pas cumuler les réductions de plusieurs ateliers [si plusieurs ateliers sont adjacents à la case choisie, vous n'avez toujours qu'une réduction de 1 sur le coût de l'action].



Remontez votre jeton Interrupteur sur sa position « inutilisée ». Désormais, vous pouvez utiliser votre jeton Interrupteur pour copier l'effet du **bas** visible d'une carte jouée par un autre joueur. Appliquez l'effet comme si vous veniez de jouer la carte, sans utiliser d'emplacement ni activer de module Amélioration. Le joueur qui possède la carte copiée la place ensuite dans sa zone de repos.



Vous commencez la partie avec le **pion Faucon**. Placez-le sur la faille du plateau central en début de partie.



Capacité de la tribu : lorsque vous comptez la portée, vous pouvez le faire depuis le faucon.

Lorsque vous utilisez la capacité de cette tribu, vous pouvez déplacer le faucon de 3 cases pour chaque marqueur Progrès retiré de votre plateau Tribu (soit 3 cases par symbole Tribu visible, y compris celui découvert lors de cette action). Le faucon doit toujours finir son déplacement sur une case de terrain [forêt, montagne ou champ]. *Les ateliers des Formica ne bloquent pas le chemin du faucon. Vous n'êtes pas obligé de déplacer le faucon.*



RÉDUCTION DE 1 POUR TOUTE ACTION SUR UNE CASE ADJACENTE AU FAUCON

Cette technologie vous fait bénéficier d'une réduction de 1 pour toute action effectuée sur une case adjacente au faucon [ex : construire vous coûte 1 engrenage de moins].



Lorsque vous utilisez la capacité de votre tribu, gagnez 3 ressources identiques en fonction du terrain sur lequel le faucon termine son déplacement [champ = nourriture, forêt = livre, montagne = engrenage].

DESCRIPTION DES ICÔNES

EFFETS DES MACHINES

Tous les effets des machines sont temporaires et ne s'appliquent que lorsque vous les activez.



- Prenez une carte de votre zone d'action et placez-la dans votre zone de repos. Activez l'effet du haut de la carte.



- Cette machine ne peut être activée que lorsque vous jouez une carte. Vous pouvez pivoter la carte à 180° et la placer tête en bas pour activer l'effet qui aurait dû être caché sous votre plateau individuel.



- Cette machine ne peut être activée que lorsque vous effectuez une **action Explorer**. Elle vous offre une portée illimitée pour cette action. Cette machine vous permet également d'explorer n'importe quelle tuile Zone du plateau, même au-delà d'autres tuiles non retournées.



- Lorsque vous activez cette machine, utilisez temporairement une carte comme si elle était de toutes les couleurs. Cela vous permet d'activer vos modules Amélioration ou de contourner les effets s'appliquant à une couleur en particulier. *Vous ne pouvez pas utiliser cet effet lors du décompte final.*



- Payez 1 engrenage pour gagner une nouvelle fois les ressources de l'une de vos caisses ouvertes. Placez vos caisses réouvertes à droite de votre plateau individuel, vous n'avez pas le droit d'utiliser cet effet pour les ouvrir une 3e fois.



- Cette machine ne peut être activée que lorsque vous effectuez l'action indiquée pour bénéficier d'une réduction de 2 sur le coût de cette action (hors portée).

EFFETS DES CARTES



- Gagnez 1 nourriture pour chaque carte jaune dans vos emplacements Carte [celle-ci comprise].



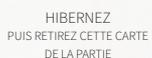
- Gagnez 1 ressource de base pour chacune de vos icônes  visibles (sur vos modules Amélioration, vos machines et vos cartes, celle-ci comprise).



- Cet effet s'applique tant que cette carte se trouve dans un emplacement Carte. Vous perdez cet effet lorsque vous placez cette carte dans votre zone de repos.



- Ce symbole Emplacement vous permet de jouer une nouvelle carte dans cet emplacement. Si la nouvelle carte est de la même couleur que la précédente, cette dernière est réactivée [voir page 10].



- Après avoir joué cette carte, effectuez une **action Hiberner**. Votre tour prend fin juste après. Cette carte est alors défaussée et retirée de la partie [remettez-la dans la boîte].

Partie solo : cette action Hiberner ne fait pas avancer le cube Action de votre piste Progrès

DESCRIPTION DES ICÔNES (SUITE)

EFFETS COMMUNS

- 
 - Gagnez la ressource indiquée.
- 
 - Gagnez une ressource de base de votre choix (engrenage, livre ou nourriture).
- 
 - Gagnez 1 cristal.
- 
 - Avancez votre marqueur de score du nombre de cases indiqué (et bénéficiez des récompenses de la piste de score).
- 
 - Les points violets ne sont marqués qu'en fin de partie.
- 
 - Payez la ou les ressources indiquées sur la gauche pour bénéficier de l'effet de droite.
- 
 - Payez la ou les ressources indiquées sur la gauche pour bénéficier de l'effet de droite. Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois.
- 
 - Payez 1 engrenage pour gagner 2 nourritures OU 2 livres. Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois en prenant les mêmes ressources ou des ressources différentes à chaque fois.
- 
 - Avancez votre marqueur d'une case sur la piste Machine de la couleur indiquée.
- 
 - Avancez votre marqueur d'une case sur n'importe quelle piste Machine.
- 
 - Prenez un module Amélioration du marché et placez-le sur un emplacement Module de l'un de vos emplacements Carte. Si vous placez ce module sur un symbole  libre, activez-le immédiatement et bénéficiez de son effet (voir page 10).
- 
 - Activez la capacité de votre tribu et déplacez un marqueur Progrès de votre plateau Tribu vers la case libre la plus basse de votre piste Progrès (voir page 10).
- 
 - Gagnez 1 énergie et placez-la dans votre stockage d'énergie.
- 
 - Retirez 1 énergie de l'une de vos machines et remettez-la dans votre stockage d'énergie.
- 
 - Gagnez 1 caisse de la réserve (voir page 16).
- 
 - Prenez 1 carte de l'un de vos emplacements Carte et placez-la dans votre zone de repos. S'il s'agit de l'effet d'une carte, il ne peut pas s'appliquer à cette même carte (vous devez choisir une autre carte).
- 
 - Prenez n'importe quelle carte de votre zone de repos (vous pouvez les consulter librement) et placez-la dans votre zone d'action..

DESCRIPTION DES ICÔNES (SUITE)



- Prenez n'importe quel grand artefact du plateau central. Si vous prenez le dernier grand artefact, prenez également la **tuile Fin de partie**. Si vous devez prendre un grand artefact mais qu'il n'y en a plus aucun sur le plateau central, prenez un **petit artefact** à la place.



- Augmentez votre portée de 1 lorsque vous effectuez une action [payez 1 nourriture de moins pour la portée lors de cette action].



- Gagnez 1 ressource de base de votre choix pour chaque pion Population que vous avez placé sur le plateau central.



- Jouez immédiatement une autre carte de la couleur indiquée (si vous en avez). Ceci ne vous coûte pas d'action. Carte blanche avec un ? = 1 carte de n'importe quelle couleur.



- Prenez 1 carte de la couleur indiquée au marché (si possible) et placez-la dans votre zone d'action. Carte blanche avec un ? = 1 carte de n'importe quelle couleur. Complétez ensuite le marché.



- Prenez 1 carte de l'un de vos emplacements Carte et placez-la dans votre zone de repos. S'il s'agit de l'effet d'une carte, il ne peut pas s'appliquer à cette même carte.



- Effectuez immédiatement une action Construire/Explorer/Repeupler. Ceci ne vous coûte pas d'action.



- Ce symbole n'a aucun effet direct mais d'autres effets vous rapportent des points ou des ressources en fonction du nombre de symboles Fiole que vous possédez.

CRÉDITS

Conception du jeu :

Kristian Amundsen Østby
Helge Meissner
Anna Wermlund
Eilif Svensson

Illustrations :

Gjermund Mørkved Bohne
Martin Mottet
Dan Roff

Conception graphique :

Gjermund Mørkved Bohne

Narration de la campagne et direction artistique :

Kristian Amundsen Østby

Univers du jeu :

Kristian Amundsen Østby
Helge Meissner
Anna Wermlund

Relecture :

Van Willis
Jonathan Bobal

Testeur du mode Solo :

Kjetil Svendsen

All rights reserved

©2022 Aporta Games

www.aportagames.com

Version française :

Matagot

Traduction française :

Bruno Larochette



Un grand merci à toutes les personnes qui ont testé le jeu, et en particulier Kjetil Svendsen, Marianne Ringås, Morten Pedersen, Ove Wahl, Sturla K Johansen, Helene Forberg, Trond Meistad, Per Johan Lysberg, Bjørn Asle Taranger, Lars Morten Kro, Kjetil Sjursen, Rolf Krey, Andreas Veggeland, Henrik Jøranson Fosså, Morten Rønning, Steinar Watne, Geir Harald Helgeid, Katherine Marion Rosland, Steinar Berge, Terje Vedaa Naustheller, Emma Gilmor, Erlend H Lillebø, Lars Jørstad, Michael Becker, Jörg Ritters, Geir André Wahlqvist, Trond Røise, Anastasia Uchaeva, Dimitrios Tzimirotas, Fridtjof Buvarp, Carlos Lozano et Maria Barrera.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr