

Aide de Jeu

Séquence de Jeu

1

Actions Innovation (NOMBRE D' ACTIONS = NOMBRE INNOVATION)

Actions Ere I

NOUVEAU COMPORTEMENT

 or  Piochez une nouvelle carte de l'ère I.

IMITATEUR

 Saccagez une carte de l'ère I ou piochez une carte (si saccage impossible).

SILVERBACK

 Lancer de stabilité +2  

ELOCUTION

 Vous devez aller vers le chaos ce tour.  Effacez Wernicke's Area.

LEXICALISATION

 Déplacez une unité cerveau vers un domaine vide adjacent.

CONTEUR

  Réinitialisez 1 ancien ou réactivez une carte publique.

NATURALISTE

  ou  

INVENTION

 Piochez une nouvelle carte d'une ère atteinte.

EDUCATION

Saccagez une carte d'une ère atteinte.

BABY BOOM

Déplacez 1 unité de la population vers l'innovation. 

STIMULATION ECONOMIQUE

 Exécutez autant que le rang de votre meilleure carte information.

ENTRER L'AGE D'OR

Déplacez votre unité d'ère d'un âge sombre vers un âge d'or si les conditions sont remplies. Remettez face visible une carte publique dans chaque pile.

REVOLUTION

Permutez votre carte cerveau avec un cerveau inutilisé (s'il y en a) ou celui d'un autre joueur dans un âge sombre. Lancer de stabilité -2.

ESPIONNAGE

Volé 1 carte au hasard dans la main d'un adversaire.

GUERRE FROIDE

Supprimez une carte publique du répertoire d'un adversaire.

Effets des maladies

  

2

Résoudre catastrophes (VOLCANS, CLIMAT, MALADIES)

3

Jouer des cartes - limite de main (RESOLUTION CARTES ET ENCHERES)

4

lancer de stabilité (CHAOS EVENTUEL, DEPOPULATION, AGE SOMBRE, CARTES, FIN TOUR)

5

Actions Population (NOMBRE D' ACTIONS = NOMBRE POPULATION + DEPENSE ANCIENS)

INCORPORATION

Volé un ancén (qui devient travailleur immigré) d'une culture inférieure

RAID DES SABINE

Si vous attaquez ce tour-ci, saccager ou (ère III et suivantes) espionner le défenseur..

COMMERCE

Faites du commerce (Eres III et d'ancien ou d'infrastructure suivantes) avec un voisin coopératif.

AUGMENTATION POPULATION

Placez une unité migratrice et déplacez-la jusqu'à 5 intersections

URBANISATION

Convertissez une unité (Eres III et suivantes, migratrice en unité requiert 3 actions) métropolitaine.

MIGRATION

Déplacez une unité migratrice jusqu'à 5 intersections

GLOBALISATION

Ciblez un joueur avec plus d'anciens que de métropole. (Eres IV et suivantes) il perd un ancien

Intersections

Coût déplacement entrée
 GLACE (ère glaciaire) = Pas d'entrée
 TOUNDRA = Pas d'entrée, 1 (habitable) si 
 PLATEAU CONTINENTAL (ère glaciaire) = 1 (habitable)
 MER = Pas d'entrée, 2 si  1 si 
 SAVANE (ère glaciaire) = 1 (habitable)
 DESERT = Pas d'entrée, 2 si 
 HERBAGES (ère glaciaire) = 1 (habitable)
 JUNGLE = Pas d'entrée, 2 si 

6

Résolution sièges (PRENEZ METROPOLE ET TRAV. IMMIGRE SI DEPASSE DEFENSEUR)

Note : La métropole compte comme un nombre d'unités égal à son empreinte de pas. Le côté avec un avantage métallurgique ajoute un à son nombre d'unités.

7

Résolution famine (REDUISEZ LE NOMBRE D'UNITES A VOTRE EMPREINTE DE PAS)



ORIGINS

Copyright © 2007
 Questions? Contact PhilEklund@aol.com
 or join OriginsGame@YahooGroups.com

LEGENDE

-  **Réinitialisation d ancien** –Changez un consommateur en producteur ou réactivez une carte publique.
-  **Dépense d'ancien** –Changez un producteur en consommateur
-  **Gain d'ancien** –Transformez un ancien de la piste innovation en producteur
-  **Perte d'ancien** –Renvoyez un consommateur ou un producteur vers la piste innovation
-  **Accroissement de fécondité** –De la population vers l'innovation
-  **Diminution de fécondité** –De l'innovation vers la population
-  **Avancée** – Avancez d'une étape sur la piste infrastructure, mais pas au delà de la limite.
-  **Encéphalisation** – L'unité cerveau sur cet instinct est perdue.
-  **Diffusion culturelle** – Si elle est sur votre défausse, vous pouvez saccager ou enchérir pour des cartes d'ères pas encore atteintes. Saccage libre si vous êtes attaqué.
-  **Incursion barbare** – Choisissez un voisin qui perd un ancien ou une carte publique de son choix. Termine l'esclavage. La carte barbare est retirée de la partie.
-  **Production animale** – Permet une tentative de domestication sur un hexagone animal.
-  **Culture** – Permet une tentative de domestication sur un hexagone de plante.
-  **Extraction de ressource** – Permet une tentative de domestication sur un hexagone de ressource.
-  **Besoins** – Les instincts que vous devez posséder pour utiliser l'action.

Exemple : Les intersections vertes sont habitables et coûtent 1 pour y entrer pendant le climat herbages. Pendant le climat jungle, elles peuvent être pénétrées (à un coût de 2) uniquement si le joueur a le niveau 5 en immunologie.