


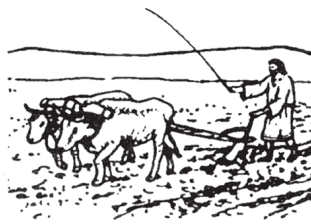




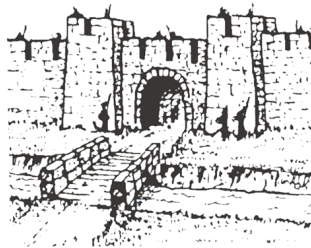
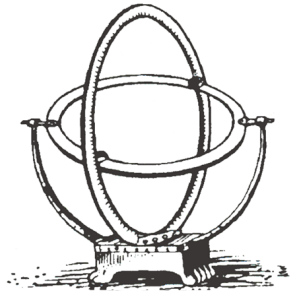


| POTERIE | TISSAGE | METALLURGIE | AGRICULTURE | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Avec du Grain, réduit les effets de FAMINE.</p> <div><div>10</div><div>45</div></div> |  <p>Les bateaux peuvent faire un déplacement supplémentaire.</p> <div><div>10</div><div>45</div></div> |  <p>Donne un avantage lors des conflits.</p> <div><div>10</div><div>80</div></div> |  <p>Permet une augmentation de la population.</p> <div><div>10</div><div>110</div></div> | |
| CONSTRUCTION DE ROUTES | EXPLOITATION MINIERE | GENIE CIVIL | | ASTRONOMIE |
|  <p>Permet un mouvement suppl. Aggrave EPIDEMIE, DESORDRE CIVIL, ICONOCLASME HERESIE.</p> <div><div>10</div><div>140</div><div></div></div> |  <p>Augmente la valeur du Fer, Bronze, Argent, Gemmes et Or. Aggrave REVOLTE D'ESCLAVES.</p> <div><div>10</div><div>180</div><div></div></div> |  <p>Renforce la défense et l'assaut des cités. Réduit SEISME et INONDATIONS.</p> <div><div>10</div><div>140</div><div>20</div></div> | |  <p>Permet aux bateaux de voyager en pleine mer.</p> <div><div>20</div><div>80</div></div> |

AGRICULTURE

Artisanat

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme.

Rapport Crédits/Coût: 0.73

Attributs: Augmente de un la limite de population des territoires qui ne contiennent que des pions amis.

METALLURGIE

Artisanat

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme, 20 pour Militarisme.

Rapport Crédits/Coût: 1.25

Attributs: Ne retirer ses pions, lors d'un conflit, que seulement après que l'adversaire sans Métallurgie ait enlevé les siens.

TISSAGE

Artisanat

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme.

Rapport Crédits/Coût: 1.78

Attributs: Augmente le mouvement des bateaux d'un territoire supplémentaire.

POTERIE

Artisanat

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme.

Rapport Crédits/Coût: 1.78

Effets sur les calamités: Réduit les pertes dues à la FAMINE de quatre unités pour chaque carte Grain en main. Les cartes Grain ainsi utilisées ne peuvent être vendues pour acquérir des cartes de civilisation durant ce même tour.

ASTRONOMIE

Sciences

Crédits: 20 pour toutes Sciences, Philosophie et Théologie.

Rapport Crédits/Coût: 1.50

Attributs: Autorise les bateaux à se déplacer à travers les territoires de pleine mer.

GENIE CIVIL

Artisanat/Sciences

Requis pour: Construction de routes et Exploitation minière.

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme, 20 pour toutes Sciences, Philosophie et Théologie.

Rapport Crédits/Coût: 1.43

Attributs: Accroît d'un pion l'efficacité de la défense des cités, ainsi que de l'attaque des cités.

Effets sur les calamités: Le SEISME réduit la cité, il n'y a pas d'effets sur le victime secondaire. La perte maximum par INONDATIONS est de sept points d'unité, la cité côtière est réduite.

EXPLOITATION MINIERE

Artisanat

Pré-requis: Génie Civil.

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme.

Rapport Crédits/Coût: 0.44

Attributs: Augmente d'une carte la valeur d'un lot de Fer, Bronze, Argent, Gemmes ou Or, et ceci une seule fois par tour.

Effets sur les calamités: Pendant REVOLTE D'ESCLAVES, cinq pions additionnels ne peuvent être utilisés pour soutenir les cités.

CONSTRUCTION DE ROUTES

Artisanat



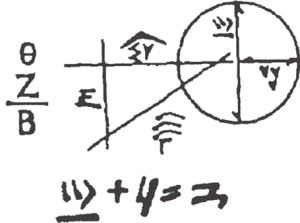

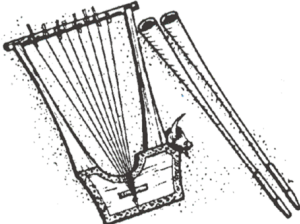
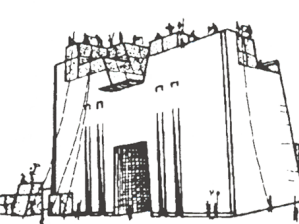
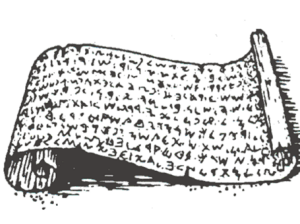

Pré-requis: Génie Civil.

Crédits: 10 pour tout Artisanat, Démocratie et Monothéisme.

Rapport Crédits/Coût: 0.57

Attributs: Permet le déplacement de pions à travers un territoire terrestre vers un second, à condition que celui traversé ne contienne pas d'unités adverses.

Effets sur les calamités: Perte de cinq pions supplémentaires avec EPIDEMIE, et d'une cité suppl. avec DESORDRE CIVIL et ICONOCLASME HERESIE.

| MONNAIE | MEDECINE | MATHEMATIQUES | THEATRE ET POESIE |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Permet de varier le taux de taxation.</p> <p>20 110</p> |  <p>Réduit les effets de l'EPIDEMIE.</p> <p>20 140</p> |  <p>Donne un crédit de 25 pour PHILOSOPHIE et THEOLOGIE.</p> <p>20 230 5</p> |  <p>Réduit les effets de GUERRE CIVILE et DESORDRE CIVIL.</p> <p>5 60</p> |
| MUSIQUE | ARCHITECTURE | LITTERATURE | LOI |
|  <p>Réduit les effets de GUERRE CIVILE et DESORDRE CIVIL.</p> <p>5 60</p> |  <p>Autorise à payer jusqu'à la moitié du coût de construction d'une cité avec le trésor.</p> <p>5 120</p> |  <p>Donne un crédit de 25 pour LOI, DEMOCRATIE et PHILOSOPHIE.</p> <p>5 110</p> |  <p>Réduit les effets de DESORDRE CIVIL et ICONOCLASME HERESIE.</p> <p>170</p> |

THEATRE ET POESIE

Arts

Crédits: 5 pour tout Arts et Loi,
10 pour Démocratie et Illumination,
20 pour Littérature.

Rapport Crédits/Coût: 1.00

Effets sur les calamités: Augmente
la première faction d'une GUERRE
CIVILE de cinq points d'unité.
Diminue de un le nombre de
cités réduites lors de DESORDRE
CIVIL.

MATHEMATIQUES

Sciences/Arts

Crédits: 20 pour toutes Sciences,
25 pour Philosophie et Théologie,
5 pour tout Arts et Loi,
10 pour Illumination.

Rapport Crédits/Coût: 0.72

MEDECINE

Sciences

Crédits: 20 pour toutes Sciences,
Philosophie et Théologie.

Rapport Crédits/Coût: 0.86

Effets sur les calamités: Réduit
les points d'unité perdus lors
d'EPIDEMIE de huit pour la
victime principale, et de cinq
pour la victime secondaire.

MONNAIE

Sciences

Crédits: 20 pour toutes Sciences,
Philosophie et Théologie.

Rapport Crédits/Coût: 1.09

Attributs: Autorise la variation
du taux de taxation de un à trois
taxes par cité. Le même taux est
appliqué à toutes les cités.

LOI

Civisme

Requis pour: Démocratie
et Philosophie.

Rapport Crédits/Coût: 0.00

Effets sur les calamités: Diminue
d'un le nombre de cité réduite
par DESORDRE CIVIL ou par
ICONOCLASME HERETIE.

LITTERATURE

Arts/Civisme

Crédits: 5 pour tout Arts, 10 pour
Illumination, 25 pour Loi,
Démocratie et Philosophie.

Rapport Crédits/Coût: 1.00

ARCHITECTURE

Arts

Crédits: 5 pour tout Arts, 10 pour
Démocratie et Illumination,
15 pour Loi.

Rapport Crédits/Coût: 0.50

Attributs: Par tour, jusqu'à la
moitié du coût de construction
d'une cité dans un territoire sans
résistance peut être payée par
des taxes du trésor.

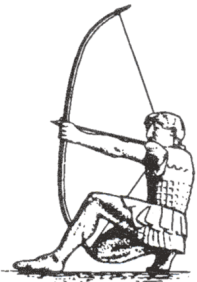












MUSIQUE

Arts

Crédits: 5 pour tout Arts et Loi,
10 pour Démocratie et Illumination,
20 pour Mathématiques
et Philosophie.

Rapport Crédits/Coût: 1.33

Effets sur les calamités: Augmente
la première faction d'une GUERRE
CIVILE de cinq points d'unité.
Diminue de un le nombre de
cités réduites lors de DESORDRE
CIVIL.

| MILITARISME | DEMOCRATIE | PHILOSOPHIE | MYSTICISME |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Permet de bouger en dernier. Aggrave GUERRE CIVIL et DESORDRE CIVIL.</p> <p>180</p> |  <p>Les cités ne se révoltent jamais. Réduit GUERRE CIVIL et DESORDRE CIVIL</p> <p>200 </p> |  <p>Réduit ICONOCLASME HERESIE, et modifie GUERRE CIVILE.</p> <p>240 </p> |  <p>Réduit les effets de SUPERSTITION.</p> <p>5 50 15 </p> |
| DEISME | ILLUMINATION | MONOTHEISME | THEOLOGIE |
|  <p>Réduit les effets de SUPERSTITION.</p> <p>80</p> |  <p>Réduit REVOLTE D'ESCLAVES, et annule SUPERSTITION.</p> <p>150</p> |  <p>Permet la conversion d'un territoire adjacent chaque tour. Aggrave ICONOCLASME HERESIE.</p> <p>220 </p> |  <p>Annule MONOTHEISME. Réduit ICONOCLASME HERESIE.</p> <p>250 </p> |

MYSTICISME

Arts/Religion

Crédit: 5 pour tout Arts, 15 pour toutes Religions.

Rapport Crédits/Coût: 1.70

Effets sur les calamités: Diminue l'effet de SUPERSTITION à deux cités réduites.

PHILOSOPHIE

Civisme

Pré-requis: Loi.

Rapport Crédits/Coût: 0.00

Effets sur les calamités: Diminue de un le nombre de cités de la victime principale réduites par ICONOCLASME HERESIE, et la seconde victime ne peut pas avoir plus d'une cité réduite. Annule les effets de THEATRE POESIE, MUSIQUE et DEMOCRATIE lors de GUERRE CIVILE.

DEMOCRATIE

Civisme

Pré-requis: Loi.

Rapport Crédits/Coût: 0.00

Attributs: Préviend les révoltes dues à la taxation.

Effets sur les calamités: Augmente de dix points d'unité la première faction lors de GUERRE CIVIL. Diminue de un le nombre de cités réduites lors de DESORDRE CIVIL.

MILITARISME

Civisme

Rapport Crédits/Coût: 0.00

Attributs: Permet de construire ses bateaux en dernier et de se déplacer en dernier.

Effets sur les calamités: Les deux factions perdent chacune cinq points d'unité supplémentaires après la résolution de GUERRE CIVILE. Une cité supplémentaire est réduite lors de DESORDRE CIVIL.

THEOLOGIE

Religion

Pré-requis: Illumination.

Rapport Crédits/Coût: 0.00

Attributs: Annule MONOTHEISME

Effets sur les calamités: Le détenteur ne peut plus être la victime secondaire d'ICONOCLASME HERESIE. Diminue de trois le nombre de cités de la victime principale réduites par ICONOCLASME HERESIE.

MONOTHEISME

Religion

Pré-requis: Illumination.

Rapport Crédits/Coût: 0.00

Attributs: Convertit un territoire adjacent par tour si la victime ne possède ni Monothéisme ni Théologie.

Effets sur les calamités: Augmente de un le nombre de cités réduites par ICONOCLASME HERESIE.

ILLUMINATION

Religion

Requis pour: Monothéisme et Théologie.

Crédit: 15 pour Monothéisme et Théologie.

Rapport Crédits/Coût: 0.20

Effets sur les calamités: Pendant REVOLTE D'ESCLAVE, dix pions seulement ne seront pas utilisés pour soutenir les cités. Annule SUPERSTITION.

DEISME

Religion

Crédit: 15 pour Illumination, Monothéisme et Théologie.

Rapport Crédits/Coût: 0.56

Effets sur les calamités: Diminue l'effet de SUPERSTITION à une cité réduite.