

**Aide de Jeu**

**Séquence de Jeu**

**1**

**Actions Innovation** (NOMBRE D' ACTIONS = NOMBRE INNOVATION)  
**Actions Ere I**

**NOUVEAU COMPORTEMENT**  
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**

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

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

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

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

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

**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

**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.

**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 3

SAVANE (ère glaciaire) = 1 (habitable)  
jaune DESERT = Pas d'entrée, 2 si

HERBAGES (ère glaciaire) = 1 (habitable)  
vert JUNGLE = Pas d'entrée, 2 si

**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.

**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