



CARTHAGINOIS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
	Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ou ; sinon, gagnez 1 et 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 et 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Prospérité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse.
Autre	Si possible, dépensez tous les pour gagner le même nombre de ; sinon, si possible, acquérez une ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse.

Placez 2 au lieu de 1 pendant la phase de Nettoyage de la C.I.V..

v1.3 - @boardandgamer



CELTES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Volez 1 et 1 .
	Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse, et vous récupérez une .
Conquête	Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, récupérez une .
	Si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 , archivez cette carte dans l'Histoire et vous récupérez une .
	Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 et 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous récupérez une .
	Placez les 4 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, renvoyez une de la défausse. Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



CARTHAGINOIS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire. Abandonnez une et vous POUVEZ piocher 1 carte.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en et vous défaussez 2 cartes.
	Si possible, acquérez ou ; sinon, gagnez 1 , et vous récupérez une .
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Archivez cette carte dans l'Histoire. Si possible, dépensez 2 , ou 2 , pour gagner 1 . Vous récupérez une .

Placez 2 au lieu de 1 pendant la phase de Nettoyage de la C.I.V..

v1.3 - @boardandgamer



CELTES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous récupérez une .
	Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 2 .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, acquérez ou . Vous récupérez une .
	Acquérez / / / . Vous gagnez 2 .
	Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous récupérez une .

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



EGYPTIENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, si possible, acquérez .
	Si possible, dépensez 2 pour acquérir ; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ou ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Prospérité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
Autre	Si possible, abandonnez une pour acquérir ou ; sinon, défaussez les 2 premières cartes du deck C.I.V. et gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



GRECS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Volez 2 . Vous gagnez 1 .
	Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
Progrès	Si possible, dépensez pour innover en ; sinon, si possible, acquérez .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, dépensez 2 pour innover en ; sinon, si possible, dépensez 2 pour innover en ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse et archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



EGYPTIENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Si possible, renvoyez une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, vous défaussez 1 carte.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Si possible, acquérez ; sinon, dépensez tous les pour gagner le même nombre de et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, acquérez ou ; sinon, gagnez 2 . Vous défaussez 1 carte et récupérez une .
Autre	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 – @boardandgamer



GRECS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Acquérez / / / . Vous rappelez une carte .
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 2 .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, acquérez ou .
Autre	Si possible, dépensez 3 pour acquérir ; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ; sinon, si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 – @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



MACEDONIENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
	Si possible, dépensez 3 pour innover en , et archivez cette carte dans l'Histoire ; sinon, si possible, dépensez 3 pour acquérir ou , et archivez cette carte dans l'Histoire ; sinon, innovez en .
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 .
Prospérité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Volez 2 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
Autre	Gagnez 1 par en jeu. Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



MAURYA



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
Progrès	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
Prospérité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Innovez en . Vous rappelez une .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 .
Autre	Si possible, acquérez . Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



MACEDONIENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, si possible, acquérez une exilée ; sinon, gagnez 1 .
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, dépensez 2 pour acquérir / / / ; sinon, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse et archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



MAURYA



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, récupérez une de la défausse et placez-la au-dessus du deck C.I.V.. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 1 .
	Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous rappelez une .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, gagnez 1 .
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, renvoyez une de la défausse ; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Gagnez 1 .

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



MINOENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
Progrès	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
Conquête	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
	Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



OLMEQUES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour acquérir / / / ; sinon, gagnez 1 et archivez cette carte dans l'Histoire.
Cacao	Si possible, renvoyez une de la défausse. Gagnez 1 . Vous POUVEZ renvoyer une .
Autre	Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer

MINOENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Acquérez / / / . Vous abandonnez une .
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 2 pour piocher une ; sinon, gagnez 2 .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous gagnez 2 .
Autre	Si possible, renvoyez une de votre défausse; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse et archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer

OLMEQUES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Archivez cette carte dans l'Histoire. Si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour acquérir / / / ; sinon, si possible, renvoyez une de la défausse.
Sacrifice rituel	Si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour piocher une ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Si possible, renvoyez une de la défausse. Vous récupérez une .
Cacao	Si possible, renvoyez une de la défausse. Gagnez 1 . Vous POUVEZ renvoyer une .
	Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
	Gagnez 1 . Si possible, acquérez . Si possible, récupérez un de la défausse et placez-le au-dessus du deck C.I.V. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



PERSES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, innovez en .
	Gagnez 2 et 2 . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, dépensez 3 pour innover en et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, si possible, dépensez 2 pour acquérir ou ; sinon, gagnez 1 et 1 et placez cette carte au-dessus du deck C.I.V..
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Si possible, acquérez . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
Autre	Si possible, acquérez ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



QIN



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 2 pour piocher une ; sinon, innovez en .
	Si possible, acquérez . Si vous avez au moins une en jeu, vous rappelez une et si possible la C.I.V. abandonne une .
	Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, dépensez 1 pour acquérir ou ; sinon, gagnez 1 et 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché. Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse.
	Ajoutez 1 à la carte Marché dans l'emplacement correspondant au résultat du dé. Acquérez une carte avec au moins 1 dessus. Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
Autre	Gagnez 1 et 1 par en jeu. Si possible, renvoyez une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

Placez 1 au lieu de 1 pendant la phase de Nettoyage de la C.I.V..

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



PERSES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Dépensez 3 pour gagner 1 autant de fois que possible. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Innovez en . Vous gagnez 2 . Vous récupérez une .
	Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .

v1.3 - @boardandgamer



QIN



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Archivez cette carte dans l'Histoire. Ajoutez 1 à la carte Marché dans l'emplacement correspondant au résultat du dé.
	Si possible, acquérez . Si vous avez au moins une en jeu, vous rappelez une et si possible la C.I.V. abandonne une .
Gloire	Si possible, abandonnez 2 pour piocher une ; sinon, si possible, défaussez la première carte de la pioche Dynastie ; sinon, gagnez 2 .
	Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché. Ajoutez 1 à la carte Marché dans l'emplacement correspondant au résultat du dé.
	Si possible, renvoyez une de la défausse. Si possible, acquérez une carte avec au moins 1 dessus. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, dépensez 1 pour défausser la première carte de la pioche Dynastie. Gagnez 1 et placez cette carte dans votre Histoire.
Autre	Acquérez / / / . Si possible, dépensez 1 pour gagner 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

Placez 1 au lieu de 1 pendant la phase de Nettoyage de la C.I.V..

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



ROMAINS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Rappelez une . Récupérez une .
	Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, gagnez 1 , et vous rappelez une .
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Progrès	Si possible, dépensez 5 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
Prosperité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Si possible, dépensez 3 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Gagnez 2 .

v1.3 - @boardandgamer



SCYTHES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Vous rappelez une . Si vous êtes en , donnez 1 à la C.I.V.
Conquête	Si possible, dépensez 4 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
Progrès	Si possible, dépensez 4 pour innover en ; sinon, si possible, acquérez ; sinon, gagnez 1 .
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	S'il y a au moins 1 en jeu, gagnez 1 par en jeu; sinon, innovez en .
	Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, innovez en et archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, acquérez ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer



ROMAINS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Dépensez tous les pour gagner le même nombre de . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Vous défaussez 1 carte. Vous abandonnez une .
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, vous défaussez 2 cartes.
Prosperité	Gagnez 1 et 1 par en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, dépensez 3 pour gagner 1 . Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



SCYTHES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 par en jeu. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte du deck Dynastie dans la défausse..
	Si possible, renvoyez une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Si possible, dépensez 5 pour innover en . Sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 2 . Vous défaussez 1 carte.
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, dépensez 3 pour innover en , et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, gagnez 1 , et, si possible, acquérez .

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer

UTOPIENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 2 et 2 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 . Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse, gagnez 1 , et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse, gagnez 2 , et archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, renvoyez une de la défausse. Exilez 1 carte du Marché. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	S'il n'y a aucun dans la défausse, acquérez si possible ou et archivez cette carte dans l'Histoire; sinon, récupérez un de la défausse et placez-le au-dessus du deck C.I.V. pour gagner 1 et 1 puis, si possible, archivez un de la défausse dans l'Histoire pour acquérir / / / .
Charité	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1 . Vous gagnez 2 .
Méditation	Si possible, récupérez un de la défausse et placez-le au-dessus du deck C.I.V.. Innovez en . Vous POUVEZ piocher 1 carte.
Autre	Acquérez / / / . Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous POUVEZ renvoyer une .

Le deck C.I.V. est vide et vous devez ajouter une carte de son deck à un emplacement vide ? **Regardez au verso !**

v1.3 - @boardandgamer

VIKINGS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Si possible, volez 2 . Si possible, dépensez 1 pour acquérir ou . Vous défaussez 1 carte.
	Si possible, renvoyez une de la défausse. Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Gloire	Si possible, abandonnez 3 pour piocher une ; sinon, placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse et volez 2 .
	Si possible, dépensez 3 pour acquérir . Jouez cette . Exilez 1 carte du Marché.
	Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Si possible, mettez en jeu une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Si possible, dépensez 3 pour acquérir ; sinon, placez les 2 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse et gagnez 1 et 1 .
	Gagnez 1 . Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Si possible, renvoyez une de la défausse; sinon, si possible, acquérez une exilée; sinon, si possible, abandonnez pour placer la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse; sinon, archivez la première carte de la pioche dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer

TABLEAU VOYAGE DES UTOPIENS



À chaque fois que le deck C.I.V. est vide et que vous devriez ajouter une carte de son deck à un emplacement vide, commencez par résoudre l'effet de sa carte Voyage, comme indiqué ci-dessous.

CARTE / ICONE	EFFET
<i>Visions de Shangri-La</i>	Si > 5, dépensez tous les , retournez cette carte, et acquérez si possible ; sinon, récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V..
<i>Passage vers Shangri-La</i>	Si > 5, dépensez tous les , remplacez cette carte par <i>Portes de Shangri-La</i> , et piochez une ; sinon, récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V..
<i>Portes de Shangri-La</i>	Si > 5, dépensez tous les , retournez cette carte, et piochez une ; sinon, gagnez 1 et récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V..
<i>Shangri-La</i>	Si > 24, piochez une et DÉCLENCHER LA FIN DE PARTIE ; sinon, gagnez 2 , récupérez une et placez-la dans la défausse après avoir mélangé le deck C.I.V., et vous gagnez 1 .

v1.3 - @boardandgamer

STRUCTURE D'UN TOUR



ACTIVER

Effectuez jusqu'à 3 actions et utilisez jusqu'à 5 effets épuisables.

ou

INNOVER

Défaussez les cartes de votre main, puis innovez en , , ou .

ou

PACIFIER

Renvoyez les cartes de votre main dans la pile Instabilités.

NETTOYAGE

- Ajoutez 1 sur une carte du Marché.
- Retirez tous les jetons et , puis placez 3 et 5 sur votre carte Statut.
- Défaussez n'importe quel nombre de cartes.
- Piochez des cartes jusqu'à avoir une main de 5 cartes.

MELANGER VOTRE DECK

Si vous êtes en :

Placez la première carte de votre pioche Nation dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre pioche Nation.

Si vous avez placé la carte , retournez votre carte Statut sur sa face Empire .

Si vous êtes en :

Payez le coût de développement pour développer une carte de votre choix. Placez cette carte dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre Zone de Développement.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale



If you like it, please share with :
#boardandgamer



ARTHURIENS



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Gagnez 1 .
<i>Twrch Trwyth</i>	Exilez la prochaine en attente à moins que ce ne soit le <i>Graal</i> . Archivez si possible un de la défausse dans l'Histoire; sinon, exilez cette carte.
	Exilez 1 carte du Marché. Jouez cette .
	Placez si possible la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Renvoyez si possible une de sa défausse; sinon, gagnez 1 .
	Abandonnez si possible une pour acquérir ; sinon, innovez en .
	Archivez si possible un de la défausse dans l'Histoire pour récupérer la première quête en attente; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire et placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Récupérez une . Vous récupérez une .
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Archivez si possible un de la défausse dans l'Histoire pour piocher une ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire, gagnez 1 et placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse.
	Innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire. Vous gagnez .
Autre	Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



ATLANTES



CARTE / ICONE	EFFET
	Renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.
	Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Renvoyez si possible une de la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
	Gagnez 1 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
<i>Mythes et légendes</i>	Si possible, archivez dans l'Histoire une en jeu pour piocher une ; sinon, volez 1 .
	Exilez 1 carte du Marché. Jouez cette .
	Acquérez / / / . Archivez cette carte dans l'Histoire.
<i>Prospérité</i>	Gagnez 1 par région en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
	Acquérez / / / . Volez 1 . Rappelez une .
	Si possible, archivez dans l'Histoire une en jeu pour acquérir une carte du marché; sinon, innovez en . Archivez cette carte dans l'Histoire.
Autre	Placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale

If you like it, please share with :
#boardandgamer

IMPERIUM

UN JEU DE
 NIGEL BUCKLE ET DAVID TURCZI

ILLUSTRE PAR
 MIHAJLO «THE MICO» DIMITRIEVSKI



@boardandgamer

STRUCTURE D'UN TOUR

ACTIVER

Effectuez jusqu'à 3 actions et utilisez jusqu'à 5 effets épuisables.

ou

INNOVER

Défaussez les cartes de votre main, puis innovez en , , ou .

ou

PACIFIER

Renvoyez les cartes de votre main dans la pile Instabilités.

NETTOYAGE

1. Ajoutez 1 sur une carte du Marché.
2. Retirez tous les jetons et , puis placez 3 et 5 sur votre carte Statut.
3. Défaussez n'importe quel nombre de cartes.
4. Piochez des cartes jusqu'à avoir une main de 5 cartes.

MELANGER VOTRE DECK

Si vous êtes en :

Placez la première carte de votre pioche Nation dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre pioche Nation.

Si vous avez placé la carte , retournez votre carte Statut sur sa face Empire .

Si vous êtes en :

Payez le coût de développement pour développer une carte de votre choix. Placez cette carte dans votre défausse puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck et épuisez votre Zone de Développement.

v1.3 - @boardandgamer



100%

Print at 100% scale



If you like it, please share with :
 #boardandgamer