



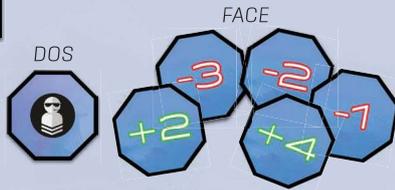
ANNEXE : LES TUILES POUVOIR

TUILES POUVOIR DES REBELLES (BLEUES)



Tuile Pouvoir

AGENT (A)



DOS

FACE

5 tuiles Agent

MISE EN PLACE :

Mélangez les **tuiles Agent** et formez une pile face cachée dans la **réserve générale**.

POUVOIR :

Tirez la première tuile Agent de la pile, regardez-la en secret et placez-la face cachée sur un district du plateau Capitale (même un district qui a déjà une tuile Agent).

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Avant de résoudre un district, révélez les tuiles Agent de ce district. Chaque tuile augmente ou diminue le **MAXIMUM** de ce district en fonction de sa valeur.

PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE :

Récupérez et mélangez les 5 tuiles Agent et reformez une pile face cachée dans la réserve générale.



Tuile Pouvoir

INFILTRÉ (B)



DOS

FACE

22 cartes Rebelle (valeur 1-6)



Drapeau Rebelle

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Rebelle** et formez une pioche face cachée dans la **réserve générale**. Placez le **drapeau Rebelle** dans le district bleu du **plateau Capital**.

POUVOIR :

Tirez la première **carte Rebelle** et ajoutez-la à votre main. Ensuite, vous pouvez déplacer le **drapeau Rebelle** vers un autre district du plateau Capitale (facultatif).

JOUER DES CARTES :

Un joueur qui joue une **carte Rebelle** doit la placer dans le district de sa **CITÉ** ou de la **CAPITALE** correspondant à l'emplacement actuel du **drapeau Rebelle**.

FIN DE MANCHE - DÉPOSER LES CARTES :

Les **cartes Rebelle** gardées en main doivent être déposées dans le district de la **CITÉ** correspondant à l'emplacement actuel du **drapeau Rebelle**.

Note : une fois qu'une carte Rebelle a été jouée ou déposée, elle est traitée comme n'importe quelle autre carte Citoyen de ce district.



Exemple : Adam place le drapeau Rebelle dans le district jaune. Tant que le drapeau est là, tous les joueurs doivent jouer les cartes Rebelle dans le district jaune de la **CAPITALE** ou de leur **CITÉ**.



Tuile Pouvoir

RECRUTEUR (C)



DOS

FACE

16 cartes Recruteur (valeur 1-4 dans 4 couleurs)

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Recruteur** et formez une pioche face cachée dans la **réserve générale**. Retournez la première carte de la pioche.

POUVOIR :

Prenez la carte Recruteur visible sur la pioche et placez-la dans le district correspondant de votre **CITÉ**. Retournez ensuite la prochaine carte de la pioche.



Tuile Pouvoir

ÉTRANGER (D)



DOS

FACE

22 cartes Rebelle (valeur 1-6)

4 cartes Étranger

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Rebelle** et formez une pioche face cachée dans la réserve générale. Retournez les 3 premières cartes pour former la **rivière Étrangers** face visible. Chaque joueur prend une **carte Étranger** et la place à droite de son **plateau Cité**. Elle formera, avec les cartes placées en dessous, son **district Étrangers**.

POUVOIR :

- Prenez une carte de la **rivière Étrangers** et ajoutez-la à votre **district Étrangers**. Remplacez ensuite la carte prise par la première carte de la pile Rebelle.
- Ou échangez une carte de la **rivière Étrangers** avec une carte de votre **district Étrangers**.



Exemple : Victoria choisit d'échanger la carte 1 avec la carte 5 (option b).

Note : vous ne pouvez jamais jouer une carte de votre main dans le district Étrangers. Cependant, une carte peut être déplacée vers ou depuis ce district grâce au pouvoir du **Mentaliste**. Ainsi, un autre type de carte pourrait se retrouver dans le district Étrangers.

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Le **district Étrangers** est résolu après les autres districts. Si la valeur des cartes du district Étrangers d'un joueur est supérieure à n'importe quel district de la Capitale avec au moins une carte (pas un district "vide"), il doit défausser toutes les cartes de son district.

Exemple : Victoria a une valeur de 8 dans son district Étrangers. Comme le MAXIMUM du district rose de la Capitale (le district le plus faible) est de 7, elle doit défausser toutes les cartes de son district Étrangers.

FIN DE MANCHE - CARTES BONUS :

Le **district Étrangers** est comptabilisé après les autres districts. Le joueur avec le district le plus fort choisi n'importe quelle carte Bonus dans la Capitale. En cas d'égalité, les joueurs à égalité reçoivent 1 jeton Or, mais aucune carte de la Capitale n'est défaussée.

FIN DE PARTIE :

Chaque joueur ajoute la valeur de son district Étranger à son score final.

TUILES POUVOIR DES RELIGIEUX (ROSES)



Tuile Pouvoir

CLERC (A)

POUVOIR :

Choisissez un district de la Capitale où il y a au moins une carte. Déplacez la carte de plus faible valeur de ce district vers votre district de CITÉ.

Exemple : déplacez la carte la plus faible du district vert de la CAPITALE vers le district vert de votre CITÉ.

Note : si vous choisissez le district rose et que la carte que vous venez de jouer est la plus faible, vous devez la laisser et prendre la deuxième carte la plus faible.



Tuile Pouvoir

PROPHÈTE (B)



7 tuiles Prophète
[valeur 0, 1, 1, 2, 2, 3, 4]

MISE EN PLACE :

Mélangez les **tuiles Prophète** et formez une pile face cachée dans la **réserve générale**.

POUVOIR :

Tirez la première tuile Prophète de la pile et placez-la face visible sur le **plateau Capitale**.

Vérifiez ensuite la valeur totale de toutes les tuiles Prophète face visible sur le **plateau Capitale**. Si le total est inférieur à 5, il ne se passe rien.

Si le total est de **5 ou plus :**

- défaussez la carte de plus faible valeur de chaque district de la CAPITALE et
- recupérez et mélangez immédiatement les 7 tuiles Prophète. Formez une nouvelle pile face cachée dans le réserve générale.



Tuile Pouvoir

MISSIONNAIRE (C)

POUVOIR :

Choisissez une carte de la Capitale qui a une valeur inférieure à la carte qui vient d'être jouée (si possible) et prenez-la dans votre main.



Tuile Pouvoir

MENTALISTE (D)



16 Tuiles Mentaliste

MISE EN PLACE :

Mélangez les **tuiles Mentaliste** et formez une pile face cachée dans la **réserve générale**. Retournez la première tuile.

POUVOIR :

Prenez la tuile Mentaliste visible sur la pile et placez-la sur un des districts de votre plateau Cité. Retournez ensuite la prochaine tuile de la pile.

Important : vous ne pouvez pas avoir plus d'une tuile Mentaliste dans votre Cité. Si vous en avez déjà une, vous devez la défausser avant de placer la nouvelle.

JOUER DES CARTES :

Lors d'un tour de jeu ultérieur, vous pourrez utiliser la tuile Mentaliste de votre plateau Cité au lieu de réaliser un tour normal (en remplaçant tout le tour). Effectuez l'action de la tuile puis défaussez-la. Il existe deux types de tuiles détaillés ci-dessous.

Note : pour utiliser une tuile Mentaliste, vous devez être en mesure de réaliser son action complètement.

FACE



12 tuiles
[1 combinaison pour chaque district]

TRANSFORMER LA CAPITALE :

Déplacez la carte de plus faible valeur du premier district indiqué vers le second. Activez ensuite le **pouvoir** du second district.

Exemple (pour la tuile affichée) : déplacer la carte la plus faible du district jaune vers le district rose et activez le pouvoir rose (qui dans ce cas sera de prendre une nouvelle tuile Mentaliste).

FACE



4 tuiles

TRANSFORMER LA CITÉ :

Déplacez une carte de votre CITÉ vers un autre district de votre CITÉ.

TUILES POUVOIR DES NOBLES (JAUNE)



Tuile Pouvoir

MARCHAND (A)



20 jetons Or
(déjà dans la
réserve générale)

POUVOIR :

Prenez un **jeton Or** de la **réserve générale** et placez-le sur votre plateau Cité.

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Quand vous résolvez un district de votre Cité et que sa valeur est supérieure au **MAXIMUM**, vous pouvez dépenser des jetons Or pour augmenter le **MAXIMUM** uniquement pour vous. Chaque jeton Or dépensé (remis dans la **réserve générale**), augmente le **MAXIMUM** de 1. **Note : un joueur peut exiger que cela soit résolu dans l'ordre du tour.**

Exemple : si le **MAXIMUM** pour le district bleu est de 15 et que la valeur du district bleu de votre **CITÉ** est de 17, vous pouvez dépenser 2 jetons Or pour éviter de défausser toutes les cartes de ce district.

Important : quand vous jouez avec le **Marchand**, les **jetons Or gagnés lors des égalités pour les cartes Bonus** sont placés sur votre plateau Cité et peuvent être dépensés par la suite pour augmenter votre **MAXIMUM**.

FIN DE PARTIE :

Chaque jeton Or non dépensé rapporte 2 points.



Tuile Pouvoir

DISCIPLE (B)

POUVOIR :

Rejouez immédiatement un tour supplémentaire.

Note : ce tour supplémentaire ne doit pas nécessairement être "jouer une carte". Vous pouvez dépenser une tuile **Mentaliste** à la place (si vous jouez avec le **Mentaliste**).



Tuile Pouvoir

ARISTOCRATE (C)



DOS



FACE

5 jetons Aristocrate

MISE EN PLACE :

Placez tous les **jetons Aristocrate** face visible dans la **réserve générale**.

POUVOIR :

Si possible, prenez un **jeton Aristocrate** dans la réserve et placez-le sur une carte de la Capitale ou de votre Cité qui vaut exactement la **moitié de la valeur du jeton**, en recouvrant la valeur initiale de la carte. Cette carte a désormais la valeur du jeton.

Note : vous ne pouvez pas couvrir un jeton Aristocrate.



Exemple : la carte bleue 5 a désormais une valeur de 10.

FIN DE MANCHE - CARTES BONUS :

Avant la répartition des cartes Bonus, remettez tous les jetons Aristocrate de la **CAPITALE** dans la réserve. Procédez à la répartition des cartes Bonus et remettez tous les jetons Aristocrate des **CITÉS** dans la réserve.

Note : si une carte avec un jeton Aristocrate est déplacée, le jeton suit la carte. Par contre, si une carte avec un jeton Aristocratique est défaussée, prise en main par un joueur ou déplacée vers une rivière, le jeton est remis dans la réserve générale.



Tuile Pouvoir

SENTINELLE (D)



20 jetons Or
(déjà dans la
réserve générale)

POUVOIR :

Prenez un **jeton Or** dans la **réserve générale** et placez-le sur une carte de votre **CITÉ**. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un jeton Or sur chaque carte.

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Si la valeur d'un district de votre **CITÉ** est plus grande que le **MAXIMUM** (et seulement dans ce cas), vous devez dépenser tous les jetons Or des cartes de ce district en recouvrant physiquement leur valeur respective avec les jetons Or (même si ce n'est pas nécessaire). Cela change la valeur de chaque carte en un 0 [zéro].



Exemple : Adam a placé plus tôt dans la manche un jeton Or sur cette carte verte. Il dépasse le **MAXIMUM** en vert et doit utiliser le jeton Or pour réduire la valeur de cette carte de 4 à 0.

FIN DE MANCHE - CARTES BONUS :

Chaque carte dont la valeur est recouverte rapporte zéro durant cette « phase ». Les jetons Or utilisés pour recouvrir les valeurs des cartes sont remis dans la réserve (les cartes retrouvent leur valeur initiale). Les jetons Or non utilisés restent sur leur carte respective.

Important : quand vous jouez avec la **Sentinelle**, les **jetons Or gagnés lors des égalités pour les cartes Bonus** sont placés sur votre plateau Cité et peuvent être utilisées pour recouvrir la valeur des cartes.

FIN DE PARTIE :

Chaque jeton Or non utilisé rapportent 2 points.

Note : si une carte avec un jeton Or est déplacée dans votre **CITÉ**, le jeton suit la carte. Si une carte avec un jeton Or est retirée de votre **CITÉ**, le jeton Or est remis dans la réserve générale.

TUILES POUVOIR DES SCIENTIFIQUES [VERT]



Tuile Pouvoir

SAVANT [A]

POUVOIR :

Tirez la première carte de la pioche Citoyen et prenez-la dans votre main.



Tuile Pouvoir

PROSÉLYTISTE [B]

MISE EN PLACE :

Tirez 3 cartes de la pioche Citoyen et placez-les face visible à côté du plateau Capital. C'est la **rivière Prosélytistes**.

POUVOIR :

Choisissez une carte de votre main et ajoutez-la face visible à la **rivière Prosélytistes**. Ensuite, prenez dans votre main toutes les cartes de la rivière Prosélytistes d'une couleur différente de celle que vous avez posée.

Note : vous devez toujours ajouter une carte à la rivière Prosélytistes, même si vous ne pouvez pas récupérer de cartes (parce qu'elles ont toutes la même couleur que la carte ajoutée). Si vous n'avez pas de carte en main, ce pouvoir n'a pas d'effet.

Note spéciale : tous les types de cartes peuvent faire partie de la conversion. Une carte Rebelle dans la rivière Prosélytistes est considérée comme ayant sa propre couleur (et non la couleur du drapeau Rebelle).

PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE :

S'il y a moins de 3 cartes dans la **rivière Prosélytistes** en fin de manche, complétez-la avec des cartes de la pioche Citoyen pour qu'il y ait à nouveau 3 cartes.



Tuile Pouvoir

EXPLORATEUR [C]



Plateau Découvertes



4 Fusées (à assembler)

MISE EN PLACE :

Placez le **plateau Découvertes** à droite du **plateau Capitale** sur une des faces (les pistes sont légèrement différentes). Assemblez les deux parties de la fusée de votre couleur. Placez la **fusée** de chaque joueur sur le globe terrestre dans le coin supérieur gauche du plateau. Remettez les fusées inutilisées dans la boîte.

POUVOIR :

Selon la valeur de la carte que vous avez jouée, avancez votre fusée suivant le tableau ci-dessous :

- **Valeur de la carte ≤ 2 :** 1 case
- **Valeur de la carte 3-4 :** 1 ou 2 cases
- **Valeur de la carte ≥ 5 :** 1 à 3 cases

Si vous terminez votre mouvement sur une case occupée, avancez jusqu'à la prochaine case inoccupée. Réalisez l'action de la case d'arrivée :



Tirez 1 carte Citoyen de la pioche et mettez-la dans votre main.



Tirez 2 cartes Citoyen de la pioche et mettez-les dans votre main.



Activez le pouvoir de la tuile bleue, rose ou verte.



Pas d'action. **Case Points** (entre 3 et 12) [voir FIN DE PARTIE ci-dessous].

Si votre fusée arrive en bout de piste, elle reste sur la dernière case. Vous pouvez toujours jouer des cartes vertes dans la CAPITAL. Les autres joueurs devront s'arrêter sur la case derrière vous.

FIN DE PARTIE :

Si votre fusée est arrêtée sur une **case Points**, ajoutez les points correspondants à votre score final.



Tuile Pouvoir

DUALISTE [D]



20 cartes Dualiste
[valeur 2 ou 4]

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Dualiste** et formez une pioche face cachée dans la **réserve générale**.

POUVOIR :

Tirez la première **carte Dualiste** de la pioche et prenez-la dans votre main.

JOUER DES CARTES :

La couleur de la carte Dualiste dépend du fait qu'elle soit jouée dans la CAPITAL ou dans votre CITÉ. Jouez la carte avec la couleur active dirigée vers le haut.



Exemple : vous pouvez jouer cette carte soit dans le district rose de la CAPITAL, soit dans le district bleu de votre CITÉ.

FIN DE MANCHE - DÉPOSER LES CARTES :

Les cartes Dualiste restantes en main sont déposées dans votre CITÉ avec la couleur de la **CITÉ** active.

Note : si une carte Dualiste est déplacée de la CAPITAL vers votre CITÉ [ou inversement], elle garde la couleur du district de départ. E.g. Une carte du district rose de la CAPITAL ira dans le district rose de la CITÉ, quelle que soit la couleur de la CITÉ indiquée sur la carte.