

IMPERIUM

UN JEU DE
NIGEL BUCKLE ET DÁVID TURCZI

ILLUSTRÉ PAR
MIHAJLO «THE MICO» DIMITRIEVSKI

LIVRET DE RÈGLES SOLO

Ce livret contient les règles pour jouer à *Imperium* en solitaire.
Familiarisez-vous d'abord avec les règles pour plusieurs joueurs
avant de lire celles-ci.



MISE EN PLACE

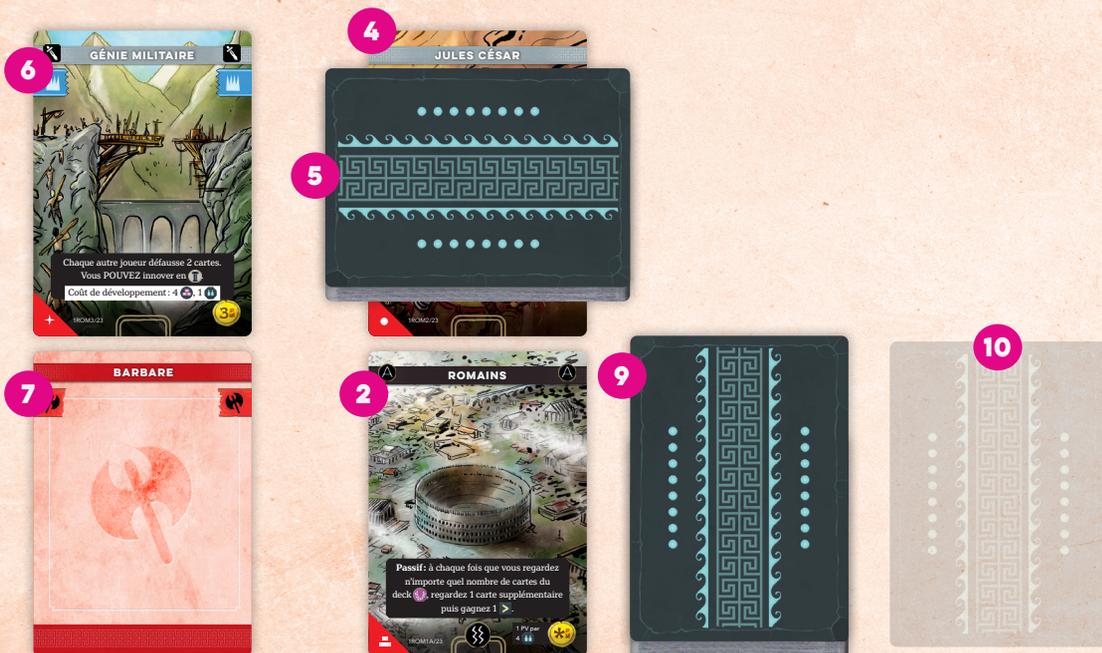
COMBINER LES JEUX ANTIQUE ET LÉGENDES

Si vous avez *Imperium : Antique* et *Imperium : Légendes*, modifiez la mise en place comme suit :

1. Vous pouvez choisir de jouer n'importe laquelle des 16 nations.
2. La Civilisation Interactive Virtuelle (C.I.V.) peut être n'importe laquelle des 15 autres nations.
3. Quand vous effectuez la mise en place générale, utilisez les cartes communes de l'une ou l'autre boîte. Vérifiez si des cartes ont le même nom que les nations jouées par vous et la C.I.V.. Si c'est le cas, remplacez chaque carte concernée par une carte choisie aléatoirement parmi les cartes communes de l'autre boîte. Si une nouvelle carte a une icône 4 ou 3+, ou si elle a le même nom qu'une des deux nations choisies, piochez une autre carte pour la remplacer.

MISE EN PLACE DU JOUEUR

La mise en place à un seul joueur est identique à la mise en place pour plusieurs joueurs.



Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Choisissez **une nation** et prenez toutes les cartes qui lui sont associées en vous basant sur la couleur indiquée dans leur coin inférieur gauche.

Avant de choisir une nation, consultez le chapitre « Nations » page 20 du livre de règles pour avoir un aperçu des différentes nations.

2. Placez votre **carte Puissance** devant vous à gauche de votre zone de jeu. Vous pouvez choisir la face que vous voulez, mais vous ne pourrez pas en changer en cours de partie.

Pour les nouveaux joueurs, il est recommandé de jouer avec la face B.

3. Si vous en avez, placez vos autres cartes  en jeu sous votre carte Puissance.

Seuls les Arthuriens et les Utopiens ont des cartes en jeu .

Si vous jouez les Arthuriens, placez la carte *Cour du roi Arthur* face visible sous votre carte Puissance.

Si vous jouez les Utopiens, posez la carte *Visions de Shangri-La* sur la carte *Portes de Shangri-La* puis placez-les toutes les deux sous votre carte Puissance. La carte du dessus de cette pile est votre **carte Voyage**.

4. Placez votre **carte Avènement**  face visible au-dessus de votre carte Puissance.

Pour la plupart des nations, la carte Acquisition  est votre **carte d'Avènement**.

Pour les Vikings, la carte  est votre **carte Zénith**.

Pour les Arthuriens, la carte  est votre **carte Nadir**.

Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte **Avènement** .

5. Constituer votre **pioche Nation**, en mélangeant vos **cartes Nation**  pour constituer une pioche que vous posez face cachée sur votre carte Acquisition , perpendiculairement à elle.

Les Atlantes et les Utopiens n'ont pas de carte Nation .

6. Préparez votre **Zone de Développement** en empilant toutes vos cartes  face visible à gauche de votre pioche Nation (Quand elles seront accessibles vous pouvez choisir la carte que vous souhaitez développer). Ces cartes ne sont accessibles que si vous êtes un Empire .

Pour la plupart des nations, les cartes  sont vos **cartes Développement**.

Pour les Arthuriens, ce sont vos **cartes Quête**. Quand des cartes Quête sont dans la Zone de Développement, elles sont considérées comme étant vos **quêtes en attente** dans votre **Zone de Quête**.

Les Utopiens n'ont pas de cartes Développement.

7. Prenez une **carte Statut** et placez-la sur sa face Barbare marquée de l'icône  à gauche de votre carte Puissance . Votre carte Statut indique si vous êtes un peuple barbare ou un empire en développement. Certaines cartes ne peuvent être jouées ou acquises que si vous êtes l'un ou l'autre.

Si vous jouez les Atlantes, placez votre carte Statut sur sa face Empire marquée de l'icône .

8. Ajoutez vos **cartes Instabilités**  aux cartes *Instabilités* du Marché.

Seuls les Arthuriens, les Celtes, les Olmèques, les Qin, les Utopiens et les Vikings ont des cartes . Toutes les cartes  sont des cartes . Certaines cartes  peuvent être retirées du jeu au cours de l'étape 5 de la mise en place générale (p. 4).

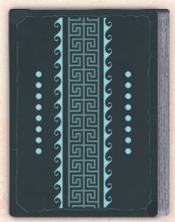
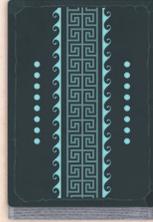
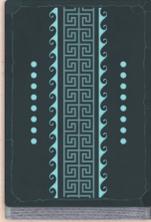
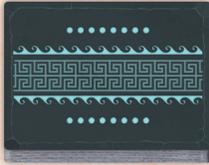
9. Constituez votre **deck Personnel** en mélangeant toutes les cartes restantes (sans symbole dans le triangle nation) pour former une pioche que vous placez face cachée à droite de votre carte Puissance .

10. Laisser un espace à côté de votre deck pour constituer une **Défausse** qui accueillera vos cartes jouées qui ne restent pas en jeu ou défaussées par des effets. Les cartes défaussées sont placées face visible dans la défausse.

11. **Enfin, piochez 5 cartes** de votre deck pour constituer votre main de départ.

6. Placez toutes les cartes *Instabilités*  face visible sous l'icône  du plateau Marché. C'est la pile des **Instabilités**.
7. Placez la carte *Roi des rois*  face visible (la face A visible), au-dessus de l'icône  du plateau Marché.
8. Mélangez les cartes  restantes pour constituer une pioche que vous placez face cachée sur la carte *Roi des rois*, perpendiculairement à elle. C'est la **pioche Renommée**.
9. Sans les regarder, retirez du jeu les deux premières cartes de la pioche Renommée.
10. Mélangez les cartes  Placez-en 6 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Région**.
11. Mélangez les cartes  Placez-en 6 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Tradition**.
12. Mélangez les cartes  Placez-en 6 pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus de l'icône  du plateau Marché. C'est la **pioche Civilisé**.
13. Mélangez toutes les cartes  , et  restantes avec les cartes  pour constituer une pioche que vous placez face cachée au-dessus du groupe d'icônes     du plateau Marché. C'est la **pioche Principale**.
14. Piochez une carte des pioches Civilisé, Tradition et Région et placez-les face visible à l'opposé de leur pioche respective sous le plateau Marché. Piochez deux cartes de la pioche Principale et placez-les côte à côte et face visible sous le plateau Marché. L'ensemble de ces cartes forment le **Marché**.
15. Glissez une carte  de la pile des Instabilités sous chaque carte , , et  du Marché.
16. Placez un jeton  sur chaque carte  du Marché qui n'a pas d'icône .
17. Placez la carte Solstice à votre droite, entre votre zone de jeu et celle de la C.I.V.. Vous êtes le **premier joueur**.

MISE EN PLACE DE LA C.I.V.



3

1

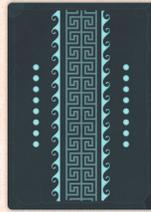
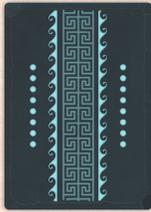
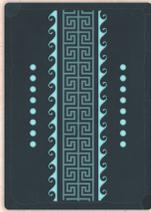
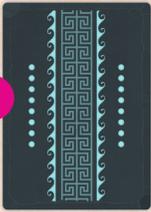
2

3

4

5

4



2

6



4



5



1. Choisissez une nation et prenez toutes les cartes qui lui sont associées comme cela est indiqué par leur couleur dans leur coin inférieur gauche, et placez-les à côté de votre zone de jeu.
2. Constituez la **pioche Dynastie** :
 - A. Empilez les cartes  face cachée en fonction des points de victoire qu'elles rapportent, en commençant par celles qui rapportent le moins que vous placez en dessous et celles qui rapportent le plus sur le dessus du paquet. Considérez que toutes les cartes  valent 5, et que toutes les cartes  ont leur valeur la plus élevée. Si plusieurs cartes rapportent le même nombre de PV, déterminez leur ordre aléatoirement.
 - B. Placez la carte  **face visible** sur la pioche de cartes  ainsi constituée.
 - C. Enfin, mélangez les cartes  et placez-les face cachée sur la carte .

Si vous jouez contre les **Arthurien**s, à la place de l'étape 2, effectuez les étapes suivantes :

- A. Placez la carte  *Graal* face visible.
- B. Mélangez les autres cartes  et placez-les face cachée sur la carte *Graal*. Ce sont les **quêtes en attente**.
- C. Placez la carte  face visible à côté des quêtes en attente.
- D. Mélangez les cartes  puis placez la pile face cachée sur la carte . C'est la **pioche Dynastie**.
- E. Retirez la carte *Cour du roi Arthur* du jeu.

Si vous jouez contre les **Atlantes**, pendant l'étape 2, remplacez l'étape A par :

- A. Mettez de côté toutes les cartes  qui sont des . Triez les cartes  restantes en fonction des points de victoire qu'elles rapportent, puis placez la pile face cachée avec celles qui rapportent le plus sur le dessus du paquet.

Considérez que toutes les cartes  valent 5. Si plusieurs cartes rapportent le même nombre de PV, déterminez leur ordre aléatoirement. Mélangez les cartes  mises de côté et placez-les sur le dessus de la pile pour composer la pioche Dynastie.

Si vous jouez contre les **Utopiens**, vous ne constituez pas de pioche Dynastie. Au lieu de cela, placez *Visions de Shangri-La* sur *Portes de Shangri-La*, face visible toutes les deux. La carte au sommet de cette pile est la **carte Voyage** de la C.I.V..

Si vous jouez contre les Vikings, ignorez l'étape A. La carte  est la dernière carte de la pioche Dynastie.

3. Placez les marqueurs d'emplacement 1–5 sous les cartes du Marché afin qu'il y ait un marqueur sous chacune d'elles. Les marqueurs doivent être placés dans un ordre croissant, de gauche à droite. Le marqueur d'emplacement 6 est remis dans la boîte.
4. Retirez du jeu toutes les cartes avec les icônes  et  et placez les cartes  dans la pioche des Instabilités. Mettez la carte  de côté et mélangez les cartes restantes, placez-les en une face cachée sous chaque marqueur d'emplacement, puis placez les autres cartes face cachée pour constituer le **deck C.I.V.**
5. Placez une **carte Statut** avec sa face  visible près du deck C.I.V..

Si vous jouez contre les **Atlantes**, placez la carte Statut de la C.I.V. avec sa face  visible. Notez que la C.I.V. Atlantes a une pile Histoire au lieu d'une pile Submersion.

6. Placez enfin la carte  près du deck C.I.V.. La seule fonction de cette carte Puissance est d'accueillir l'Histoire de la C.I.V.. **Tous les textes et symboles sur la carte Puissance de la C.I.V. sont ignorés.**

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, vous jouez un tour, puis la C.I.V. effectue un tour. La manche se termine alors, et vous résolvez un solstice (la C.I.V. ignore le mot-clef Solstice).

LE TOUR DE LA C.I.V.

D'abord, lancez un dé et mettez de côté la carte face cachée de l'emplacement correspondant au résultat du dé. Placez la carte face cachée sous le dé. Si vous obtenez un résultat qui ne correspond à aucun emplacement, ne mettez pas de carte de côté.

Puis résolvez les autres cartes face cachée de la C.I.V., en commençant par l'emplacement avec le plus petit numéro, et ce jusqu'à celui ayant le numéro le plus élevé.

RÉSoudre LES CARTES DE LA C.I.V.

Pour résoudre une carte, retournez-la face visible et consultez le tableau de référence de la nation concernée (voir pages 13–22). Utilisez le tableau avec le symbole (🔥 ou 🏰) qui correspond à celui indiqué sur la carte Statut de la C.I.V.. **Ne résolvez aucun des textes de la carte.**

Quand vous résolvez une carte, choisissez **l'action la plus en haut du tableau** qui correspond à la carte piochée. Il y a correspondance si le nom, le type ou la catégorie d'une carte correspond à une des actions indiquées sur le tableau. Tous les effets indiqués dans une même rangée font partie de la même action.

Toute partie d'une action indiquée en gras fait référence à vous. Tous les autres textes concernent la C.I.V..

Si aucun élément d'une action ne peut être résolu, choisissez à la place la prochaine action correspondante à la carte.

Si l'action peut être résolue entièrement ou partiellement, résolvez-la autant que possible.

Puis, à moins que l'action ne spécifie le contraire, placez la carte dans la défausse de la C.I.V..

Vous ne résolvez toujours qu'une action par carte, même si plusieurs éléments de cette dernière correspondent à plusieurs actions.

Si vous révélez une carte (🔥), ne consultez pas le tableau de référence de la nation concernée. À la place, renvoyez la carte dans la pioche des instabilités.

PHASE DE NETTOYAGE DE LA C.I.V.

Une fois que toutes les cartes des emplacements ont été résolues, ajoutez un ▶ à la carte située au-dessus de l'emplacement indiqué par le dé. Si vous jouez contre les Carthaginois, ajoutez 2 🏰 à la place. Si vous jouez contre les Qin, ajoutez 1 🏰 à la place. Si vous avez obtenu un 6, ne placez pas de jeton.

Si vous avez mis de côté une carte au début du tour de la C.I.V., placez-la maintenant face cachée à l'emplacement 1.

Puis ajoutez des cartes du deck C.I.V., face cachée, jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.

Si le deck C.I.V. est vide et que vous devriez normalement ajouter une carte de ce deck à un emplacement, placez la première carte de la pioche Dynastie dans la défausse de la C.I.V., puis mélangez-la pour lui constituer un nouveau deck C.I.V.. Une fois cela fait, continuez à ajouter des cartes sur les emplacements normalement.

La C.I.V. ne paie jamais de jetons Progrès à la place de Matériaux ou de Population.

Quand la carte ● est ajoutée à la défausse de la C.I.V., ce dernier fonde son empire. Retournez sa carte Statut sur sa face 🏰. Désormais, utilisez le tableau « empire » de cette nation quand vous résolvez ses cartes.

Si vous jouez contre les **Utopiens**, à chaque fois que le deck C.I.V. est épuisé et que vous devriez normalement ajouter une carte de ce deck à un emplacement, résolvez d'abord l'effet de sa **carte Voyage**, comme indiqué sous son tableau de référence. Puis mélangez la défausse de la C.I.V. pour constituer un nouveau deck C.I.V., et continuez à ajouter des cartes.

MODIFICATIONS DU SYSTÈME DE JEU

Toutes les règles du livret de règles d'*Imperium* concernant votre tour, la fin d'une manche et la résolution des cartes s'appliquent normalement, à l'exception des modifications indiquées ci-après.

MODIFICATIONS DES EFFETS DE CARTES

Lorsque la C.I.V. doit **piocher 1 carte**, prenez la première carte de son deck, s'il y en a, et placez-la dans sa défausse. Si la pioche est vide, ne piochez pas de carte. La C.I.V. reconstitue son deck uniquement durant la phase nettoyage (page 8).

La C.I.V. ignore tous les effets de cartes qui lui font **défausser une carte**.

La C.I.V. ignore tous vos effets de cartes qui lui permettraient de **renvoyer** des cartes .

Toute action de la C.I.V. qui lui permet de vous voler, de vous contraindre à défausser des cartes ou de vous forcer à abandonner ou à rappeler des , est considérée comme une  quelles que soient les icônes de la carte. Si vous avez un effet qui vous permet d'annuler ou d'ignorer une , vous pouvez l'utiliser pour ne pas subir l'effet négatif.

MODIFICATIONS DES MOTS-CLEFS

ABANDONNER

Si la C.I.V. abandonne une carte , placez une de ses cartes  en jeu dans sa défausse. Si elle a plusieurs  en jeu, elle abandonne la dernière qui a été jouée.

ACQUÉRIR ET INNOVER EN

Quand la C.I.V. **acquiert une carte** ou **innove**, elle choisit toujours la carte du Marché qui rapporte le plus de points et la place sur sa pioche. En cas d'égalité, elle choisit la carte avec le plus de jetons ,  et/ou . Si l'égalité persiste, elle choisit la carte qui se trouve au-dessus du plus petit numéro. Considérez que toutes les cartes  valent 5 points, et que toutes les cartes  ont leur valeur la plus élevée. Considérez que chaque  placé sur une carte augmente de 1 sa valeur en points de victoire.

Si la C.I.V. innove et qu'il n'y a aucune carte éligible au Marché, elle pioche la première carte du paquet approprié. Si elle innove pour une carte  ou pour une catégorie dont la pioche est épuisée, révélez normalement des cartes de la pioche Principale.

EXILER

Si la C.I.V. exile une carte du Marché, elle prend la carte éligible du Marché au-dessus du plus petit numéro et la place dans la pile Exil.

La C.I.V. n'exile jamais une carte sur laquelle sont posés un ou plusieurs jetons. S'il y a des jetons sur toutes les cartes du Marché, elle n'en exile aucune.

RAPPELER

Si la C.I.V. rappelle une carte , placez une de ses cartes  en jeu au-dessus de son deck. Si elle a plusieurs  en jeu, elle rappelle la dernière qui a été jouée.

RÉCUPÉRER/PIOCHER DES CARTES

Quand la C.I.V. récupère ou pioche des cartes, ajoutez-les **au-dessus de son deck C.I.V.** dans l'ordre dans lequel elle les récupère. Si la C.I.V. acquiert une carte et que cela lui fait piocher une carte , placez d'abord sa carte sur son deck C.I.V. avant de piocher la carte .

RENOYER

Si la C.I.V. renvoie une carte , ajoutez-la à la pile Instabilités.

MODIFICATIONS DES CARTES

ROI DES ROIS

Si la C.I.V. devait piocher la carte *Roi des rois*. Si sa carte Statut est sur sa face  , elle gagne à la place 6  . Si sa carte est sur sa face  , elle gagne à la place 3  et vous piochez la première carte de sa pioche Dynastie que vous placez au-dessus du deck C.I.V.. Une fois que vous l'avez résolue, retournez-la face cachée. **Cela déclenche la fin de la partie.**

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un **Décompte** ou un **Effondrement** est déclenché.

Un Décompte est déclenché quand **une** des conditions suivantes est remplie :

1. La pioche Dynastie de la C.I.V. est épuisée.
2. La pioche Principale est épuisée.
3. Vous développez votre dernière carte dans votre Zone de Développement.
Cette condition n'est pas remplie si, en jouant les Arthuriens, vous déplacez la dernière carte  de votre Zone de Quête.
4. La carte *Roi des rois*  est retournée face B.
5. En jouant les Vikings, vous placez la carte *Harald Hardrada*  dans votre défausse.
6. En jouant les Arthuriens, vous jouez votre carte *Graal*  .
- 7 En jouant les Utopiens, vous avez au moins 24 jetons  et déclenchez le mot-clef Solstice de votre carte *Voyage Shangri-La*.

Un Effondrement est déclenché si, à n'importe quel moment, il n'y a plus de cartes dans la pile Instabilités.

DÉCOMPTE

Quand un Décompte est déclenché, terminez normalement la manche actuelle. **Puis jouez une dernière manche**, en résolvant le mot-clef Solstice sur toutes vos cartes.

Comptez vos points de victoire de la même manière que lors d'une partie à plusieurs joueurs.

Ensuite, calculez les points de victoire de la C.I.V..

Chaque  vaut 1 point de victoire pour la C.I.V..

Additionnez ses  et  . La C.I.V. gagne 1 point de victoire tous les 10 jetons  et  en sa possession.

Additionnez tous les points de victoire des cartes de la C.I.V. qui se trouvent dans sa main, dans sa zone de jeu, dans son deck, dans sa défausse et dans son Histoire. Ignorez les cartes de la pioche Dynastie.

- Une carte avec une icône  ou une icône  rapporte ou soustrait à la C.I.V. le nombre de points de victoire indiqué.
- Une carte avec une icône  rapporte à la C.I.V. le plus grand nombre de points de victoire indiqué.
- Une carte avec une icône  rapporte 5 points de victoire à la C.I.V.. Ne comptez pas la carte  de la C.I.V..

Si vous marquez plus de points de victoire que la C.I.V., vous gagnez.

Si vous marquez autant ou moins de points de victoire que la C.I.V., c'est la dernière l'emporte.

EFFONDREMENT

Si la fin de partie est déclenchée par un Effondrement, vous avez perdu – même si la C.I.V. a plus de cartes  que vous.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez affronter la C.I.V. dans cinq niveaux de difficulté, indiqués ci-après du plus facile au plus difficile. Chaque niveau de difficulté modifie certaines des règles de ce livret. Pour votre première partie, nous vous recommandons de débiter au niveau Chef de clan.

CHEF DE CLAN

Au cours de la mise en place de la C.I.V., au lieu de placer une carte de son deck sous le marqueur d'emplacement 5, placez-y un jeton  non utilisé. Quand la C.I.V. ajoute des cartes de son deck sur les différents emplacements, celui-ci est considéré comme occupé.

Au niveau de difficulté Chef de clan, la C.I.V. effectuera 3 à 4 actions à chaque tour.

SEIGNEUR DE GUERRE

Comme pour le niveau Chef de clan, mais à la fin du tour de la C.I.V., après avoir rempli les différents emplacements, placez la première carte de son deck dans sa défausse.

Au niveau de difficulté Seigneur de guerre, la C.I.V. effectuera 3 à 4 actions à chaque tour.

IMPERATOR

Les règles normales s'appliquent.

Au niveau de difficulté Imperator, la C.I.V. effectuera 4 à 5 actions à chaque tour.

SOUVERAIN

Comme pour le niveau Imperator, mais au cours de la mise en place donnez à la C.I.V. 3 , 2  et 1 . De plus, elle marque 1 point de Victoire tous les 5  et  en sa possession dans n'importe quelle combinaison au lieu des 10 normalement requis.

Au niveau de difficulté Souverain, la C.I.V. effectuera 4 à 5 actions à chaque tour.

SUZERAIN

Comme pour le niveau Souverain, mais au cours de la mise en place de la C.I.V., placez le marqueur emplacement 6 à droite du marqueur emplacement 5. Pendant la mise en place et le tour de la C.I.V., placez une carte face cachée sous ce marqueur d'emplacement. Si vous obtenez un 6 au début du tour de la C.I.V., mettez normalement de côté la carte de l'emplacement 6, mais n'ajoutez pas de jetons au Marché à la fin de son tour.

Au niveau de difficulté Suzerain, la C.I.V. effectuera 5 actions à chaque tour.

MODE CAMPAGNE

Le mode Campagne vous permet de jouer en solitaire une série de parties liées entre elles contre une C.I.V. avec une difficulté croissante. Votre objectif en mode Campagne est de remporter cinq parties avant d'en avoir perdu quatre.

Pour débiter une campagne, choisissez une nation avec laquelle vous jouerez toutes vos parties.

Inscrivez votre nom et celui de la nation choisie dans le journal de campagne (voir page 23).

Disputez votre première partie contre la C.I.V. avec une difficulté Chef de clan.

Vous pouvez disputer plusieurs parties contre la même nation jusqu'à ce que vous l'emportiez. Vous ne pouvez pas choisir d'affronter à nouveau une nation dont vous avez déjà triomphé.

SI VOUS PERDEZ UNE PARTIE EN MODE CAMPAGNE

Notez la date et votre score dans le journal de campagne, et augmentez de 1 le nombre de parties que vous avez perdues.

Vous perdez la campagne à la quatrième défaite.

Au cours de la prochaine campagne, commencez avec deux fois plus de ressources que normalement (6 , 4 , et 2 ). Si vous perdez la prochaine Campagne, ne doublez pas ce bonus !

SI VOUS GAGNEZ UNE PARTIE EN MODE CAMPAGNE

Notez la date et votre score dans le journal de campagne. Puis faites une des deux choses suivantes :

Choisissez une carte, non Renommée , de votre Histoire, de votre deck, de votre défausse ou de votre main que vous avez gagnée au cours de la partie. Notez le nom de cette carte dans le journal de campagne et ajoutez-la à votre deck de départ pour le reste de la campagne.

OU

Choisissez une carte de votre deck de départ. Notez le nom de cette carte entre parenthèses dans le journal de campagne et remettez-la dans la boîte. Elle ne sera plus utilisée pendant le reste de la campagne.

Quel que soit votre choix, lors de votre prochaine partie vous affronterez la C.I.V. au niveau de difficulté supérieur.

Si vous l'emportez contre la C.I.V. avec un niveau de difficulté Suzerain (votre cinquième victoire), vous remportez la campagne.

MODE MAÎTRE SUPRÊME

Si vous gagnez régulièrement en mode Campagne et que vous voulez tenter un mode de jeu plus difficile, essayez le mode Maître suprême. Au lieu de jouer contre une C.I.V. avec un niveau de difficulté croissant, vous devez remporter 5 parties au niveau de difficulté Maître suprême.

Le niveau Maître suprême fonctionne comme le niveau Suzerain, mais à chaque fois que la C.I.V. renvoie une , elle gagne aussi 1 . De plus, après chaque partie de la campagne que vous avez remportée, retirez une carte  de la pioche des cartes communes ; elle ne sera plus utilisée pendant le restant de la campagne.

Si vous gagnez cinq fois contre la C.I.V. au niveau de difficulté Maître suprême, vous remportez une Grande campagne !

Si vous perdez, renvoyez si possible une carte  mise de côté, dans la pioche commune, puis suivez la procédure normale pour une défaite.

Ce niveau de difficulté a été considéré comme trop difficile pour être inclus dans les règles standards.

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE DES NATIONS

ARTHURIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.	

ATLANTES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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>Prosperité</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.

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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.
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.
	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..

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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 .

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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 .
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.

CELTES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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 .	

ÉGYPTIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.
	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, 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.

ÉGYPTIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.

GRECS

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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 1 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.

GRECS

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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.

MACÉDONIENS

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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 .
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.
	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.

MACÉDONIENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.

MAURYA	CARTE / ICÔNE	EFFET
	Progrès	Si possible, dépensez 1 pour acquérir ; sinon, si possible, acquérez .
	Prosperité	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.
	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.

MAURYA	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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 . Archivez cette carte dans l'Histoire.
		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 .	

MINOENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.	

MINOENS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.	

OLMÈQUES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.

OLMÈQUES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.

CARTE / ICÔNE	EFFET
PERSES	 Placez les 3 premières cartes du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
PERSES	<i>Gloire</i>  Si possible, abandonnez 3  pour piocher une  ; sinon, innovez en  .
PERSES	 Gagnez 2  et 2  . Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Archivez cette carte dans l'Histoire.
PERSES	 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..
PERSES	 Gagnez 1  . Jouez cette  . Exilez 1 carte du Marché.
PERSES	 Si possible, acquérez  . Archivez cette carte dans l'Histoire.
PERSES	<i>Prosperité</i> Placez la première carte du deck C.I.V. dans la défausse. Gagnez 1  et 1  par  en jeu. Vous POUVEZ piocher 1 carte.
PERSES	<i>Autre</i> Si possible, acquérez  ; sinon, si possible, acquérez  ; sinon, archivez cette carte dans l'Histoire.

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

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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..

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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 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.

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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 .

ROMAINS	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.	

SCYTHES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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.

SCYTHES	CARTE / ICÔNE	EFFET
		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 .

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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.
	Si 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 .

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 / ICÔNE	EFFET
Visions de Shangri-La	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..
Passage vers Shangri-La	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..
Portes de Shangri-La	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..
Shangri-La	Si > 24, piochez une et DÉCLENCHÉ 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 .

CARTE / ICÔNE	EFFET
	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.

FICHE RÉSUMÉ

STRUCTURE D'UN TOUR

ACTIVER

OU

INNOVER

OU

PACIFIER

PUIS

NETTOYAGE

Activer : effectuez jusqu'à 3 actions et utilisez jusqu'à 5 effets épuisables.

Innover : défaussez les cartes de votre main, puis innovez en , , , 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

MÉLANGEZ 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.

EFFONDREMENT

La partie se termine immédiatement dès que la pile *Instabilités* est vide. Vous avez perdu !

DÉCOMPTE

La partie se termine quand une des conditions suivantes est remplie :

1. La pioche Dynastie de la C.I.V. est épuisée.
2. La pioche Principale est épuisée
3. La Zone de Développement d'un joueur est vide
4. La carte *Roi des rois* est retournée face B
5. Le joueur Vikings défausse sa carte *Harald Hardrada* 
6. Le joueur Arthuriens joue sa carte *Graal* 
7. Le joueur Utopiens déclenche *Shangri-La* avec au moins 24 

Terminez la manche engagée, puis jouez une dernière manche.

Le joueur ayant le plus de points l'emporte (voir p.10 pour les points de la C.I.V.) :



= 1 point de victoire



= X points de victoire



= marquez autant de points de victoire qu'indiqué si la condition spécifiée est remplie



= nombre de points variable comme indiqué, **maximum 10**