

TAPESTRY

AJUSTEMENTS DES CIVILISATIONS



ALCHIMISTES

Si vous débutez la partie avec les Alchimistes, gagnez 2 ressources au choix*.



DIRIGEANTS

Aucun changement.



HÉRAUTS

Si vous débutez la partie avec les Hérauts, perdez 15 PV. Les Hérauts débutent donc la partie avec -15 PV.



MILITANTS

Aucun changement.



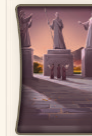
ARCHITECTES

Si vous débutez la partie avec les Architectes, dans une partie à 3 joueurs ou plus, gagnez 10 PV par adversaire*.



LES ÉLUS

Si vous débutez la partie avec les Élus, gagnez 15 PV par adversaire (les Élus ne peuvent pas être obtenus pendant la partie).



HISTORIENS

Aucun changement.



MYSTIQUES

Aucun changement.



ARTISANS

Si vous débutez la partie avec les Artisans, perdez 1 ressource au choix (si possible). Dans ce cas choisissez la ressource à perdre après votre premier tour de revenus.



FÊTARDS

Si vous débutez la partie avec les Fêtards, gagnez 1 ressource au choix.



INVENTEURS

Aucun changement.



NÉGOCIANTS

Si vous débutez la partie avec les Négociants, gagnez 2 ressources au choix*.



ARTISTES

Aucun changement.



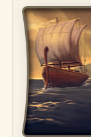
FUTURISTES

Si vous débutez la partie avec les bénéfiques de démarrage des Futuristes, perdez 1 culture et 1 autre ressource au choix.



ISOLATIONNISTES

Aucun changement.



NOMADES

Aucun changement.

* Ne s'applique pas si vous obtenez cette civilisation au cours de la partie.

Janvier 2020

Ces ajustements de civilisations peuvent faire l'objet de modifications dans le temps veuillez consulter stonemaiergames.com/games/tapestry.