



AGRICULTURE

Irrigation
Récolte de nourriture sur terrain aride.
Ignorez les cartes famine.

Assainissement
+ 1 colon dans n'importe laquelle de vos villes.
Ignorez Peste et Epidémie.

Port de pêche
récolte d'une ville avec port +1 nourriture supplémentaire

Métallurgie
Mouvement d'un colon sur montagne récolte 1 or.

CONSTRUCTION

Caravane
Forêt/montagne plus de restriction attaque et mouvement.

Essor urbain
Mouvement supplémentaire pour 1 bateau ou 1 colon.
Dévoilez une merveille.

Routes commerciales
Colon à 2 cases d'une ville adverse (*voir développement Economie*).

Routes pavées
1 déplacement (sur les 3) bénéficie de 3 mouvements.
limite 1 par tour.

MARITIME

bateau de pêche *Port*
Mouvement = 2 nourritures.

navire de commerce
Vos bateaux peuvent faire du commerce à 2 cases d'une ville adv. (*voir développement Commerce*).

navire de guerre
Peuvent combattre des troupes au sol.
Annule 1 touche au 1er tour.

cartographie
Vos bateaux se déplacent autour du plateau vers les cases mer proches.

EDUCATION

Ecriture *Académie*
+1 culture. Et 1 culture pour tous joueurs qui n'a pas Ecriture.

Gratuité scolaire
+ 1 idée. Et 1 idée de plus pour tous joueurs qui n'a pas gratuité scolaire.

Education publique *Gratuité scolaire*
les jetons culture s'échangent avec des idées 1:1

Cirque et sports *E. Pub*
1 jeton humeur en début de tour.

WARFARE

Tech. de siège *Forteresse*
Empêcher un forteresse d'attaquer et d'annuler 1 touche.

armes en acier
vos armées font + 1 touche contre des armées sans.

Tactique
relancez 1 de vos dés par combat contre des armées sans. *limité à 1 par tour.*

Armures de plaques
pertes D6/6 contre toutes les armées sans.

SPIRITUALITY

Mythes *Temple*
gagne 1 jeton humeur ou culture pour chaque joueur qui n'a pas Mythes.

Dévotion *Mythes*
construisez les temples en payant une ressource en moins.

Rituels *Dévotion*
Mouvement d'1 colon même lieu qu'un colon adverse qui n'a pas Rituels. 1D6. Réussi 6+nbre de temple.
1 seul par adversaire

Sacerdoce *Rituels*
Mouvement de vos colons même lieu qu'une armée / colon d'un joueur qui n'a pas sacerdoce. 1D6. Réussi 6+nbre de temple. *Illimité.*

ECONOMICS

Troc
Echangez avec un joueur 2 ressources (bois/minerai/nourriture) contre 1 or. ou WV

Moulins
Donnez 1 action et 1 objectif à 1 joueur et piochez dans sa main le même nombre.

bourgeoisie
Echangez avec un joueur 1 humeur contre 1 culture ou idée (ou vice versa).

Taxation *Bourgeoisie*
Stock ressources (sauf or) = 5. Gain 1 or. Si stock =10. Gain 2 or.

CULTURE

Agronomie
+1 idée par récolte d'une ville une académie.

Mécénat *Agronomie*
Mouvement de votre colon dans une ville adverse +1 culture. Colon adverse arrive dans une de vos villes +1 culture.

Philosophie *Mécénat*
Mouvement de votre colon dans ville adverse =conversion culturelle sur un bâtiment D6. Réussi 6. +nbre d'académie.

Grande bibliothèque
1 jeton culture *Philosophie* en début de tour. *Dévoilez 1 merveille.*

SCIENCE

Caravelle
Capacité de transport bateau +1 armée/colon.

Mathématiques
Gagner un jeton d'idée par développement Education construit ou à construire.

Ingénierie *Mathémat.*
On peut construire 2 fois le même bâtiment dans une ville.

Siècle des lumières *Ingénierie*
1 jeton d'idée en début de tour.

DEMOCRACY

Séparation des pouvoirs
Vos colons sont plus difficile à convertir -1 (conv.religieuse).

Liberté sociale *Séparation des pouvoirs*
L'éducation ne coûte qu'un or.

Vote *Liberté sociale*
La culture ne coûte qu'une idée.

Droits civiques *Vote*
La science ne coûte qu'une idée.

AUTOCRACY

Nationalisme
Vos armées sont plus difficile a convertir -1 (conv. religieuse).

Conscription
Un jeton culture permet d'avoir une armée. *1/tour.*

Totalitarisme
Vos troupes peuvent tuer les colons adverses. D6. Réussi 6+niv. de forteresse.

Mobilisation générale *Totalitarisme*
Chacune de vos ville produit une armée gratuitement.

THEOCRACY

Conversion
Vos colons peuvent faire 2 essais de conversion.

Dogme *Conversion*
Vos colons/armées peuvent tenter de convertir même si l'adversaire à Rituels et Sacerdoce.

Fanatisme *Dogme*
Votre colon tué = +1 armée dans une de vos villes.

Religion d'état
Mouvement de vos armées même lieu qu'une armée/colon d'un joueur qui n'a pas Religion d'état. 1D6. Réussi 6+nbre de temple.