

Déroulement de la partie (4 ères de 8 phases)

• Phase 1

- **Joueur** : (P.12 règles) Révélez la première carte de la pioche Événement. Ensuite, révélez la première carte des 5 pioches Recherche.
- **CIV-A** : Ne fait rien.

• Phase 2

- **Joueur** : (P.12 règles) Dans l'ordre, chaque civilisation peut choisir une puce Succès depuis l'emplacement des puces Succès et la place face visible dans la zone Succès de sa console. Rechargez les cases vides à l'aide du sac bleu foncé en fin de phase.
- **CIV-A** : (P.39 règles) Lancez un des dés de CIV-A. Retirez la puce Succès : 1 = celle du haut, 2 = la deuxième en partant du haut, 3 = la troisième en partant du haut, 4 = la quatrième en partant du haut. Si 5, 6 ou si la case est vide, CIV-A ne retire aucune puce Succès. Rangez les puces retirées dans la boîte de jeu.

• Phase 3

- **Joueur** : (P.12 règles) Trouvaille supplémentaire : Dans l'ordre, chaque civilisation fait une trouvaille supplémentaire en choisissant un territoire terrestre sur lequel elle a au moins une tribu. Placez un marqueur de votre réserve sur l'une des 3 cases Stockage de votre console qui correspond au type de territoire choisi.
- **CIV-A** : Ne fait rien.

• Phase 4

- **Joueur** : (P.13 règles) Phase Action : Jouez les manches d'Action en alternant les tours entre vous et CIV-A (la civilisation qui a le monolithe commence la première). **Activer un module** ou **Faire une réinitialisation**. La phase Action se termine au moment où l'indicateur de phase atteint la case finale de réinitialisation. Terminez d'abord la manche d'action en cours lorsque cela arrive. Puis, une manche d'action finale commence (dans laquelle il reste exactement un tour pour chaque civilisation).
- **CIV-A** : (P.39 règles) : Pour les tours de CIV-A, procédez comme suit : révélé une carte de la pioche Action de CIV-A, placez-la face visible à côté de la pioche et exécutez les actions inscrites dessus pour CIV-A. Vous pouvez observer, dans le coin inférieur gauche de chaque carte Action, des icônes de réinitialisation de couleur rouge et/ou bleue. Lorsque vous révélé une carte Action et qu'il y a déjà une carte ou plus de révélé à côté de la pioche, placez la nouvelle carte action face visible sur la précédente. Cependant, placez-la légèrement sur la droite, de sorte que toutes les icônes de réinitialisation restent visibles. Enfin, exécutez la ou les action(s) de la nouvelle carte pour CIV-A. S'il n'y a plus de carte dans la pioche Action lors du tour de CIV-A, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pioche Action face cachée.
- **Quand CIV-A peut faire une Réinitialisation ?** Chaque fois que vous placez une carte Action sur une précédente carte Action et que la somme des icônes de réinitialisation est au moins de 4 bleues ET 4 rouges, n'exécutez pas la ou les action(s) de cette nouvelle carte pour CIV-A. Faites une Réinitialisation à la place. Cela signifie que vous avancez l'indicateur de phase sur la prochaine case Réinitialisation, puis vous défaussez toutes les cartes Action en les plaçant dans une pile de défausse face cachée.
- **Action de CIV-A** (P.40 règles) : Pour effectuer la ou les actions de la carte révélée, consultez la moitié concernée. Chaque carte Action possède une moitié bleue (niveau facile) et une moitié rouge (Niveau difficile). Si la carte Action affiche des valeurs de dés, lancez un dé pour CIV-A et exécutez la ou les action(s) indiquée(s) à droite du dé correspondant. S'il y a plusieurs actions, exécutez-les de la gauche vers la droite.

• Phase 5

- **Joueur** : (P.32 règles) : Phase Site : Consultez les 3 types de sites suivants et appliquez leurs effets.
- A) **Gorges aux loups menaçants** : -1 nourriture si au moins une tribu adjacente. Si vous avez des tribus qui sont adjacentes aux **deux** gorges, vous devez renvoyer 2 marqueurs Nourriture, même si les gorges affectent le même territoire. Si vous n'avez pas de marqueurs Nourriture, rien ne se passe.
- B) **Glacier** : tribu robuste passe en tribu vulnérable si au moins une tribu adjacente. Si vous avez des tribus robustes adjacentes aux **deux** glaciers, vous devez affaiblir 2 tribus robustes en position couchée (une pour chaque Glacier), même si les deux glaciers affectent le même territoire. Les tribus vulnérables ne sont jamais affectées par les glaciers.
- C) **Chêne mystique** : Pour chaque chêne mystique révélé, chaque civilisation doit vérifier si elle a au moins une tribu sur les territoires adjacents. Elle gagne 2 points de victoire pour chaque territoire Mer, Marais ou Désert et 1 point pour chaque territoire Forêt, Prairie, Colline et Montagne.
- **CIV-A** : (P.43 règles) : La civilisation de CIV-A n'est jamais affectée par les sites face visible. Cette règle s'applique pour tous les sites, même ceux qui agissent en dehors de cette phase (Antres et Rochers sacrés inclus).

• Phase 6

- **Joueur** : (P.33 règles) : Phase Alimentation : Cette phase est composée de deux étapes consécutives :
- A) **Nourrir les tribus** : Chacune de vos tribus située sur un campement ou un bateau a besoin de 1 marqueur Nourriture. Les tribus dans les terres sauvages (à l'extérieur des campements) ont besoin de 2 marqueurs Nourriture chacun. Si vous avez une ferme de votre couleur sur un territoire, toutes les tribus dans des campements sur ce même territoire sont automatiquement considérées comme nourries. Pour les terres sauvages avec une ferme, vous n'aurez besoin que de 1 marqueur Nourriture pour chaque tribu. Les tribus qui n'ont pas été nourries doivent être affaiblies. Pour les tribus robustes, cela veut dire qu'elles doivent être mises en position couchée. Pour les tribus vulnérables, cela veut dire qu'elles meurent et retournent dans votre réserve.
- **Action spéciale** « Deus ex machina » : dès que l'une de vos tribus meurt, vous pouvez utiliser l'action spéciale « Deus ex machina » pour la sauver. Au lieu de retirer la tribu, déplacez votre disque sur la piste Faveur d'Agera d'un cran en arrière (cette action n'est pas possible si votre disque est déjà sur la case la plus à gauche de la piste).
- B) **Score des tribus robustes** : 1 point de victoire par tribu robuste.

Déroulement de la partie suite

• Phase 6

- **CIV-A** : (P.43 règles) : Réalisez d'abord 1 action Provision pour CIV-A. Pour chaque territoire où il y a exactement 1 marqueur Provision, 1 des tribus de CIV-A sur un campement est nourrie. Si CIV-A possède plusieurs tribus sur des campements, consultez les sections 6 à 9 du tableau de priorité pour déterminer celle qui sera nourrie. Pour chaque territoire où il y a au moins 2 marqueurs Provision, toutes les tribus de CIV-A sur des campements sont nourries + 1 tribu supplémentaire dans les terres sauvages. Si CIV-A possède plusieurs tribus dans les terres sauvages, choisissez l'une des tribus robustes qui sera nourrie. S'il n'y a pas de tribus robustes, choisissez l'une des tribus vulnérables. Toutes les autres tribus de CIV-A sont alors affaiblies (en plaçant les tribus robustes en position couchée et en retirant les tribus vulnérables). Les marqueurs Provision restent sur leurs territoires.

- Ensuite, CIV-A gagne les points de victoire pour les tribus robustes comme dans le mode classique.

• Phase 7

- **Joueur** : (P.34 règles) : Phase Événement : Cette phase est composée de 4 étapes consécutives :
 - A) **Ajuster la météo et résolution des effets** : Regardez la carte Événement puis déplacer l'indicateur météo. La case météo où l'indicateur météo termine sa course indique quel effet va être à présent déclenché. Attention : si l'indicateur météo dépasse l'une des lignes blanches, placez-le sur la case météo précédente (« Canicule » ou « Froid »). Dans ce cas-là, l'effet déclenché est celui qui est indiqué derrière la ligne blanche (-1 tribu). Dans l'ordre, chaque civilisation résout maintenant l'effet déclenché. Si c'est un effet positif, elle peut choisir d'y renoncer. Si c'est un effet négatif, elle doit appliquer son effet. La barre entre les deux effets signifie que la civilisation doit choisir entre les deux.
 - B) **Résolution de l'événement** : Résolvez l'événement de la carte Événement face visible.
 - C) **Décompte des points de la catégorie pour l'ère en cours** : Marquer les points des catégories de l'ère en cours et retirer ensuite les tuiles Score. Pour marquer les points de cette catégorie, chaque civilisation compte à présent le nombre d'unités qu'elle possède dans cette catégorie.
 - D) **Désigner la première civilisation** : Donnez le monolithe à la civilisation qui a marqué, pour cette ère, le plus de points de victoire dans la catégorie de cette tuile. En cas d'égalité (même nulle), le monolithe passe des mains de la civilisation sortante à la prochaine civilisation qui était à égalité dans l'ordre de préséance divin. Si la première civilisation était la seule à avoir eu le plus de points, elle reste la première civilisation du prochain tour.
- **CIV-A** : (P.43 règles) : CIV-A n'est jamais affectée par la météo et ne reçoit pas non plus les bonus des événements. Toutefois, vous devez prendre en compte CIV-A pour déterminer si vous pouvez récupérer le bonus d'un événement qui nécessite une majorité ou d'être en tête en termes de points. Pour les événements correspondants aux numéros F4, F6, F16, F17, F19 et F20 vérifiez si vous pouvez récupérer les bonus en regardant la grille de prospérité ainsi que les lignes et cases indiquées à côté dans la Résolution de majorité. Par exemple, pour l'événement F17 « Corruption », vous devez vérifier combien de marqueurs possède CIV-A dans les lignes B et D sur la grille de prospérité, puis les comparer avec vos marqueurs Argent. Pour l'événement F20 « Tsunami », vous devez vérifier les cases 4 et 10 et comparer le nombre de marqueurs avec votre total de bateaux construits. Pour l'étape C, CIV-A gagne les points de victoire des catégories de score comme dans le mode classique (pour l'Évolution, chaque marqueur dans la grille d'évolution compte, tout comme dans la grille de prospérité). Pour l'étape D, désignez la nouvelle première civilisation comme d'habitude.

• Phase 8

- **Joueur** : A) **Recevoir le revenu** : Chaque civilisation réalise une fois l'action de chacune de ses puces Revenu (ordre au choix).
- B) **Points des statues** : Pour chacune de vos statues, gagnez autant de points de victoire que ceux inscrits au-dessus de votre disque sur la piste Faveur d'Agera.
- C) **Retirer les jetons Chasse sur le continent** : Retirez tous les jetons Chasse des territoires et remettez-les sur l'emplacement des jetons Chasse du plateau de progression.
- D) **Ajouter de nouveaux marqueurs dans les colonnes de réinitialisation** : chaque civilisation complète ses colonnes de réinitialisation vides avec des marqueurs de sa réserve.
- **CIV-A** : (P.43 règles) : Seul le décompte des points pour les statues compte.

Actions simples de CIV-A (P.40 règles)

- **Avancer sur la piste progrès** : Dès que l'un des disques de CIV-A dépasse un palier de bonus octroyant des points de victoire, CIV-A reçoit les points en question. CIV-A n'est pas concernée par les autres bonus de piste. Si le disque de CIV-A se trouve déjà sur la case 12 de la piste, cette action lui donne les 2 points de victoire comme dans le mode classique.
- **Retirez carte Recherche** : Retirez la première carte de la pile Recherche face visible du type indiqué (dans le cas présent : la première carte Invention). Rangez la carte correspondante dans la boîte de jeu. Si la pile face visible se vide après coup, formez-en une nouvelle.
- **Placer une statue** : Placez un marqueur de la réserve de CIV-A pour créer une statue sur le terrain de construction du grand territoire Mer. Le nombre de statues n'est pas limité pour CIV-A.
- **Ajout d'un dé** : Le dé n'est pas lancé, mais seulement ajouté à ses autres dés.
- **Ajouter un marqueur Evolution** : Placez un marqueur sur la case avec le chiffre le plus bas disponible dans la grille d'évolution (ignorez l'action si toutes les cases sont occupées). Si le marqueur recouvre la case 6 ou 10, lancez un dé de CIV-A et retirez de l'emplacement des puces Attribut la puce correspondant à la valeur du dé : 1 ou 2 = retirer la puce du haut, 3 ou 4 = retirer celle du milieu, 5 ou 6 = retirer celle du bas. Rangez la puce correspondante dans la boîte de jeu et remplacez-la par une autre puce Attribut. (sac jaune)
- **Ajouter un marqueur Prospérité** : Prenez un marqueur et placez-le sur la case avec le chiffre le plus bas disponible dans la grille de prospérité (ignorez l'action si toutes les cases sont occupées). Si le marqueur recouvre la case 6, 9 ou 12, lancez un dé de CIV-A et retirez de l'emplacement des puces Revenu la puce correspondant à la valeur du dé : 1 ou 2 = retirer la puce du haut, 3 ou 4 = retirer celle du milieu, 5 ou 6 = retirer celle du bas. Rangez la puce correspondante dans la boîte de jeu et remplacez-la par une autre puce Revenu. (sac blanc)

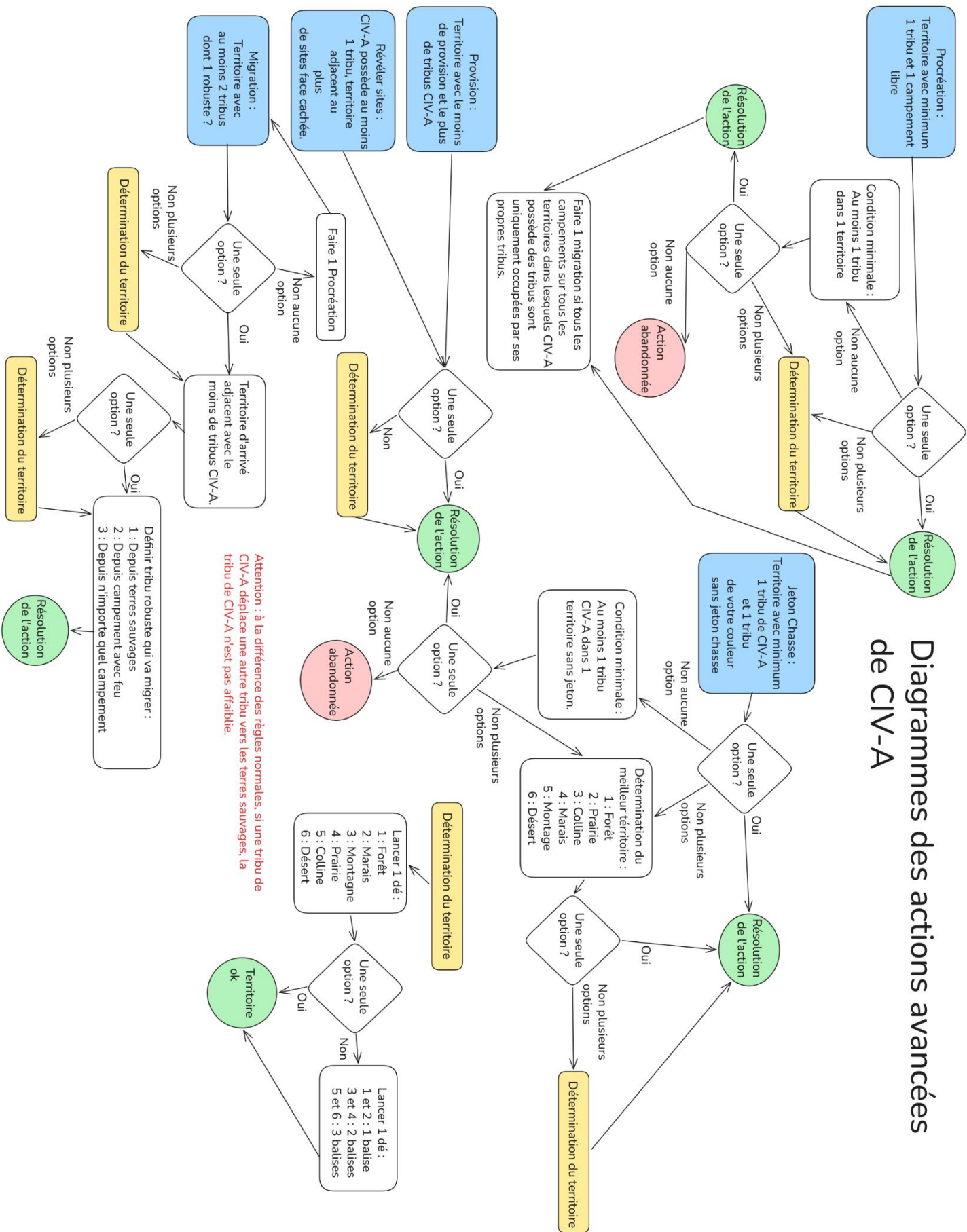
Actions avancées de CIV-A (P.41 règles)

- Les 5 types d'action restants nécessitent toujours d'identifier le territoire dans lequel l'action sera réalisée.
- **Procréation :**
 - 1) Commencez par Définir le territoire (voir ci-dessous). La condition prioritaire pour ce territoire est que CIV-A ait au moins 1 tribu dans ce territoire et qu'il y ait au moins 1 campement libre. La condition minimale pour ce territoire est que CIV-A ait au moins 1 tribu dans ce territoire.
 - 2) Utilisez le tableau de priorité sur les cartes de mise de place pour identifier le campement. Cela veut dire que si un campement avec un feu est vide sur le territoire, la tribu s'y installe. Sinon, elle s'installe sur n'importe quel campement libre. Si tous les campements sont occupés, elle déplace une de vos tribus de son campement avec un feu. Si vous n'avez pas de tribus sur un campement avec un feu, elle déplace l'une de vos tribus vulnérables de son campement, et ainsi de suite. Attention : à la différence des règles normales, si la nouvelle tribu de CIV-A déplace une tribu de son campement vers les terres sauvages, cette nouvelle tribu n'est pas affaiblie. Si la nouvelle tribu de CIV-A s'installe sur un campement avec un feu, elle gagne les points de victoire.
 - 3) Vérifiez si tous les campements sur tous les territoires dans lesquels CIV-A possède des tribus sont uniquement occupés par ses propres tribus (et que donc, aucun des campements sont libres ou occupés par vos tribus). Si c'est le cas, faites immédiatement 1 migration.
- **Migration :**
 - 1) Vérifiez si CIV-A possède sur un des territoires au moins 2 tribus, dont 1 robuste. Dans le cas contraire, réalisez d'abord 1 procréation pour CIV-A avant de passer à l'étape 2.
 - 2) Identifiez un territoire de départ (territoire X) selon les règles établies. La condition prioritaire pour ce territoire est que CIV-A ait au moins 2 tribus dans ce territoire, dont 1 robuste.
 - 3) Identifiez un territoire d'arrivée (territoire Y). La condition prioritaire pour ce territoire est qu'il y ait un territoire terrestre adjacent au territoire X. Toutefois, parmi ces territoires, seuls ceux où CIV-A a le moins de tribus sont en fait sélectionnables (et donc, s'il y a des territoires où CIV-A n'a pas de tribus, ils sont considérés comme ceux avec le moins de tribus). Posséder ou non des tribus dans ces territoires ne change rien.
 - 4) Identifiez la tribu robuste de CIV-A qui va migrer depuis le territoire X :
 - 1 : Depuis les terres sauvages. 2 : Depuis un campement avec un feu. 3 : Depuis n'importe quel campement.
 - 5) Déplacez cette tribu robuste vers le territoire Y, et installez-la sur un campement. Utilisez la carte avec le tableau de priorité pour identifier ce campement. Attention : à la différence des règles normales, si la tribu migrante déplace une tribu de son campement vers les terres sauvages, la tribu migrante de CIV-A n'est pas affaiblie. Si la tribu migrante s'installe sur un campement avec un feu, CIV-A gagne les points de victoire comme d'habitude. Si la tribu entre sur un territoire non développé, retournez face visible la tuile Ressource sans placer de marqueur.
- **Provision :**
 - 1) Identifiez un territoire dans lequel CIV-A possède au moins 1 tribu. La condition prioritaire pour ce territoire est qu'il ait le moins de marqueurs Provision (donc si des territoires accueillent des tribus de CIV-A mais n'ont pas de marqueurs Provision, ils sont considérés comme ceux avec le moins de marqueurs). Toutefois, parmi ces territoires, seuls ceux où CIV-A a le plus de tribus sont en fait sélectionnables.
 - 2) prenez 1 marqueur de la réserve de CIV-A et placez-le dans la longueur, à côté de la case Construction de ferme du territoire pour créer un marqueur Provision. S'il s'agit du deuxième marqueur Provision placé ici, placez les deux ensemble sur la case Construction de Ferme (à condition qu'il n'y ait pas encore de ferme) de manière à bloquer la case. En d'autres termes, vous ne pouvez plus construire de ferme dans ce territoire pour le reste de la partie.
- **Révéler sites :** Révélez tous les sites face cachée qui sont adjacents au territoire identifié selon les règles établies. La condition prioritaire pour ce territoire est que, parmi les territoires dans lesquels CIV-A possède au moins 1 tribu, il s'agit du territoire adjacent au plus de sites face cachée. CIV-A gagne les points de victoire indiqués sur la face de chaque site.
- **Jeton Chasse :** Placez un jeton Chasse depuis l'emplacement des jetons Chasse sur un territoire que vous aurez identifié selon les règles établies. La condition prioritaire pour ce territoire est qu'il n'y ait pas encore de jeton Chasse et que ce territoire soit le meilleur territoire de chasse dans lequel CIV-A et vous possédez au moins 1 tribu chacun. Le meilleur terrain de chasse est déterminé selon le tableau de chasse, de la gauche vers la droite (Forêt est le meilleur territoire, et Désert le pire). La condition minimale pour ce territoire est qu'il n'y ait pas encore de jetons Chasse dessus et que ce territoire soit le meilleur territoire de chasse dans lequel CIV-A possède au moins 1 tribu.

Définir le territoire pour CIV-A (P.41 règles)

- **Identifier un territoire :**
 - 1) Consultez la condition prioritaire indiquée sur la carte de mise en place de cette action. Si cela vous laisse avec un seul territoire possible, utilisez-le.
 - 2) Si plusieurs territoires remplissent la condition prioritaire, faites une sélection du territoire (voir ci-dessous) pour identifier quel est le territoire sélectionnable à utiliser.
 - 3) S'il n'y a pas de territoires remplissant la condition prioritaire, tous les territoires qui remplissent la condition minimale peuvent être sélectionnés (si indiqué). Comme expliqué ci-dessus, s'il y a plusieurs territoires sélectionnables, faites une sélection du territoire pour isoler le territoire à choisir.
 - 4) S'il n'y a malgré tout aucun territoire sélectionnable, l'action est abandonnée.
- **Sélection du territoire :** Lancez un des dés de CIV-A et cherchez la valeur correspondante dans la roue des territoires. Si le type de territoire correspondant à la valeur du dé est un territoire sélectionnable, utilisez-le. Autrement, suivez la flèche à partir de la valeur du dé jusqu'à atteindre un type de territoire qui correspond à un territoire sélectionnable. Si 2 ou 3 territoires du type identifié sont sélectionnables, regardez le nombre d'icônes Balise dans chacun des territoires (chaque territoire terrestre est marqué avec 1, 2 ou 3 icônes Balise). Faites un deuxième lancer et cherchez sa valeur dans l'aperçu des balises. Si cette valeur correspond au même nombre d'icônes Balise d'un territoire sélectionnable, utilisez ce territoire. Autrement, suivez la flèche à partir de la valeur du dé jusqu'à atteindre le nombre de balises suivant et utilisez ce territoire.

Diagrammes des actions avancées de CIV-A



Fin de partie (P.36 règles)

- Après la phase Revenu de la quatrième ère, placez l'indicateur de phase sur la case hexagonale la plus à gauche de la zone de décompte final sur le plateau de progression. La partie prend fin et vous procédez alors au décompte final.
- Dans le décompte final, avancez l'indicateur de phase de case en case, le long de la flèche, et marquez les points des catégories correspondantes. Faire pareil pour CIV-A.
- Le décompte **évolution** représente chaque marqueur Caractéristique que vous possédez sur vos cases Caractéristique. Multipliez le nombre total de marqueurs par le nombre de points de victoire.
- Le décompte **prospérité** représente chaque diamant actif sur la partie gauche de votre console. 1 Diamant pour 3 nourritures; 1 diamant par 2 Argent; X diamant par emplacement colonie vide et 1 ou 2 diamants par Stockage : Ces diamants sont considérés comme actifs si les cases Stockage au-dessus et en dessous contiennent chacune au moins 1 ressource stockée. Cela ne change rien s'il y a plus d'une ressource stockée dans ces cases.
- Le décompte **Conquête** représente chaque territoire sur lequel vous possédez au moins une tribu. Multipliez le nombre de territoires par le nombre de points de victoire.
- CIV-A n'a pas de console et ne marque donc pas de points à cet égard.
- Une fois les points des 9 catégories marqués, déplacez l'indicateur de phase de la catégorie Conquête vers la case hexagonale « A ». À présent, votre civilisation marque les points du séparateur de stades de sa console (sauf CIV-A) : consultez un à un les stades de votre console. Pour chaque puce et carte Recherche dont le tiers supérieur est visible dans un stade, gagnez les points de victoire du stade correspondant. Cependant, les puces et les cartes situées dans les stades 4 et 5 ne rapportent des points que si les stades en question ont leur côté actif visible.
- Une fois que toutes les civilisations ont compté leurs points par stade, déplacez l'indicateur de phase sur la case « B ». À présent, votre civilisation regarde si elle a dans son séparateur de stades des cartes Recherche avec des points bonus. Pour chaque carte et puce Revenu installée dans la même colonne que la carte points bonus, vous gagnez les points de victoire indiqués sur cette carte bonus (carte bonus y compris). Notez que vous marquez des points sur toutes les cartes et puces de cette colonne, sans tenir compte de la hauteur de cette colonne ni de l'activation de ses différents stades.
- Une fois le décompte des points ci-dessus terminé, la civilisation dont le disque est le plus avancé sur la piste de score, et qui a donc le plus de points de victoire, remporte la partie. En cas d'égalité, la civilisation à égalité qui a le plus amélioré de modules gagne la partie. S'il y a toujours une égalité, la civilisation à égalité qui arrive en premier dans l'ordre de tour gagne la partie.

Activer un module (P.13 règles)

- Pour activer un module, vous devez toujours utiliser exactement 2 dés d'activation depuis vos cases Dés. L'un de ces dés doit avoir la valeur qui est affichée en bas à gauche du module, et l'autre doit avoir la valeur affichée en bas à droite.
- Si vous n'avez pas de dés avec la valeur demandée, vous pouvez dépenser des marqueurs Idée pour changer la valeur sur n'importe quel dé vous pouvez augmenter ou réduire la valeur d'un dé de 1 pour chaque marqueur Idée que vous remettez depuis la case Idée de votre console vers votre réserve. Il est donc possible changer un 1 en 6 avec seulement un marqueur Idée, et inversement.
- Vous pouvez obtenir des marqueurs Planification lors de la partie que vous placez sur vos cases Dés (principalement via le module Planification). La valeur de chaque marqueur Planification est égale à la valeur de la case Dés sur laquelle il est placé. Lorsque vous activez un module, au lieu de prendre un dé d'activation, vous pouvez prendre un marqueur Planification sur l'une des cases Dés de cette valeur (et si besoin, changer cette valeur en dépensant des marqueurs Idée).
- Placez sous votre console les deux dés d'activation que vous utilisez pour activer un module. Si vous utilisez un ou deux marqueurs Planification à la place des dés, remettez ces marqueurs Planification dans votre réserve. Enfin, réalisez la ou les actions du module activé.

Faire une réinitialisation (P.32 règles)

- Au lieu d'activer un module lors de votre tour, vous pouvez faire une réinitialisation pour récupérer vos dés d'activation épuisés. Toutefois, cela est seulement permis si vous ne possédez pas plus de 3 dés d'activation sur vos cases Dés (les marqueurs Planification ne comptent pas).
- Pour faire une réinitialisation, vous devez regarder les colonnes de réinitialisation de votre console. Descendez le marqueur Réinitialisation le plus à gauche, palier par palier, dans sa colonne. À chaque lettre atteinte, réalisez les actions correspondantes comme suit :
 - A : Déplacez l'indicateur de phase sur le séquenceur de phase du plateau séquenceur le long de la flèche jaune jusqu'à la prochaine case réinitialisation. Si l'indicateur est déplacé sur la case finale de réinitialisation correspondant au nombre de joueurs, vous déclenchez la fin de la phase Action. Si l'indicateur de phase se trouve déjà sur la case finale de réinitialisation lorsque vous faites une réinitialisation, il y reste jusqu'à la fin de la phase Action.
 - B : Prenez dans votre main tous vos dés d'activation épuisés placés en dessous de votre console. Si vous possédez encore des dés d'activation sur vos cases Dés, choisissez pour chacun d'eux si vous les laissez sur leurs cases ou si vous les prenez dans votre main. Lancez une fois tous les dés et placez-le sur les cases Dés correspondantes.
 - C : Une fois le marqueur Réinitialisation déplacé sur le palier « C », retirez-le de sa colonne de réinitialisation et placez-le soit sur votre case Idée, soit sur votre case Nourriture.
- Si vous faites une réinitialisation mais que vous n'avez plus de marqueurs pour le faire, réalisez quand même les actions A et B, puis placez un marqueur de votre réserve sur votre case Idée ou Nourriture.

Les modules

- **Le module Sommeil** (P.14 règles) : Le module Sommeil est un module de complétion que vous pouvez activer avec deux dés d'activation, sans conditions de valeur précises. Lorsque vous l'activez, vous pouvez choisir de placer 1 marqueur de votre réserve sur votre case Concentration (il devient alors un marqueur Concentration) ou 2 marqueurs sur votre case Idée (marqueurs Idée).
- **Les modules de caractéristique** (P.14 règles) : Chacun des 6 modules de caractéristique est connecté avec la case Caractéristique située en dessous. Pour activer un module de caractéristique, vous devez utiliser 2 dés d'activation de la valeur demandée. Si vous l'activez, placez un marqueur de votre réserve sur la case Caractéristique située en dessous. À partir de maintenant il devient un marqueur de cette caractéristique.
- **Les modules principaux** (P.14 règles) : Les 15 modules principaux sont identifiables par le fait qu'ils peuvent être améliorés durant la partie. Chaque module possède trois niveaux : Le Niveau-I est le niveau standard, tandis que les Niveau-II et III sont des versions améliorées de celui-ci. La plupart des modules affichent un « OU » séparateur, indiquant à la civilisation de choisir entre l'une des deux actions à exécuter. S'il n'y a pas de « OU », vous pouvez alors exécuter toutes les actions décrites sur le module.
- **Améliorer 1 module principal** (P.27 règles) : Choisissez l'un de vos modules principaux et passez-le au niveau supérieur. En d'autres termes :
 - Si le côté Niveau-I est visible, retournez le module sur son côté Niveau-II.
 - Si le côté Niveau-II est déjà visible, retirez le module pour révéler son Niveau-III. Mettez ensuite la tuile Module de côté pour le reste de la partie. Il n'y a pas d'amélioration au-delà du Niveau-III.
 - Si vous améliorez un module alors que vous exécutez encore ses actions (car il s'agit du module que vous avez activé ce tour-ci), vous ne pouvez pas utiliser son nouveau niveau avant votre prochain tour.

Module Migration

- **Déloger une autre tribu** : cela peut être une de vos tribus. Votre tribu doit se mettre en position couchée dans ce cas là. (P.14 règles)
- **Déplacement dans les terres sauvages** (P.15 règles) : Si votre tribu force une autre tribu à se déplacer dans les terres sauvages, cela signifie que vous laissez la tribu déplacée dans le même territoire, mais à l'extérieur des campements. Son état ne change pas (c'est à dire que si elle est robuste, elle reste debout ; si elle est vulnérable, elle reste couchée). Votre tribu s'empare alors du campement devenu vacant. Toutefois, votre tribu doit se mettre en position couchée car son assaut sur le campement l'a affaibli.
- **Campements avec un feu** : vous recevez immédiatement les points de victoire inscrits dessus. (P.15 règles)
- **Migrer par bateaux** : vous pouvez avec 1 Migration déplacer une de vos tribus robustes sur l'un de vos bateaux. Cela est possible seulement si le bateau est sur un territoire Mer adjacent et s'il a au moins une place libre. Les bateaux ne peuvent accueillir que des tribus de leur couleur et disposent de 2 places maximum. Déloger une de ses tribus est interdit. (P.15 règles)
- **Développer un territoire** : dès lors qu'une tribu est la toute première à s'installer sur un territoire, ce dernier est automatiquement développé. la tuile Ressource de ce territoire est retournée face visible. La civilisation place immédiatement, depuis sa réserve, l'un de ses marqueurs sur le territoire. Le territoire est à présent considéré comme développé pour le reste de la partie. (P.15 règles)
- La migration au sein d'un même territoire est interdite. (P.15 règles)
- Les tribus vulnérables (position couchée) ne peuvent jamais migrer. (P.15 règles)
- Des territoires sont considérés comme adjacents si leurs frontières se touchent en un quelconque point. (P.15 règles)
- Des territoires qui partagent une frontière avec un même site, mais ne se touchant pas entre-eux, ne sont pas considérés comme adjacents. (P.15 règles)
- Les tribus ne peuvent pas pénétrer sur un site. (P.15 règles)
- Traverser un territoire signifie que la tribu n'entre dans aucun campement (et donc, ne déplace aucune tribu, ne gagne pas de points sur les campements avec un feu et ne développe aucun territoire qui n'est pas encore développé). (P.16 règles)

Module Production et Transport (P.18 règles)

- **Produire 1 ressource** : Choisissez un territoire où vous possédez au moins une tribu. Placez ensuite un marqueur de votre réserve sur ce territoire. Ce marqueur désigne maintenant une ressource du type représenté sur la tuile Ressource du territoire.
- Les ressources en elles-mêmes n'ont aucune valeur et ne peuvent être utilisées. C'est seulement après les avoir transportés dans votre stockage qu'elles sont considérées comme des ressources stockées pouvant être utilisées (pour construire ou payer le coût d'une carte par exemple).
- **La production sur les bateaux** : Vous pouvez produire une ressource sur un bateau si au moins une de vos tribus se trouvent dessus et si l'échancrure de votre bateau n'accueille pas déjà une ressource. Un bateau ne peut accueillir qu'une seule ressource, placée dans son échancrure. Néanmoins, le type de ressource représenté par le marqueur reste indéfini tant que vous ne l'avez pas transporté dans votre stockage. Lorsque vous construisez un bateau, il arrive déjà avec une ressource.
- A la différence de la Production, le fait qu'il y ait vos tribus sur le territoire de la ressource que vous transportez importe peu.
- **Transporter des ressources par bateau** : pour transporter une ressource sur l'un de vos bateaux dans votre stockage, vérifiez d'abord quels territoires développés sont adjacents au territoire Mer où se trouve le bateau. Regardez ensuite quelles tuiles Ressource y sont face visible. Choisissez l'une d'entre-elles et déplacez le marqueur de votre bateau sur la case Stockage de la ressource correspondante.

Module Subsistance (P.19 règles)

- **Réaliser 1 chasse** : Choisissez un territoire où vous possédez au moins une tribu et où il n'y a pas de jetons Chasse. Lancez une fois vos dés du destin de couleur rose. Choisissez la valeur de l'un de ces dés et vérifiez le nombre de marqueurs Nourriture que vous récupérez en regardant le tableau de chasse sur le plateau de progression. Cherchez dans le tableau de chasse le numéro où la valeur du dé et la colonne du type de territoire choisi se rejoignent. Prenez autant de marqueurs depuis votre réserve et placez-les sur la case Nourriture de votre console. Placez un jeton chasse sur le territoire où vous venez de chasser. Plus personne ne pourra chasser sur ce territoire jusqu'à la fin de l'ère.
- Comme d'habitude, vous avez le droit de changer la valeur de votre dé en dépensant des marqueurs Idée.

Module Exploration (P.20 règles)

- **Faire une heureuse découverte** : choisissez un type de territoire terrestre sur lequel vous avez au moins une tribu puis lancez une fois vos dés du destin de couleur rose. Choisissez l'un de ces dés et cherchez sa valeur dans la colonne à côté de votre stockage. Suivez la ligne associée à cette valeur vers la gauche jusqu'à atteindre la case Stockage du type de territoire annoncé. Puis, placez un marqueur de votre réserve sur cette case.
- Comme d'habitude, vous avez le droit de changer la valeur de votre dé en dépensant des marqueurs Idée.

Module Construction

- **Compléter 1 projet de construction** : Il existe 4 types de projet de construction qui peuvent être complétés sur le continent :
- **Construire une ferme** (P.21 règles) : Choisissez un territoire terrestre où vous possédez au moins une tribu et où il n'y a pas encore de ferme (que ce soit les vôtres ou celles d'une autre civilisation). Prenez ensuite des fermes dans votre console et placez-la sur la case Construction de Ferme du territoire choisi. Construire ce bâtiment ne vous coûte rien. Recevez immédiatement un marqueur Idée. Les fermes vous assurent avant tout un certain avantage lors de la phase Alimentation, puisque vous aurez besoin de moins de marqueurs Nourriture pour les tribus sur des territoires où une de vos fermes est présente.
 - Chaque territoire terrestre ne peut accueillir qu'une seule ferme.
 - Si vous n'avez plus de fermes dans votre console, vous ne pouvez plus en construire de nouvelle : la démolition volontaire est interdite.
 - Vous ne pouvez pas construire de fermes sur des territoires adjacents à un site Volcan face visible. Dès qu'un Volcan est révélé, toutes les fermes sur des territoires adjacents à celui-ci doivent être retournées dans leurs consoles.
- **Construire un bateau** (P.21 règles) : Choisissez un territoire Mer où vous n'avez pas de bateaux (les bateaux d'autres civilisations peuvent s'y trouver). Ce territoire Mer doit également être adjacent à au moins un autre territoire où vous possédez au minimum une tribu. Le bateau arrive avec son marqueur. Construire ce bâtiment ne vous coûte rien. En récompense pour la construction du bateau, vous pouvez immédiatement déplacer sur ce bateau l'une de vos tribus robustes depuis un territoire adjacent.
 - Chaque territoire Mer peut accueillir un maximum de 1 bateau par civilisation.
 - Si vous n'avez plus de bateau dans votre console, vous ne pouvez plus en construire de nouveau. Il est interdit d'en retirer volontairement depuis le continent.
 - Les bateaux servent principalement à une chose : rendre les territoires Mer sur lesquels ils sont construits accessibles pour leurs tribus (par exemple, pour la chasse, l'exploration ou la migration).
- **Construire une statue** (P.22 règles) : Les statues sont représentées par des marqueurs placés sur les Terrains de construction. Pour construire une statue, choisissez un terrain de construction dont vous pouvez remplir les conditions et payer les coûts de construction. Sur le terrain de construction, deux ou trois types de ressources stockées pouvant être utilisées pour construire la statue sont indiqués. Choisissez une de ces ressources, prenez un marqueur de la case Stockage en question, puis placez-le sur le terrain de construction pour créer une statue. En récompense, vous pouvez immédiatement avancer de 1 cran votre disque sur la piste de progrès de votre choix. De plus, chaque statue générera des points de victoire pour chacune des phases Revenu suivantes.
- **Construire une colonie** (P.22 règles) : Choisissez un terrain de construction dont vous pouvez remplir les conditions pour y construire une colonie. Ensuite, choisissez une colonie depuis votre console et payez le coût de construction indiqué à côté d'elle en remettant toutes les ressources stockées affichées dans votre réserve. Ensuite, prenez la colonie et placez-la sur le terrain de construction choisi. En récompense pour la construction d'une colonie, gagnez immédiatement une nouvelle puce Revenu.
 - Une fois que vous avez construit votre quatrième colonie, vous pouvez immédiatement retourner une de vos tuiles Stade sur son côté actif.
 - Lorsque vous retirez une colonie de la console pour la construire, 1, 2 ou 3 diamant(s) apparaissent sur la case. Ces diamants rapportent des points dans la catégorie Prospérité.
 - Si vous n'avez plus de colonie dans votre console, vous ne pouvez plus en construire de nouvelle : il n'est pas possible de la démolir volontairement.

Module Procréation (P.16 règles)

- Vous pouvez réaliser une procréation sur un bateau, à la condition d'avoir seulement une tribu dessus. Ainsi, l'autre siège est libre pour accueillir la nouvelle tribu.
- Si vous possédez déjà vos 20 tribus sur le continent, la procréation est interdite.

Module Planification (P.26 règles)

- Voir **Installer 1 puce Succès**. Rien d'autre de spécial pour ce module.

Module Recherche (P.28 règles)

- Voir **Gagner 1 carte Recherche**. Rien d'autre de spécial pour ce module.

Module Exploit (P.28 règles)

- **Dé d'activation** : prenez n'importe quel dé d'action sur l'emplacement des dés du plateau de progression. Lancez le dé et placez-le sur la case Dé de la valeur correspondante sur votre console. À partir de maintenant, vous pouvez l'utiliser pour activer les modules exactement comme avec vos autres dés d'activation.
- **Dés du destin** : prenez n'importe quel dé du destin sur l'emplacement des dés du plateau de progression et placez-le avec vos autres dés du destin. À partir de maintenant, vous pouvez les lancer ensemble pour lors des tests de faveurs, chasses et heureuses découvertes.
- Voir **Installer 1 carte Recherche**. Rien d'autre de spécial pour ce module.

Module Sagacité (P.29 règles)

- Voir **Installer 1 carte Recherche**. Rien d'autre de spécial pour ce module.

Module Mutation (P.29 règles)

- Voir **Installer 1 carte Recherche**. Rien d'autre de spécial pour ce module.

Module Invention (P.30 règles)

- Voir **Réaliser l'action de 1 de vos puces Revenu et Installer 1 carte Recherche**. Rien d'autre de spécial pour ce module.

Module Commerce (P.30 règles)

- **Vente** : Vendez jusqu'à 2 ressources stockées de votre stockage. Vous pouvez vendre une de ces ressources pour de l'argent et l'autre pour des points de victoire. Lorsque vous vendez une ressource stockée pour de l'argent, retirez-la de sa case Stockage et regardez quelle bourse d'argent est représentée en face de sa rangée de stockage. Remettez la ressource stockée dans votre réserve, puis récupérez depuis celle-ci autant de marqueurs que le nombre indiqué sur la bourse d'argent. Placez-les sur la case Argent de votre console. (Par exemple, le Bois donne 1 marqueur Argent et l'Huile en donne 3.) Si vous vendez une ressource stockée pour des points de victoire, remettez-la dans votre réserve et gagnez 2 points de victoire.
- **Achat** : Choisissez n'importe quel type de ressource que vous souhaitez acheter. Vérifiez avant si la tuile Ressource correspondante a bien été retournée face visible sur le continent. Si c'est le cas, vous ne devez remettre que 2 marqueurs Argent de votre case Argent dans votre réserve. Dans le cas contraire, vous devez remettre 4 marqueurs Argent dans votre réserve. Une fois les marqueurs remis dans votre réserve, gagnez la ressource achetée en plaçant un marqueur de votre réserve sur sa case Stockage.

Module Activité (P.31 règles)

- **Réaliser 1 activité** : Réalisez une des activités qui vous sont disponibles. Vous avez déjà une activité située en haut à droite de votre console qui est disponible depuis le début de la partie. Pour obtenir davantage d'activités, vous devez installer des cartes Recherche dans votre séparateur de stades proposant des activités. Les activités sont indiquées par cette icône.
- **Activité de départ** : Renvoyez 1 marqueur Argent de votre case Argent dans votre réserve pour avancer de 1 cran votre disque sur une piste de progrès de votre choix.

Passer un test de faveur (P.17 règles)

- Pour passer un test de faveur, lancez une fois tous vos dés du destin rose (Chaque civilisation reçoit 1 dé du destin au début de la partie. Vous pouvez obtenir des dés du destin supplémentaires grâce au module Exploit.). Réussir un test de faveur dépend de la valeur, ou les valeurs, de vos lancers de dés ainsi que de la progression de votre disque sur la piste Faveur d'Agera.
- Le test de faveur est automatiquement réussi si le disque est sur la case la plus à droite.
- Vous pouvez changer la valeur de vos dés du destin en dépensant des marqueurs Idée.
- Les marqueurs Planification ne peuvent pas être utilisés.

Puce Revenu (P.23 règles)

- **Gagner 1 puce Revenu :**
 - 1 : Choisissez une des 3 puces Revenu sur l'emplacement des puces Revenu du plateau de progression et prenez-la.
 - 2 : Remplacez la puce récupérée sur l'emplacement avec une puce Revenu piochée au hasard dans le sac blanc.
 - 3 : Installez la puce Revenu que vous venez de récupérer dans le séparateur de stades de votre console.
 - 4 : Réalisez une fois l'action de la puce Revenu.
- **Installer des puces Revenu :** le séparateur de stades sur votre console est composé de 9 colonnes dans lesquelles vous installez des cartes Recherche et des puces. À la différence des autres puces et des cartes, les puces Revenu ont l'énorme avantage de pouvoir être installées sur n'importe quelle colonne. Pour installer une puce Revenu, choisissez une de vos colonnes et placez-la sur le stade non occupé le plus bas. Cependant, le bord inférieur de la puce Revenu doit être totalement en contact avec ce qui se trouve en dessous. Elle ne peut donc pas « flotter » dans les airs ou être placée au dessus d'une seule puce Succès. Dans ce cas, il faudrait 2 puces Succès adjacentes pour la « porter ».
- **Réaliser l'action de 1 de vos puces Revenu :** Choisissez une des puces Revenu sur le séparateur de stades de votre console et réalisez son action. Vous avez le choix entre exécuter son action OU recevoir 1 point de victoire à la place.
 - Si vous choisissez l'action et qu'elle nécessite un test de faveur, vous n'obtiendrez rien si vous échouez au test de faveur. Vous ne pouvez pas décider après coup de prendre les points de victoire à la place.

Puce Succès (P.26 règles)

- **Installer 1 puce Succès :** Choisissez une des puces Succès visibles dans votre zone Succès dont les conditions peuvent être à présent remplies. Ces conditions peuvent être, par exemple, de posséder certains éléments dans un certain territoire ou de devoir immédiatement retourner une ressource stockée spécifique dans votre réserve. Si vous remplissez les conditions, procédez comme suit.
- **Identifier la colonne dans laquelle la puce Succès sera installée :** Si aucune puce de ce type n'est encore installée dans le séparateur de stades, vous pouvez choisir soit une colonne vide, soit une colonne qui ne contient que des puces Revenu. Si vous avez déjà une colonne avec au moins une puce Succès à l'intérieur, vous devez la choisir.
- **Insérer la puce Succès dans la colonne :** Retirez la puce Succès de votre zone Succès et retournez-la face cachée. Placez ensuite la puce dans la colonne, de sorte que le bord inférieur soit pleinement en contact avec la partie en dessous. Puisque les puces Succès font seulement la moitié en largeur d'une colonne, deux puces peuvent être placées par stade. Toutefois, il n'est pas obligatoire de compléter totalement un stade avant de placer une puce au-dessus d'une autre pour passer au stade suivant, même si une des cases dans le stade inférieur est vide. Une fois installé, la puce Succès reste en place pour le reste de la partie.
- **Gagner le bonus d'amélioration :** Si l'icône de votre plateau est révélée lorsque vous retirez la puce de votre zone Succès vous gagnez un bonus d'amélioration. Cela signifie que vous pouvez immédiatement exécuter l'action « Améliorer 1 module principal ». La seule situation où un bonus d'amélioration n'est pas révélé lors de cette action est lorsque la puce Succès dont les conditions ont été remplies se trouve sur une autre puce dans votre zone Succès.
- **Gagner 1 puce Succès :** Choisissez une des puces Succès de l'emplacement des puces Succès sur le plateau de progression, puis placez-la face visible dans votre zone Succès. Remplacez ensuite immédiatement la puce sélectionnée par une puce Succès piochée au hasard dans le sac bleu foncé. Si les 3 cases de votre zone Succès sont toutes déjà occupées, vous pouvez toujours récupérer une nouvelle puce de l'emplacement des puces. Cependant, vous devez alors placer la nouvelle puce Succès sur l'une de vos autres puces et donc la recouvrir. La puce Succès située en dessous reste recouverte jusqu'à ce que vous installiez celle située qui est par-dessus (vous ne pouvez pas y accéder d'une autre manière).

Puce Attribut (P.27 règles)

- Dans le plateau de progression, il y a 3 puces Attribut qui sont toujours disponibles. Récupère une de ces puces n'est pas considéré comme une action. Ainsi, vous pouvez récupérer et installer une telle puce Attribut à tout moment lors de votre tour, à la condition de remplir ses conditions.
- Si vous souhaitez installer une puce Attribut, suivez ces étapes :
 - **Remplir les conditions de la puce Attribut :** Chaque puce Attribut affiche une condition de caractéristique qui vous demande de posséder sur votre console au moins autant de marqueurs Caractéristique que celui indiqué sur la puce (3 ou 4) ET de remettre un de ces marqueurs dans votre réserve.
 - **Prendre la puce Attribut :** Si vous remplissez les conditions de la puce, prenez-la depuis l'emplacement des puces Attribut et remplacez-la en piochant une nouvelle puce depuis le sac jaune. (S'il n'y a plus de puces Attribut dans le sac, la case de l'emplacement reste vide.)
 - **Identifier la colonne dans laquelle la puce Attribut sera installée :** Si aucune puce de ce type n'est encore installée dans le séparateur de stades, vous pouvez choisir soit une colonne vide, soit une colonne qui ne contient que des puces Revenu. Si vous avez déjà une colonne avec au moins une puce Attribut à l'intérieur, vous devez la choisir.
 - **Insérer la puce Attribut dans la colonne :** Enfin, placez la puce Attribut dans le stade le plus bas de cette colonne. La puce Attribut reste en place et vous offre un avantage personnel pour le reste de la partie. Vous pouvez installer plusieurs puces Attribut lors d'un même tour en respectant les règles ci-dessus.

Tuile Stade (P.23 règles)

- Vous recevez des points de victoire à la fin de la partie pour chaque puce et carte installée, selon le stade où elle se situe.
- Cependant, les puces et cartes situées dans les stades 4 et 5 ne rapportent des points que si les stades en question ont leur côté actif face visible à la fin de la partie.
- **Retourner 1 tuile Stade pour l'activer :**
 - Grâce à cette action vous pouvez retourner l'une de vos 2 tuiles Stade qui est toujours sur son côté inactif pour la rendre active. Une fois que les deux tuiles sont actives, cette action n'est plus disponible.
 - Il n'est pas nécessaire que les tuiles Stade 4 et 5 soient actives pour installer et utiliser des cartes et des puces dans ces stades. Le côté actif est pertinent pour le décompte des points à la fin de la partie.

Carte Recherche

- **Installer 1 carte Recherche (P.24 règles) :** Choisissez une carte Recherche de votre main du type indiqué par le module activé.
- Installez cette carte dans le séparateur de stades en suivant les étapes suivantes :
 - Si aucune carte de ce type n'est encore installée dans le séparateur de stades, vous pouvez choisir soit une colonne vide, soit une colonne qui ne contient que des puces Revenu. Si vous avez déjà une colonne avec au moins une carte de ce type à l'intérieur, vous devez choisir cette colonne.
 - Le coût de la carte dépend du stade dans lequel vous l'installez, qui correspond toujours au stade non occupé le plus bas dans cette colonne. Le stade précise quelles sont les cases dont vous devez remplir les conditions (de gauche à droite) parmi les 5 cases Coût sur la carte. Pour le premier stade, vous devez seulement remplir la condition de la case la plus à gauche. Pour le deuxième stade, vous devez seulement remplir les conditions des deux cases les plus à gauche, et ainsi de suite. Les Cases Coût vides sont automatiquement considérées comme remplies mais sont considérées comme inactives. Les cases Coût dont les conditions n'ont pas besoin d'être remplies en fonction du stade sont également considérées comme inactives. Les cases Coût restantes sont les cases Coût actives.
 - Pour installer une carte, vous devez à présent remplir les conditions de toutes les cases **Coût actives**. Les cartes Bâtiment proposent souvent une condition alternative pour beaucoup de cases Coût.
 - Après avoir rempli toutes les conditions des cases Coût actives, gagnez les **points de victoire** inscrits en bas des cases actives.
 - Réalisez alors de suite **les actions inscrites** sur la carte. Renoncez aux actions que vous ne pouvez, ou ne souhaitez pas réaliser.
 - Enfin, insérez la carte dans la colonne adéquate de votre séparateur de stades. La carte reste en place pour le reste de la partie. Elle a un fond clair et une capacité se trouve dans son tiers supérieur. Cette capacité est maintenant active et peut être utilisée tout au long de la partie. **IMPORTANT :** lorsque que vous installez une carte Recherche, vous pouvez toujours payer le coût d'un stade supérieur si vous le souhaitez (par exemple, si vous voulez gagner les points de victoire venant de cases Coût inactives). Toutefois, vous devez dans ce cas remplir les conditions de toutes les cases Coût actives du niveau supérieur en question et non en ignorer certaines.
- **Gagner 1 carte Recherche (P.28 règles) :** Gagnez la première carte sur l'une des 5 cartes face visible ou face cachée dans l'emplacement des cartes Recherche et ajoutez-la à votre main. Le nombre de cartes dans votre main n'est pas limité. Lorsque vous récupérez la dernière carte d'une pile face visible et qu'elle devient ainsi vide, révélez immédiatement la première carte de sa pioche correspondante pour former une nouvelle pile face visible. Ignorez cette étape si la pile face visible contient toujours une carte.

Terrains de construction (P.22 règles)

- Les terrains de construction sont essentiels pour construire des statues et des colonies. Au début, il n'y a qu'un seul terrain de construction sur le grand territoire Mer. Six autres terrains pourront être découverts parmi les sites.
- Pour construire sur un terrain de construction, il faut respecter certaines conditions :
 - Vous devez posséder au moins une tribu sur au moins un des territoires adjacents. Pour le terrain de construction sur le territoire Mer, vous devez donc y posséder un bateau avec au moins une tribu à son bord.
 - Vous devez respecter les limites de construction : vous ne pouvez pas posséder plus de deux bâtiments sur chaque terrain, et seul un des deux peut être une colonie. En d'autres termes, les civilisations peuvent construire une colonie et une statue, OU deux statues, sur chaque terrain de construction, quelle que soit la nature des bâtiments construits par les autres.

Les pistes de progrès (P.31 règles)

- Au cours de la partie, vous pouvez avancer vos disques sur les pistes de progrès grâce à des icônes d'actions. On les trouve très généralement sur les cartes Recherche. Avancer sur les pistes de progrès est avantageux pour vous car elles appartiennent aux catégories de décompte des points. Selon les tuiles Score présentes sur le plateau de jeu, certaines pistes valent plus de points que les autres. Il y a également des événements en lien avec les pistes de progrès. De plus, en progressant sur les pistes, vous gagnerez des bonus : à chaque palier de bonus que vous dépassez en avançant votre disque sur une piste, vous récupérez le bonus de piste indiqué à droite de ce palier.
- Vous ne pouvez pas avancer au-delà de la case 12 sur les pistes de progrès. Si votre disque est déjà sur la case 12 d'une piste, gagnez 2 points de victoire pour chaque cran supplémentaire que vous auriez dû gagner à ce moment-là. Certaines cases sur les pistes de progrès sont claires et affichent un chiffre en noir. Ces cases ne concernent que certaines cartes Recherche qui y font référence.

Niveau de difficulté de CIV-A (P.44 règles)

- **Niveau débutant** : utilisez la partie bleue des cartes Action pour toute la durée du jeu.
- **Niveau amateur** : utilisez la partie bleue pour les 3 premières ères et la partie rouge pour l'ère 4.
- **Niveau intermédiaire** : utilisez la partie bleue pour les 2 premières ères et la partie rouge pour les 2 dernières ères.
- **Niveau avancé** : utilisez la partie bleue pour la 1 première ère et la partie rouge pour les 3 dernières ères.
- **Niveau expert** : utilisez la partie rouge pour toute la durée du jeu.
- La carte de mise en place avec la roue des territoires possède une face bleue et une face rouge pour vous rappeler quel partie des cartes vous utilisez. Cette carte peut être retournée dès que nécessaire. Notez que les niveaux ci-dessus sont calibrés sur un certain niveau de difficulté et sont donc soumis à de légères variations. Toutefois, si vous avez l'impression de faire face à un défi particulièrement difficile, vous pouvez combiner plusieurs de ces niveaux avec la modification suivante : lorsque vous faites une Réinitialisation pour CIV-A, réalisez également la ou les action(s) de la carte qui a déclenché cette Réinitialisation, avant de la défausser avec les autres cartes sur la pile de défausse.

Marqueurs Concentration (P.14 règles)

- Si besoin, vous pouvez utiliser des marqueurs Concentration pour en faire des marqueurs Planification de valeur quelconque. Cela signifie que si vous avez besoin d'un dé d'activation d'une certaine valeur, vous pouvez utiliser un marqueur Concentration à la place en le remettant dans votre réserve depuis votre case Concentration.

Important

- Console : Chaque colonne du séparateur de stades ne peut accueillir qu'un seul type de carte ou de puce : dès que vous avez installé votre première carte ou puce d'un type en particulier, la colonne et le type sont désormais liés. Cela signifie que la colonne ne peut accueillir d'autres types, mais aussi que ce type ne peut pas apparaître dans les autres colonnes. Les puces Revenu font exception à cette règle. Elles peuvent être placées sur n'importe quelle colonne. (P.11 règles)
- Les territoires Mer n'ont pas de tuiles Ressource et sont considérés comme étant développés dès le début. (P.15 règles)
- Les stades 1 et 2 de votre séparateur de stades ont chacun un bonus d'achèvement. Vous obtenez immédiatement ce bonus à la fin du tour lorsque vous complétez son stade en installant une puce ou une carte (de sorte que le stade soit totalement complété avec des cartes et/ou des puces). (P.27 règles)
- Si vous voulez installer une puce ou une carte dans une colonne qui est complétée jusque stade 5 (ou plus), vous pouvez le faire en respectant les règles habituelles. Pour les cartes, les coûts sont les mêmes qu'au stade 5. Cependant, puisque les stades 6, 7, etc. n'ont pas de tuiles Stade face à eux, ils ne rapportent pas de points de victoire à la fin de la partie. (P.27 règles)
- La colonne la plus à droite avec votre puce Revenu de départ se comporte comme une colonne standard dans votre séparateur de stades. Cela veut dire que votre puce Revenu de départ rapportera 7 points lors du décompte final, mais seulement si vous avez réussi à activer la tuile Stade-4. De plus, vous pouvez installer dans cette colonne une puce ou une carte directement au stade 5, en suivant les règles habituelles. (P.27 règles)
- Vous pouvez regarder à n'importe quel moment les cartes des piles Recherche face visible, sans changer leur ordre. (P.28 règles)
- Si votre disque se trouve déjà sur la case la plus à droite de la piste Faveur d'Agera, et que vous obtenez un bonus qui vous ferait avancer sur cette piste, vous devez ignorer ce bonus. (P.37 règles)
- Votre réserve de marqueurs est limitée à 50. Si votre réserve est vide au moment de récupérer un marqueur, vous pouvez immédiatement la recharger en renvoyant des marqueurs de votre console et du continent dans votre réserve, mais sans compensation. Attention : les statues, marqueurs Réinitialisation et les marqueurs sur les bateaux ne peuvent pas être renvoyés ainsi. (P.37 règles)
- Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs sur les cases de votre console pouvant en accueillir. Si l'emplacement est trop petit, vous pouvez les empiler. Toutefois, pour la catégorie de score Prospérité, vous ne pouvez jamais acquérir plus de diamants actifs que ceux affichés sur votre console. (P.37 règles)
- Si toutes les tribus de CIV-A sont déjà sur le continent, ignorez les prochaines Procréations de CIV-A (P.44 règles)
- Dans les rares cas où CIV-A perd sa dernière tribu et n'a donc plus aucune tribu sur le continent, réalisez tout de suite 1 Procréation exceptionnelle pour CIV-A dans un territoire que vous aurez identifié grâce aux règles établies. La condition prioritaire pour ce territoire est que vous possédiez au moins 1 tribu sur ce territoire. (P.44 règles)