

Règles



Un jeu de développement, progrès et conflits pour 2 à 5 joueurs.

Auteur Phil Eklund

Copyright 2007 Sierra Madre Games Co. www.SierraMadreGames.com



Argument

Ce jeu répartit le développement de l'humanité depuis l'âge interglaciaire Eemien il y a 120000 ans¹ en quatre ères :

Ere I : De multiples espèces d'humains se développent vers un langage² métaphorique complexe.

Ere II : Concurrence entre les cultures essayant d'obtenir le développement de la conscience³.

Ere III : L'âge de la foi aboutissant à l'éclaircissement.

Ere IV : L'âge de la raison, divisé par l'idéologie menant à notre présent (extension prévue en 2008).

Chaque joueur commence pendant l'ère I avec une Unité de chasseur-ramasseur sur la carte et une représentation de cerveau pour son espèce⁴. Il tâche d'augmenter sa taille de cerveau et de gagner des Anciens (dans la réserve des Anciens) et des métropoles (sur la carte). Pendant qu'il progresse à travers les ères, passant par des cycles de chaos et de prospérité, il accumule des cartes *information*, *culture* et *administration*, qui l'aident à croître et à piloter son peuple et comptent pour la victoire finale.

Composants

- 2 cartes (avec les tables de domestication et les pistes d'infrastructure)
- 5 fiches Démographies (tableaux individuels des joueurs)
- 1 fiche séquence de jeu
- 120 Unités (marqueurs de 5 couleurs)
- 102 cartes ères (imprimées au verso Era I, Era II et Era III)
- 5 cartes cerveaux (avancée dans les ères au verso)
- 3 cartes climat (double face)
- 1 Dé6

Unités⁵

Les Unités sont les 24 cubes de couleur de chaque joueur utilisés pour le jeu. Les Unités inutilisées sont conservées dans des cases des *pistes Innovation* et *Population* des fiches *Démographies*⁶. Les Unités sont soulignées dans les règles et définies ci-dessous :

Unité Cerveau : Une Unité utilisée pour recouvrir les *icônes instinct* dans les cinq régions de la *carte cerveau*. Les instincts recouverts sont inactifs ; voir page 8.

Ancien⁷. Les Unités dans la *réserve d'Anciens* de la fiche *Démographie*. Les Anciens dans la moitié supérieure de la réserve s'appellent les *producteurs* ; ceux dans la moitié inférieure des *consommateurs*. Plus on a de producteurs et meilleure est l'économie. (Voir page 7 pour les *gains*, les *pertes*, les *dépenses* et les *réinitialisations d'Anciens*.)

Unité Ere : Une Unité venant en jeu après l'ère I et utilisée sur la *piste d'avancée* (au verso de la carte cerveau) pour indiquer l'ère.

Empreinte de pas⁸ : Le nombre maximum d'Unités Carte que le joueur actif peut conserver dans un hexagone sans *mourir de faim*. Voir le diagramme ci-dessous.

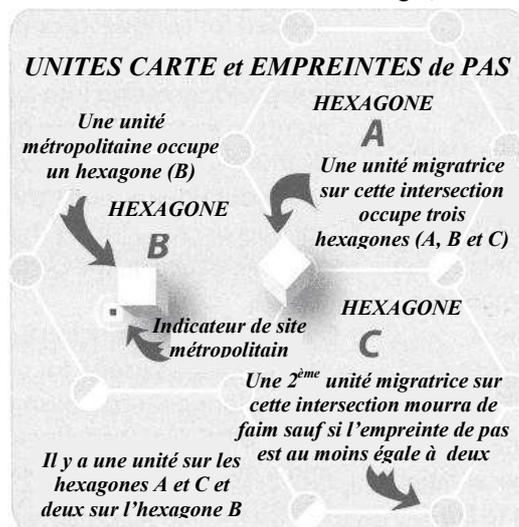
Travailleur immigré⁹ : Une Unité Ancien transférée de la réserve de la victime vers la même moitié de la réserve du vainqueur. La victime choisit quel Ancien à transférer. Le vainqueur peut dépenser ces Unités comme si elles étaient les siennes, mais renvoie chacune d'elles vers la piste *Innovation* de son propriétaire si elle est perdue plus tard.

Infrastructure : Cinq Unités ont utilisées par chaque joueur pour indiquer son *niveau* technologique dans ses *pistes Infrastructure* (Empreinte de pas, *Métallurgie*, *Maritime*, *Energie*, *Immunologie*).

Perte : Le déplacement d'une Unité Carte, d'une Unité Cerveau ou d'une Unité Ancien. Placez l'Unité perdue sur la case vide la plus à droite de la *piste Innovation*. Si elle est pleine, placez-la dans la case vide la plus à droite de la *piste Population*.

Unités Carte : Inclut les *Unités migratrices* et *métropolitaines*. Les Unités migratrices sont placées sur les intersections de la carte, et chacune occupe trois hexagones en même temps (voir le diagramme). Une métropole est une Unité immobile placée à l'intérieur d'un hexagone.

Voisin : Tout autre joueur avec des Unités Carte dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent aux Unités du joueur.



Règles

Guide stratégique et astuces (une orientation rapide pour approcher le jeu)

Expansion. Etendez-vous rapidement près de vos adversaires. Si vous avez des instincts sociaux, considérez l'utilisation de l'action *Silverback* (NDT : Intraduisible, Dos argenté ?) pour l'expansion et l'agression.

Economie. En un tour ou deux, la carte est pleine. Vous devez maintenant exécuter un *gain d'Ancien* pour mettre en place votre économie. Ceci a deux effets souhaitables : Il réduit le nombre d'Unités stockées dans votre Innovation (vous permettant de gagner plus de cartes à chaque tour) et il met un Ancien dans votre réserve, que vous pouvez utiliser pour gagner des cartes publiques, des domestications ou des actions Population (commerces, incorporations, croissance et conquêtes).

Innovation. Il est essentiel d'obtenir tôt dans la partie et garder des Anciens. Vous les gagnez en jouant des cartes, vous voulez donc un nombre Innovation élevé pour gagner autant de cartes que possible. L'icône "*diminution de la fécondité*" () , souvent obtenu par le jeu d'une carte idée du côté droit, vous permet d'augmenter l'innovation en dépensant de la croissance de population.

Carte cerveau. Vous voulez faire croître votre cerveau en enlevant des Unités Cerveau (un processus appelé "*encéphalisation*"¹⁰) ou en le réarrangeant ("*lexicalisation*"). Pour avoir les meilleures chances de gagner des Anciens, maintenez l'instinct "*alpha*" (social) dégagé. Les instincts ont les utilisations suivantes :

- **Compétences sociales** (): Utiles pour gagner des Anciens, imiter (saccage), Silverbacks (pour l'envahissement) et les locutions (pour progresser en langage et passer à l'ère II).
- **Connaissance de l'histoire naturelle** (): Utile pour les domestications (urbanisation et empreinte de pas) et l'encéphalisation technologique (avancées d'infrastructure).
- **Connaissance technologique** (): Utile pour l'encéphalisation du langage (passage à l'ère II) et les avancées maritimes et métallurgiques. Le maritime est particulièrement utile si vous voulez accéder par radeau en Alaska, en Australie, à Madagascar ou en Espagne¹¹.
- **Langage** (): Utile pour les domestications (urbanisation et empreinte de pas), les conteurs (réutilisation des Anciens), les lexicalisations (déplacement des Unités Cerveau), et le passage à l'ère II.

Saccage. L'action Innovation la plus utile est l'*imitation* (saccage des défausses). Les deux espèces les plus primitives (Homme de Pékin et Sapiens archaïque)

ne peuvent pas imiter jusqu'à ce qu'elles dégagent leurs domaines sociaux, un inconvénient sérieux. Ils devraient considérer une attaque sacrificielle combinée avec un raid des Sabine pour gagner des cartes valables des défausses de leurs voisins.

Métropoles. Vous n'obtiendrez qu'un Ancien de plus que le nombre de vos métropoles, vous voudrez ainsi rapidement construire ou envahir des métropoles. Il y a trois manières de faire ceci : *urbanisations*, *domestications* et *sièges* :

- **Urbanisation** : Cette action Population, pour l'ère III ou plus, exige un nombre Population au moins égal à trois.
- **Domestication.** Il est meilleur de domestiquer d'abord un animal de trait, avant d'essayer les animaux à monter, les récoltes ou les minerais. Vous devriez viser à conserver un Ancien non dépensé (libre) et vos instincts de gland et de langage dégagés, et ensuite occuper et domestiquer un bon hexagone d'animal de trait (avec de multiples modificateurs "+", comme du bétail ou des wombats).
- **Siège.** Votre meilleure chance de succès est quand votre adversaire a une faible empreinte de pas et que vous avez une *métallurgie* élevée. Pour gagner en métallurgie, domestiquez des animaux "à monter" (ceux avec des modificateurs négatifs élevés, comme le cheval), ou dégagez votre instinct "main", de sorte que vous puissiez utiliser des cartes idée avec des avancées dans l'armement. Pour la croissance rapide et le chaos réduit nécessité par les conquêtes ou l'urbanisation, utilisez "Silverback".

Energie. Progresser vers un âge d'or exige des avancées dans l'énergie. Au début de la partie, seule une domestication d'un animal de "trait" permet d'obtenir le niveau 1 en énergie ! Jusqu'à ce que vous accroissiez votre niveau d'énergie, n'essayez pas de domestiquer un animal à monter ou des récoltes (autre que les récoltes avec un ou plusieurs modificateurs "-" telles que la banane).

Ère suivante. Avancer en premier est une occasion d'obtenir beaucoup de cartes publiques utiles pour la victoire. Mais prenez garde, pendant l'ère II vous ne pouvez plus accomplir d'actions utiles de l'ère I telles que "naturaliste". N'avancez pas à l'ère II jusqu'à ce que vous ayez un Ancien et une métropole plus une empreinte de pas de niveau 2. Notez que le chaos, habituellement quelque chose éviter, est essentiel pour passer aux ères III et IV. Vous devriez sauvegarder autant de cartes  que votre limite de main vous autorise pour récupérer votre innovation après que le chaos aura frappé¹².

Règles

Préparation de la partie

1. Posez les cartes avec le nouveau monde à gauche du vieux monde. Posez chacune des trois *cartes climat* à côté de la carte de sorte que le côté avec le point rouge dans le coin en haut à gauche soit visible. Elles indiquent les débuts du monde en tant que "*savane*", "*herbages*" et "*période glaciaire*".
2. Chaque joueur reçoit une *carte cerveau* (au hasard) et une fiche Démographie avec la même identification (**A**, **C**, **H**, **N** ou **P**)¹³. Chacun place sa carte cerveau (le côté cerveau visible) sur le cadre adéquat de sa fiche Démographie. Notez que la partie inférieure de la fiche Démographie a trois cadres, collectivement appelés le *répertoire* et utilisés pour le stockage des *cartes publiques* (cartes de PV). *Note* : Dans une partie à deux ou trois joueurs, les *cartes cerveau* recommandées sont **H** ou **P** pour le joueur 1, **N** ou **C** pour le joueur 2 et **A** pour le joueur 3. Dans une partie à quatre joueurs, enlevez **N** ou **A**.
3. Chaque joueur reçoit toutes les *Unités* d'une couleur (24 en tout).
4. Chaque joueur place une de ses *Unités* sur la case à l'extrême gauche des cinq pistes d'*infrastructure* de la carte.
5. Chaque joueur place une de ses *Unités* sur la carte dans l'intersection portant le même nom d'espèce que sa carte cerveau. Les espèces sont Homme de Pékin¹⁴, Homo Sapiens archaïque¹⁵, Hobbits¹⁶, Neanderthal¹⁷, et Cro-Magnon¹⁸.
6. Chaque joueur place des *Unités* pour couvrir les icônes d'instinct (👁️ 🧠 🖐️ 🗣️) marquées en noir sur sa carte cerveau.
7. Chaque joueur met le reste de ses *Unités* sur chaque case de des pistes Population et Innovation non identifiées par une étoile rouge *.
8. Les *cartes Ere* sont séparées en trois pioches en fonction de leurs versos (Era I, II, et III), mélangées et placées face cachée à côté de la carte.
9. Le joueur ayant la marque de carte cerveau (**A**, **C**, **H**, **N**, ou **P**) qui apparaît le plus tôt dans l'alphabet joue le premier tour. Après son tour, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

A chaque tour le joueur *actif* exécute les sept phases suivantes dans l'ordre avant que ce soit le tour du prochain joueur :

1. **Invention** - Effectuez un certain nombre d'actions Innovation égal à votre nombre Innovation.
2. **Résolution de catastrophes** - Volcans, changements de climat et maladies.
3. **Jouer des cartes** – Résoudre les effets des cartes et les enchères.
4. **Lancer de stabilité** – S'il échoue, vous entrez dans le chaos : Dépeuplez vos *Unités Carte*, déplacez-vous vers un âge sombre, supprimez vos cartes publiques et terminez votre tour.
5. **Population** - Effectuez un certain nombre d'actions Population égal à votre nombre Population plus les dépenses d'Anciens.
6. **Résolution des sièges** – Prenez le contrôle d'une métropole étrangère et d'un *travailleur immigré* si vous y dépassez le nombre de défenseurs.
7. **Résolution de la famine dans les hexagones** - Réduisez le nombre d'*Unités* à votre *empreinte de pas*.

Voir l'aide "*Séquence de jeu*" et les pages suivantes pour plus de détail sur ces phases.

Règles

PHASE 1 – Actions Innovation

Un joueur peut effectuer un certain nombre d'actions Innovation égal à son nombre Innovation qui est le nombre sur la case vide la plus à droite de sa piste Innovation au début de cette phase. Il peut effectuer ces actions dans n'importe quel ordre et chaque action peut être effectuée plusieurs fois.



Exemple : Un joueur a une Unité sur sa piste Innovation qui couvre la case "5". Son nombre Innovation est donc "4", le nombre visible à gauche de cette Unité. Il peut effectuer jusqu'à quatre actions Innovation.

Actions Innovation ère I

Pendant l'ère I, il y a le choix entre sept actions Innovation. Chacune a des conditions qui doivent être remplies en ayant les icônes d'instinct correspondants visibles sur votre carte cerveau. Quelques actions exigent également une dépense d'Ancien (▼) ; voir page 7.

1. Comportement original (nécessite 🖐️ ou 🍌). Le joueur peut piocher la carte supérieure de la pioche Era I et la mettre dans sa main.

Note (régénération des pioches) : Si un joueur souhaite piocher une carte mais ne le peut pas parce que la pioche Era désirée est épuisée, formez une nouvelle pioche en utilisant toutes les cartes défaussées de l'ère adéquate de toutes les défausses des joueurs. Cette pioche est mélangée et placée face cachée.

2. Imitateur (nécessite Ⓞ). Le joueur peut saccager (c'est-à-dire piocher et prendre en main la carte supérieure de la défausse de tout adversaire tant qu'elle appartient à une ère dans laquelle il est déjà entré) ou piocher une carte Era I s'il n'y a aucune carte qui peut être saccagée.

3. Silverback (nécessite Ⓞ). Le joueur effectue deux accroissements de fécondité (👤👤) ; chacune déplace l'Unité la plus à gauche de sa piste Population vers la case vide la plus à droite de sa piste Innovation. Il ajoutera deux de plus quand il effectuera son lancer de stabilité de ce tour.

4. Locution (nécessite ▼, Ⓞ). Le joueur peut dégager sa région Wernicke's Area (voir page 8), mais entre dans le chaos pendant la phase 4 (voir page 10).

5. Lexicalisation (nécessite 🗣️). Le joueur peut déplacer une Unité Cerveau dans une région vide adjacente sur sa carte cerveau.

Exemple (voir le diagramme page 8) : Le joueur N peut déplacer l'Unité de sa région Broca's Area vers sa région Neocortex.

6. Conteur (nécessite 🗣️). Le joueur peut effectuer une réinitialisation d'Ancien (👤) ; voir page 7.

7. Naturaliste (nécessite ▼, 🗣️, 🍌). Le joueur peut faire une tentative de domestication d'animal ou de récolte ; voir page 9.

Actions Innovation ère II et suivantes

Un joueur au delà de l'ère I a le choix entre ces huit actions Innovation (aucun n'a de condition) :

1. Invention (pioche de carte). Un joueur peut piocher et prendre en main la carte supérieure de n'importe quelle pioche Era d'une ère dans laquelle il est déjà entré.

2. Education. Un joueur peut saccager (voir "Imitateur").

3. Baby boom (accroissement de la fécondité 🏠). Un joueur peut déplacer l'Unité la plus à gauche de sa piste Population vers la case vide la plus à droite de sa piste Innovation. Ceci ne peut pas être exécuté si la piste Innovation est pleine.

4. Stimulation économique (réinitialisation d'Anciens). Un joueur peut déplacer des Anciens dans sa réserve d'Anciens de la section consommateurs vers la section producteurs. Le nombre de réinitialisations est égal au rang de la meilleure carte information de son répertoire.

Exemple : La meilleure carte information de bleu est de rang deux. Il a trois Anciens, tous dans la moitié inférieure de sa réserve d'Anciens (donc dépensés). Il utilise une action Innovation pour déplacer deux Anciens vers la section producteurs. Il utilise une deuxième action innovation pour réinitialiser son dernier Ancien et il lui reste une réinitialisation (qu'il peut utiliser pour réinitialiser un Ancien d'un autre joueur ; voir page 7).

5. Entrer dans l'âge d'or. Si un joueur a atteint le niveau d'infrastructure indiqué sur sa piste d'avancée (voir page 10), il déplace son Unité Ere de l'âge sombre vers l'âge d'or de la même ère. Il choisit une carte publique sur chacun des trois répertoires de sa fiche Démographie et les retourne du côté actif (face visible).

6. Révolution (ère III ou suivantes). Un joueur échange sa carte cerveau avec une autre, même inutilisée (s'il y en a), ou une appartenant à un autre joueur qui se trouve dans n'importe quel âge sombre. Dans ce dernier cas, le joueur visé peut, à la place, annuler l'échange en subissant la perte d'un Ancien. Autrement, les cartes sont échangées et chaque joueur met son Unité Ere dans le même âge qu'avant l'échange. Le joueur actif soustrait deux de son lancer de stabilité suivant.

7 Espionnage (ère III ou suivantes). Un joueur peut voler une carte au hasard dans la main d'un autre joueur.

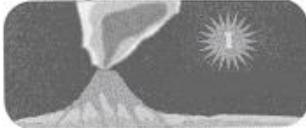
8 Guerre froide (ère IV ou suivantes). Un joueur peut supprimer (retourner face cachée) une carte publique d'un adversaire.

Règles

PHASE 2 - Résolution de catastrophes



Chaque carte publique piochée de la pioche Era dans la phase 1 contenant une *icône catastrophe* doit être révélée et les catastrophes résolues dans l'ordre choisi par le piocheur. Le reste de la carte est ignoré jusqu'à la phase 3.



Eruption volcanique

Cette icône indique que toutes les Unités Carte de l'hexagone indiqué sont perdues.



Changement de climat.

Lancez un Dé6 et retournez la *carte climat* indiquée :

Sur 1, 2, ou 3 retournez la carte Dansgaard-Oeschger¹⁹.

Un coté indique un *climat de savane*, l'autre un *climat de désert*.

Sur 4 ou 5 retournez la carte Greenhouse²⁰ (serre chaude).

Un coté indique un *climat d'herbage*, l'autre un *climat de jungle*.

Sur 6 retournez la carte cycle de Milankovitch²¹.

Un coté indique une *période glaciaire*, l'autre une *période tropicale*.

Note : Les Unités migratrices sur des intersections qui ne sont plus habitables à cause du climat sont perdues. Les métropoles sur des hexagones inhabitables sont également perdues, à moins que le joueur ait la technologie d'infrastructure appropriée.

Sites et intersections inhabitables



Inhabitable pendant une période glaciaire. Inhabitable pendant une période tropicale, à moins que vous ayez la technologie foins.

Les emplacements et les intersections bleus sont inhabitables pendant une période tropicale.

Les emplacements et les intersections jaunes sont inhabitables pendant un climat de désert, excepté les métropoles avec la technologie puits.

Les sites et les intersections verts sont inhabitables pendant le climat de jungle, excepté les métropoles avec la technologie pesticide.



Exemple : *Un joueur avec une immunologie de 3 est immunisé contre la malaria.*

Maladie²². Cette icône indique que le piocheur et un voisin de son choix (s'il y en a) sont frappés par une *maladie*. Comme indiqué par la flèche d'avancée rouge (page 7), un joueur atteint par la maladie avance de un sur la piste immunologie, subit la perte d'un Ancien (page 7) et accroît sa fécondité de deux (page 4). Si un joueur ne peut pas avancer sur sa piste immunologie parce qu'il est à fond, il est alors immunisé contre la maladie et ne subit aucun effet.

Règles

PHASE 3 – Jouer des cartes

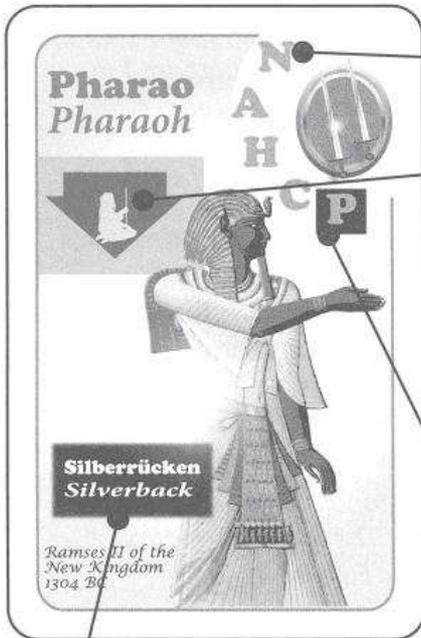
La *taille limite de main* d'un joueur (le nombre maximum de cartes qu'il peut détenir en main à la fin de cette phase) est égale à un plus le rang de la meilleure carte information de son répertoire ; voir page 3. Un joueur doit jouer au moins assez de cartes pour descendre à sa taille limite de main. Il peut jouer ses cartes dans n'importe quel ordre. Il doit jouer toutes les cartes publiques qu'il détient.

Défausse : On ne peut pas défausser une carte sans la jouer. Toutes les cartes jouées sont placées face visible dans une défausse personnelle de la fiche Démographie du joueur. On peut examiner les cartes sous la carte supérieure de ses propres défausses, mais pas celles des adversaires.

Cartes publiques

Chaque *carte publique* en main est jouée et mise aux enchères. Le gagnant de l'enchère stocke la carte dans la case du répertoire approprié de sa fiche Démographie. Si personne n'enchère, elle est attribuée au joueur actif. Le joueur gagnant la carte reçoit les effets de toutes les icônes présentes sur la carte.

Enchères. Chaque joueur qui a atteint le niveau d'ère d'une carte peut participer aux *enchères* pour elle. Chaque joueur peut enchérir à tout moment mais ne peut pas excéder son nombre d'Anciens producteurs. L'enchère minimum est un et on peut égaliser une enchère. Un joueur peut augmenter son enchère mais pas la diminuer. L'enchère se termine quand aucun joueur ne souhaite plus enchérir. Le plus haut enchérisseur gagne la carte qu'il place immédiatement dans son répertoire. Il doit dépenser un nombre d'Anciens (page 7) égal à son enchère.



Egalités : Si une enchère est partagée, le gagnant est le joueur dont la marque est la plus haute.

Exemple : Le joueur N et le joueur C ont chacun enchéri un pour la carte publique indiquée. Le joueur Neandertal gagne cette égalité d'enchères et gagne la carte, puisque "N" est plus haut que "C". N déplace un de ses Anciens producteurs du côté des consommateurs. L'icône  indique qu'il perd un Ancien qui peut être celui qu'il vient juste de dépenser.



Carte information. Ceci est une icône d'information de rang trois, permettant la réinitialisation de 3 Anciens comme action Innovation (page 4), et autorisant une taille limite de main de quatre.

Carte culture. Ceci est une icône culture de rang deux. Les cartes culture autorisent l'incorporation contre une culture de moindre rang comme action Population (page 11).

Carte administration. Ceci est une icône administration de rang un, qui ajoute un au lancer de stabilité (page 10).

Important (Ere IV) : Si l'identifiant d'un joueur apparaît sur un carré noir, il doit retirer de la partie la carte publique dès qu'il l'achète.

Action Facilitée. Si une carte publique montre une action Population ou Innovation, cette action est *facilitée*. Un joueur avec une action facilitée non supprimée est autorisé à l'exécuter, indépendamment de l'ère dans laquelle il se trouve.

Origins : How we became Human (Origines : Comment nous sommes devenus humains) –

Règles



Diffusion culturelle²⁵. Si un joueur a une carte avec cette icône sur une de ses défausses, il n'a aucune restriction sur le niveau d'ère des cartes qu'il peut acquérir par saccage ou aux enchères. Il gagne également un saccage gratuit contre tout adversaire qui l'attaque, carte qu'il garde en main jusqu'à la prochaine phase où il pourra jouer des cartes.

Exemple : Rouge, à l'ère II, souhaite dépenser une action Innovation pour saccager une carte de l'ère III. Il peut le faire parce qu'une carte avec l'icône "globe oculaire" se trouve sur sa défausse. C'est alors le tour de Vert et elle joue une carte publique de l'ère III qui est mise aux enchères. Rouge peut participer parce qu'il a toujours la carte avec l'icône de diffusion culturelle visible sur sa défausse.



Incursion barbare²⁶. Jouer une carte avec l'icône barbare permet à un joueur de faire une attaque barbare sur un de ses voisins, entraînant la victime à renoncer à une carte publique ou à perdre un Ancien de son choix. Les cartes utilisées pour mener une incursion barbare et les cartes publiques perdues à cause des incursions barbares sont retirées de la partie. Les incursions barbares peuvent également avoir pour effet de terminer l'asservissement, voir page 14.



Diminution de la fécondité²⁷. Le joueur peut déplacer l'Unité la plus à gauche de sa piste Innovation vers la case la plus à droite de sa piste Population. Si sa piste Population est pleine, cet effet est ignoré.



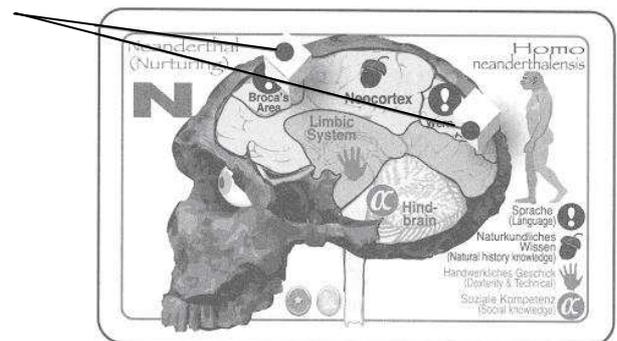
Encéphalisation (uniquement joueur à l'ère I). Le joueur doit prendre en perte l'Unité Cerveau (si elle existe) recouvrant l'instinct indiqué. Pour une encéphalisation de langage, le joueur choisit lequel des deux régions de langage il dégage.



Exemple : La carte cerveau de Neandertal a encore deux Unités cerveau recouvrant les deux centres de la parole comme indiqué. Elle joue une carte avec une encéphalisation "!" et choisit d'enlever l'Unité recouvrant sa région Broca's Area.

Carte cerveau

Une carte cerveau possède cinq régions²⁸, chacun avec une icône d'instinct (@ 🧠 🖐️ !). La présence d'une Unité Cerveau dans une région désactive l'instinct correspondant.



Avancer à l'ère II. Un joueur avance immédiatement à l'ère II quand il perd sa dernière Unité Cerveau. Il retourne sa carte cerveau pour révéler les trois pistes d'ère (page 10). Sa dernière Unité Cerveau devient maintenant son Unité Ere qui est placée dans l'âge sombre de l'ère II, estampillée "*metaphoric language (langue métaphorique)*". Il peut ensuite piocher des cartes des pioches Era I ou Era II.

Règles

Domestication des plantes, animaux et minéraux



Si un hexagone de plante ou d'animal ne contient aucune métropole et si son emplacement est *habitable* (voir page 5), le joueur l'occupant peut faire une *tentative de domestication*²⁹, soit par le jeu d'une carte ou (pendant l'ère I) comme action Innovation. Un joueur occupant un hexagone de ressource avec un emplacement habitable (page 5) peut faire une tentative de domestication même si l'hexagone possède déjà une métropole et même si la ressource a été précédemment exploitée. Une tentative de domestication exige une dépense d'Ancien () et un lancer de dé en utilisant, sur la carte (et quand il s'applique), le résultat de la table de la récolte (Crop Cultivation), la production animale (Animal Husbandry) ou l'extraction de ressource (Resource Production). Le lancer est modifié comme indiqué par les icônes "+" ou "-" indiqués sur le symbole plante, animal ou minéral sur la carte ainsi que toutes les icônes sur la carte idée utilisée dans la tentative.



Production animale³⁰. Permet une tentative de domestication sur un hexagone animal.



Récolte. Permet une tentative de domestication sur un hexagone de plante.



Extraction de ressource. Permet une tentative de domestication d'un hexagone d'or, d'argent, d'étain, de bio carburant³¹, de pétrole, ou d'uranium.



Exemple (récolte) : Vert fait une tentative de domestication de récolte sur le cocotier, qui a un modificateur double "+". Elle lance un "1" qui est modifié en "3" = "Noix". Les noix exigent un niveau d'énergie de "2" pour apporter un avantage calorifique pendant le décorticage. Puisque le niveau d'énergie actuel de Vert est 1, sa tentative échoue mais elle doit payer la dépense.



Effets de la domestication. Si le joueur remplit les conditions (s'il y en a) précisées par le lancer de domestication, la tentative est réussie. Le joueur gagne les avancées d'infrastructure indiquées et il convertit une de ses Unités dans l'hexagone en Unité métropolitaine.



Exemple (animal) : Rouge lance un "2" en essayant de domestiquer le mastodonte. Les icônes sur le mastodonte (hexagone de la carte) et de la carte idée stirrups³² (étriers) utilisée dans la tentative contiennent le modificateur "-", ainsi 2 est soustrait de son lancer. Le résultat de "-1" sur la table de production animale indique un succès si Rouge a un niveau d'énergie au moins égal à un. Il monte maintenant des mastodontes dans les batailles ! Son empreinte de pas et sa métallurgie montent toutes les deux d'un niveau et il gagne une métropole dans l'hexagone du mastodonte.

Les résultats (avantages) de l'extraction de ressource changent selon le type de ressource, comme indiqué sur les tables de la carte.

Exemple (minéral) : Bleu, avec une métropole dans un hexagone d'or, joue une carte avec l'icône  et lance un "6" sur la table d'extraction de ressource. Il gagne un Ancien mais pas de métropole.

Important : Dans le cas d'un lancer modifié de 6 ou de plus sur la table de production animale, le joueur (et un voisin) sont immédiatement frappés d'une maladie de limite 1, page 5. Si un lancer modifié donne 3 ou 4, la tentative de domestication échoue parce que l'animal est trop féroce. En jouant à quatre joueurs ou moins, placez une Unité d'une couleur pas en jeu pour recouvrir les icônes des animaux féroces. Ceci indique que l'animal est éteint et que plus aucune autre tentative de domestication ne peut être faite dans cet hexagone³³. Une métropole ne peut plus être créée dans un tel hexagone que par l'action urbanisation.



Origins : How we became Human (Origines : Comment nous sommes devenus humains) –

Règles

PHASE 4 – Lancer de stabilité



Le joueur localise son *seuil de chaos*, un nombre directement sous son nombre Population sur la piste Population. Un 😊 indique qu'aucun lancer de stabilité n'est nécessaire. Il lance un dé, y ajoute le rang (nombre d'icônes épée) de sa meilleure carte administration. S'il est dans l'ère I, il additionne également 2 pour chaque fois qu'il a utilisé l'action Silverback ce tour. Si le total est inférieur à son seuil, le *chaos* s'ensuit, avec les quatre effets suivants :



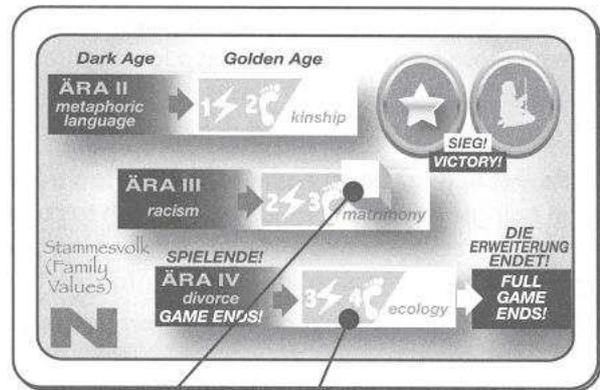
1. Dépopulation. Le joueur perd la moitié de ses Unités Carte, arrondie par défaut (en faveur du joueur). Il peut choisir quelles Unités il va perdre.

2. Entrée dans l'âge sombre (ère II et suivantes). Si le joueur est actuellement dans un âge d'or, il doit déplacer son Unité Ere vers un âge sombre de son choix, en avant (dans l'ère suivante) ou en arrière (dans l'ère courante).

3. Suppression des cartes publiques. Le joueur retourne toutes les cartes publiques de répertoire face cachée indiquant elles n'ont plus aucun effet jusqu'à ce qu'elles soient réactivées (par une réinitialisation d'Ancien ou l'entrée dans un âge d'or).

4. Le tour du joueur est terminé. Il saute les phases 5, 6, et 7.

Au delà de l'ère I, le chaos est la seule manière d'avancer à l'ère suivante !



Unité d'ère (dans l'âge d'or de l'ère III)

Condition âge d'or
Une énergie de 3 et une empreinte de pas de 4 sont exigées pour entrer dans l'âge d'or de l'ère IV

Exemple : Le Joueur N, avec un nombre Population de 2 et un seuil de chaos de "<2" exécute un lancer de stabilité. Elle obtient un "1" qui la plonge dans le chaos ! Elle a trois Unités Carte (2 métropoles et 1 Unité migratrice) et elle choisit de perdre l'Unité migratrice. Elle a plusieurs cartes culture et administration, qui sont toutes retournées face cachée. Elle choisit d'avancer son Unité Ere (à "matrimony (mariage)") vers l'ère IV ("divorce") plutôt que de battre en retraite vers "racism (racisme)". En jouant la règle standard, la partie se termine et chacun compte ses PV. En jouant la règle complète, elle entre dans l'ère IV et finit son tour.

Règles

PHASE 5 – Actions Population

Un joueur peut effectuer un certain nombre d'actions *Population* égal à son *nombre Population*, c'est-à-dire le nombre sur la case vide la plus à droite de sa piste *Population* au début de cette phase plus le nombre de dépenses d'Anciens qu'il souhaite faire. Il peut effectuer ces actions dans n'importe quel ordre et peut exécuter plusieurs fois la même action. Voir les exemples détaillés page 16. Il y a sept actions *Population* :



1. Incorporation³⁴. Le joueur peut choisir un Ancien d'un adversaire qui a un rang inférieur en culture, (c'est-à-dire un adversaire dont la meilleure carte culture a un nombre inférieur d'icônes "étoiles" et le voler en tant que *travailleur immigré*). Il peut ne pas voler de travailleurs immigrés si le nombre d'Anciens dans sa réserve est plus grand que le nombre de ses métropoles plus un.

Note : Si un joueur n'a aucune carte culture ou que toutes ses cartes culture sont supprimées, son niveau de culture est considéré comme égal à zéro.

2. Commerce³⁵ (ère III et suivantes). Un joueur peut faire du commerce avec un autre joueur consentant et voisin. Les joueurs conviennent d'une piste unique d'infrastructure sur laquelle ils vont comparer leurs avancées. Le joueur qui est supérieur sur cette piste d'infrastructure gagne un Ancien et le joueur qui est inférieur avance d'un niveau sur cette piste. Les joueurs n'obtiennent aucun avantage de commerce sur une piste d'infrastructure où ils sont au même niveau d'avancée.

Note : L'action n'est dépensée que si l'action commerciale est réellement effectuée.

Exemple : Sur son tour, l'homme de Pékin, avec une empreinte de pas de deux, convainc l'homme de Neandertal, avec une empreinte de pas de quatre, de commercer avec lui. En dépensant une action *Population*, l'homme de Pékin peut augmenter son empreinte de pas à trois, et l'homme de Neandertal déplace une *Unité* de sa piste *Innovation* vers la case *producteur*.

3. Urbanisation (ère III ou suivantes). En dépensant trois actions *Population*, un joueur peut convertir une *Unité migratrice* en *Unité métropolitaine* dans un hexagone qu'elle occupe. Cet hexagone doit posséder l'icône d'emplacement métropolitain (■), qui est d'un type actuellement habitable selon la page 5 (par exemple, un emplacement de jungle pendant le climat de jungle n'est pas habitable sans pesticides, etc.). Il n'est permis d'avoir qu'une métropole par hexagone.

4. Raid des Sabine³⁶. Un joueur peut faire un saccage ou (pendant l'ère III et les suivantes) de l'espionnage (voir page 4) sur un joueur qu'il vient juste d'attaquer (voir "**migration**" ci-dessous) ou d'assiéger (page 13) pendant cette phase. Les résultats d'un raid des Sabine ne dépendent pas de qui a gagné la bataille. Il y a une limite d'un raid des Sabine par attaque ou siège.

5. Accroissement de population. Un joueur peut prendre l'*Unité* la plus à gauche de sa piste *Population* et la placer sur une intersection habitable (voir page 5) et accessible sur la carte - soit il a déjà là des *Unités* ou des esclaves soit dans un de ses hexagones métropolitains (occupés ou non par des *Unités* amicales ou non). Si la piste *Population* est vide, aucun autre placement de population n'est possible. Après qu'une *Unité* est placée, elle gagne une action *migration* gratuite (voir "**Migration**" ci-dessous).

6. Migration. Un joueur peut déplacer une *Unité migratrice* qui n'a pas encore déplacé ce tour-ci. Chaque *Unité* peut être déplacée jusqu'à cinq intersections, suivant les côtés blancs des hexagones. Elle doit finir son déplacement sur une intersection habitable. Elle peut ne pas finir sur une autre *Unité* à moins qu'elle ne l'attaque. Les *Unités* métropolitaines ne peuvent pas se déplacer.

Règles

Les **intersections de terre** sont habitables et traversables.

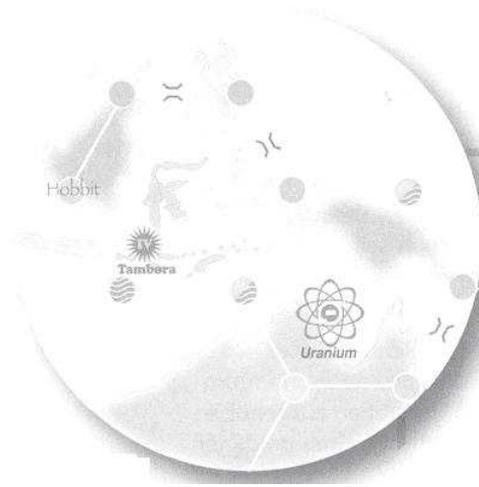
Les **intersections de mer** ne sont jamais habitables et on peut uniquement y entrer quand le niveau 2 est atteint en maritime (p.15).

Les **intersections de plateau continental**³⁷ sont habitables pendant une période glaciaire, mais sont des intersections de mer pendant une période tropicale.

Les **intersections de toundra** sont des intersections de glace pendant une période glaciaire et des intersections de toundra pendant une période tropicale. On ne peut jamais entrer dans la glace. On ne peut pas entrer dans la toundra ou y habiter sans le foïn³⁸ (niveau 2 en immunologie).

Herbages. Les intersections vertes sont habitables sauf pendant un climat de jungle pendant lequel elles deviennent de la jungle inhabitable où on ne peut pas entrer sans le niveau 2 de métallurgie.

Savane. Les intersections jaunes sont habitables sauf pendant un climat de désert pendant lequel elles deviennent du désert inhabitable où on ne peut pas entrer sans le niveau 2 d'empreinte de pas.



Détroits. Un côté d'hexagone avec une icône blanche de détroit (☹) peut être traversé seulement pendant une période glaciaire ou avec radeau (niveau 1 de maritime). Une icône rouge de détroit (☹) ne peut être traversée qu'avec un radeau.

Exemple : Un joueur a le niveau 1 en maritime (radeaux) et c'est une période glaciaire. Son Unité Carte commence dans l'intersection indiquée et se déplace au nord vers l'intersection marquée "1" puis à l'est et aux sud vers sa destination "5", en traversant deux détroits. Si elle a la technologie de puissance coloniale, elle peut prendre l'itinéraire au sud. Entrer dans l'intersection de mer à "1,2" coûte le double avec cette technologie.

Océan pacifique. Les intersections Béring et Hawaï sont indiquées des deux côtés de la carte. Une Unité dans l'une ou l'autre de ces intersections occupe simultanément les emplacements à l'est et à l'ouest.

Attaquer et franchir à saute-mouton les Unités étrangères.

Si une Unité entre dans une intersection occupée par une Unité étrangère, elle peut attaquer ou demander la permission de passer. Si la permission est refusée, une attaque a automatiquement lieu. Pendant une attaque, le niveau métallurgique de l'attaquant est comparé à celui du défenseur. L'Unité qui a le niveau de métallurgie³⁹ le moins élevé subit une perte. En cas d'égalité, les deux Unités sont perdues. Si l'Unité attaquante gagne, elle termine son déplacement.

Important : Si l'Unité attaquante doit traverser une intersection de détroit ou de mer pour attaquer, sa métallurgie est réduite de un.

7. Globalisation (uniquement pendant l'ère IV). Le joueur choisit une victime qui a plus d'Anciens que de métropoles pour souffrir une perte d'Ancien (page 7).

Règles

PHASE 6 – Résolution des sièges

Pendant cette phase, un *siège* se produit si le joueur actif souhaite occuper une métropole étrangère dans un hexagone où il a des Unités migratrices. Le joueur actif choisit l'ordre dans lequel les sièges sont résolus.



Résolution. Le joueur actif a une force égale au nombre de ses Unités migratrices dans l'hexagone. Le défenseur a une force égale au nombre de ses Unités migratrices dans l'hexagone plus son empreinte de pas (pour représenter la métropole). Si l'un ou l'autre joueur a un niveau supérieur en métallurgie, il ajoute un à sa force.

Note : Si le joueur actif a la technologie d'artillerie de siège, voir page 15.

- Si le joueur actif a la force la plus élevée, alors la métropole défensive est perdue et remplacée comme métropole par une des Unités migratrices du joueur actif, et il vole un Ancien en tant que travailleur immigré au défenseur (à moins que sa réserve d'Anciens soit pleine en comptant la métropole qu'il vient de conquérir)
- Si le joueur actif n'a pas la force la plus élevée, le siège échoue et rien ne se produit.

Exemple : Sur le tour de Vert, elle déplace 3 Unités dans un hexagone contenant une métropole rouge et une Unité migratrice rouge. L'empreinte de pas de Rouge est 2, ainsi les deux joueurs ont l'équivalent de 3 Unités. Mais Vert est plus avancé en métallurgie, ainsi elle gagne et l'Unité métropolitaine rouge est perdue. Une de ses Unités est déplacée pour constituer une nouvelle métropole là, et elle prend un des Anciens rouges, s'il y en a. Cependant, si son empreinte de pas est 2, pendant la phase suivante (famine) deux de ses Unités meurent de faim, laissant seulement l'Unité migratrice rouge et la métropole verte dans l'hexagone.

PHASE 7 –Résolution de la famine dans les hexagones

Un *hexagone de famine* est un hexagone dans lequel le nombre combiné d'Unités Carte amicales et étrangères excède l'empreinte de pas du joueur actif. Le joueur actif choisit l'ordre dans lequel les hexagones de famine sont résolus.



Résolution. Le joueur actif enlève ses Unités jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus aucune qui viole sa limite d'empreinte de pas. Seules les Unités appartenant au joueur actif peuvent mourir de faim.

Exemple : Référez-vous à la carte page 16. Chacun des hexagones d'Inde, du Tibet et de l'Afghanistan a trois Unités migratrices noires. Si Noir a une empreinte de pas de deux, chacun des trois hexagones est un hexagone de famine. Pendant sa phase de famine, il décide d'enlever l'Unité de Nicaea, qui sort chacun des trois hexagones de la famine.

Règles

RÈGLES SPÉCIALES - Accords

Pendant l'ère II et les suivantes, un joueur est autorisé à passer deux types d'accords avec d'autres joueurs :

- **Aide Étrangère.** Un joueur est autorisé à dépenser des Anciens au nom d'un autre joueur (n'importe quand). Il peut enchérir des Anciens pour soutenir un autre joueur, mais seulement s'il est qualifié pour enchérir sur la carte.
- **Embargo.** Un joueur peut annoncer la mise en place ou l'abandon de droits sur le pétrole (nécessaire pour les technologies d'armée de l'air ou de véhicules), ou outrepasser les droits contre des joueurs particuliers (n'importe quand pendant son tour). Il peut exécuter ces faveurs comme élément d'un accord réciproque ; Cependant, aucun accord n'est contraignant.

Esclavagistes et sociétés asservies

Un joueur perdant sa dernière Unité Carte devient une *société asservie*⁴⁰. Si c'était dû à une attaque, le joueur conquérant devient la société esclavagiste. Si c'était dû à une catastrophe ou à une famine, la victime choisit un autre joueur pour être l'esclavagiste. L'esclavagiste et l'asservi sont sujets aux six effets suivants :



- **Empreinte de pas.** Concernant l'asservissement, si l'empreinte de pas de l'esclavagiste et de la société asservie sont inégales, l'Unité Infrastructure la plus faible est avancée dans la piste d'empreinte de pas jusqu'à ce qu'elles soient égales. Empilez l'Unité de l'esclavagiste sur celle de l'asservi pour indiquer l'asservissement.
- **Actions interdites à l'asservi.** Une société asservie ne peut pas effectuer les actions domestication, révolution, commerce, naturalisme, urbanisation ou raid des Sabine.
- **Croissance de la population asservie.** Une société asservie ne peut placer de nouvelle population que dans les hexagones métropolitains de la société esclavagiste. Ce placement peut être sur une Unité étrangère (non-esclavagiste), dans ce cas une attaque se produit. Si la société esclavagiste n'a aucune métropole, aucun placement de population asservie n'est possible. Le joueur asservi ne peut jamais déplacer ses Unités après leur placement. **Important** : *La perte d'une métropole n'enlève pas les asservis autour d'elle.*
- **Incorporation.** Les sociétés esclavagistes et asservies peuvent effectuer des actions d'incorporation sur l'autre en tenant compte des limitations page 11, sauf que l'esclavagiste peut incorporer l'asservi si les deux ont des niveaux de cultures égaux. La société asservie est immunisée contre l'incorporation sauf par l'esclavagiste.

Note : La société asservie n'est pas autorisée à posséder ses propres métropoles et est ainsi limitée à un Ancien.

- **Avancées d'infrastructure.** Si un gain ou une perte d'infrastructure est réalisée par l'esclavagiste ou la société asservie, la même avance ou la même perte est immédiatement appliquée à l'autre joueur (en observant les limites, voir page 7).

Exemple : La société asservie attrape une maladie de limite 4, qui amplifie de un son immunologie et celle de son esclavagiste. Les esclaves propagent la maladie à leurs maîtres, amplifiant les deux immunologies d'un autre niveau.

- **Révolte des asservis/Génocide**⁴¹. Les Unités Carte des sociétés esclavagiste et asservie ne peuvent jamais attaquer ou assiéger l'autre. Cependant, si le joueur esclavagiste ou le joueur asservi fait une incursion barbare sur l'autre, ou si la société esclavagiste entre dans le chaos ou est elle-même asservie, l'asservissement se termine alors immédiatement, dissolvant toutes les règles d'esclavagisme et mettant toutes les Unités asservies en siège contre les métropoles de l'ancienne société esclavagiste. Tous les travailleurs immigrés de l'ancienne société esclavagiste sont retournés de tous les joueurs à la réserve d'Anciens de leur couleur. Si la société esclavagiste perd n'importe quelle Unité à cause du chaos, elle est remplacée par des Unités de la couleur de l'ancienne société esclavagiste, prises sur sa piste Population.

Règles

Notes sur les pistes Infrastructure

Un joueur avec l'**artillerie de siège** peut considérer que l'empreinte de pas du défenseur est égale à un lors de la résolution des sièges.



Avec la **puissance coloniale**, les Unités d'un joueur peuvent entrer dans des intersections de mer, mais à double coût.



Avec la **technologie de blocus**, les Unités d'un joueur peuvent entrer dans des intersections de mer au coût de une chacune. Ces Unités peuvent finir leur tour sur une intersection de mer, mais elles seront perdues pendant la famine de la phase 7. (Les *Unités qui effectuent le blocus* sont aussi utiles que les Unités que se sacrifient pendant les sièges.)



Avec la **technologie d'armée de l'air** plus l'utilisation d'une métropole dans un hexagone de pétrole, un joueur peut déplacer ses Unités de dix intersections au lieu de cinq, et on peut entrer dans toutes les intersections à un coût de un. En outre, le joueur peut franchir à saute-mouton les Unités adverses sans permission.



Avec la **technologie missile**, les Unités d'un joueur ont un déplacement illimité. En outre, il est autorisé à dépenser une ou plusieurs actions Population, dont chacune abaissera l'infrastructure maritime d'un adversaire indiqué d'un niveau.



En atteignant le début de la **technologie chemin de fer**, un joueur gagne immédiatement et gratuitement une avancée d'infrastructure de son choix.



Exemple : Un joueur atteint énergie 3 et a empreinte de pas 3. Il annonce que, pour son augmentation gratuite de rail, il avancera à empreinte de pas 4.



Un joueur avec la **technologie véhicule** plus l'utilisation d'une métropole dans un hexagone de pétrole peut utiliser des actions Innovation pour avancer n'importe quelle infrastructure de son choix autre que l'énergie.



Un joueur avec la **technologie bombe atomique** peut utiliser des actions Population pour détruire les métropoles ennemies indiquées. A moins qu'il ait l'étape 5 maritime (missile), chaque métropole attaquée doit être voisine.



Note (FOLIE) : Si la victime d'une bombe atomique possède également la technologie bombe atomique, chaque métropole qu'il perd peut détruire simultanément une métropole de l'adversaire.

Note (Hiver Nucléaire) : Pour chaque groupe de trois métropoles détruites par des bombes atomiques, un lancer est effectué sur la table de catastrophe de changement de climat pendant la famine

Avec les **germes de maladie vénérienne**, un joueur inflige (pendant la phase 6) à chaque joueur qu'il assiège une maladie de limite 3



Règles

EXEMPLE DE TOUR DE JEU DE L'ÈRE III - Alexandre le grand



Actions Innovation. Avec cinq Unités dans sa piste Innovation, Alexandre a un nombre Innovation de deux. Pour une action il avance à l'âge d'or de l'ère III, et il utilise l'autre pour saccager la carte de phalange Hoplite. Il est placé pour la conquête du monde !

Jouer des cartes. Alexandre joue sa seule carte, la phalange Hoplite. Il est au niveau 2 en énergie, répondant aux conditions du côté gauche. Ceci augmente sa métallurgie d'une étape (à étape 3, l'âge de fer).

Lancer de stabilité. Alexandre a un nombre Population de trois et une carte administration de rang 3, ainsi aucun chaos n'est possible.

Action Population #1. Alexandre choisit d'augmenter ses actions Population de trois à six ce tour-ci en dépensant 3 Anciens. Sur sa première action, il apporte une Unité migratrice à Scythia, et la déplace de trois intersections jusqu'à Maracanda, combattant l'Unité hindoue qui y est présente. La métallurgie de l'attaquant est seulement de deux, puisque l'Unité a traversé quelques détroits, mais c'est suffisant pour écraser la défense, toujours au niveau 1 en métallurgie.

Action Population #2. Comme les hindous sont culturellement inférieurs, Alexandre décide d'effectuer une incorporation pour leur voler un Ancien.

Actions Population #3, #4, #5 et #6. A Pella, Alexandre démarre quatre Unités carte supplémentaires, les déplace une par une à Memphis, Tyre, Persepolis et (à l'aide des bateaux) à Ust-Urt Island⁴².

Résolution des sièges. Alexandre choisit de résoudre le siège à Babylone en premier. Son adversaire, la Perse, défend avec une empreinte de pas de trois, qui égalise le nombre d'Unités d'Alexandre. Mais la métallurgie supérieure d'Alexandre lui donne une Unité supplémentaire, il gagne et remplace la métropole persane avec son Unité de Ust-Urt. La même chose se produit dans le prochain siège, en Arabie, sauf qu'il utilise son Unité de Memphis pour s'y déplacer.

Résolution de la famine dans les hexagones. L'empreinte de pas d'Alexandre est trois, ainsi l'Afghanistan (avec deux Unités macédonniennes et deux hindous) est un hexagone de famine. Alexandre choisit d'enlever son Unité à Maracanda. L'hexagone n'est plus un hexagone de famine.

Le prochain tour d'Alexandre. Alexandre augmente son nombre Population et plonge dans le chaos. C'est son plan d'avancer dans l'âge sombre de l'ère IV ! Il perd trois Unités dans la dépopulation, retourne face cachée ses cartes publiques, avance son marqueur d'ère, et finit son tour.



Origins : How we became Human (Origines : Comment nous sommes devenus humains) –

Règles

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour où le premier joueur entre dans l'âge sombre de l'ère IV (ou l'âge sombre qui suit l'ère IV si vous jouez le jeu complet en utilisant l'extension).

Détermination du vainqueur. Chaque joueur reçoit des PV selon son identification (**A, C, H, N ou P**) à la fin de la partie⁴³. Chaque joueur compte les rangs des cartes publiques indiqués sur sa carte qu'il détient dans son répertoire (supprimées ou pas), ou toutes les Unités dans sa réserve d'Anciens, comme indiqué ci-dessous. A ce total est ajouté les nombres Innovation et Population du joueur à la fin de la partie. Le plus grand total l'emporte.

Exemple : La joueuse N a deux Unités dans sa réserve d'Anciens et plusieurs cartes publiques dont deux sont des cartes culture : une avec une étoile et l'autre avec trois étoiles. Ses nombres Population et Innovation sont tous les deux égaux à deux. Elle a donc dix PV.



PV = Nombre d'Anciens de n'importe quelle couleur dans votre réserve



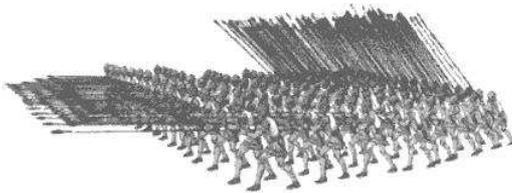
PV = Total des rangs des cartes culture détenues



PV = Total des rangs des cartes information détenues



PV = Total des rangs des cartes administration détenues



NdT : Pour les notes, je laisse le lecteur se documenter lui-même