

ACTIONS



PRODUIRE

Gagnez des ressources pour chacun de vos Bâtiments construits avec un . (*Le Château et l'Usine n'ont pas besoin de .*).

Gagnez un pour chaque travaillant dans un laboratoire.



RECHERCHE

Achetez une carte Technologie disponible sous le plateau Capitale en payant le coût en .

(Optionnel) : Dépensez 1 pour défausser les 5 cartes du marché, les mélanger avec la pioche et recharger le marché.



DÉPLACEMENT

Déplacez votre jusqu'à 2 lieux sur le plateau. Gagnez la ressource du lieu où votre termine son déplacement.

Dépensez de la pour récupérer des Malades sur les lieux et les routes que votre emprunte.



AFFECTER

Affectez le nombre de de votre choix à la Capitale et/ou à vos Bâtiments construits.



CONSTRUIRE

Choisissez une option :

A) Construisez un Bâtiment sur le lieu de votre et/ou de votre . Il peut y avoir au maximum 1 Bâtiment dans les Villages , 2 dans les Villes et 3 dans les Cités .

À la fin de l'action, gagnez le nombre correspondant d'.

B) Construisez un Bâtiment du plateau Capitale dans la Capitale sur le Plateau principal.



GUÉRIR

Payez le nombre approprié d' pour guérir un ou plusieurs Sujets Malades de votre Quarantaine.

AIDE ADDITIONNELLE

DÉROULEMENT D'UNE ANNÉE :

1. Phase Peste puis Faveur
2. Phase d'action
3. Retour des Assistants
4. Réorganisation de l'ordre du tour

PHASE D'ACTION :

Placez un Assistant sur votre grille d'action pour jouer une combinaison de deux actions.

Selon l'Ère, vous allez placer :

Ère 1 : 2 Assistants

Ère 2 : 3 Assistants

Ère 3 : 4 Assistants

ACTIONS ENTRAVÉES :

S'il y a un au dessus d'une action, alors l'action est dite entravée :

- Gagnez une ressource de moins
- Votre perd un déplacement
- Payez une/un / supplémentaire

FIN DE L'ÈRE :

1. Gagnez les points de l'Agenda (*gagnez*)
2. Phase de la Capitale
3. Les de la Capitale retournent dans la réserve.
4. Gagnez de la pour vos Sujets Décédés.
5. Gagnez un nouvel Assistant

GAGNER DE L'INFLUENCE

- 3 pour construire dans une
- 2 pour construire dans une
- 1 pour construire dans un

Pour chaque lieu, s'il y a déjà des Bâtiments adverses, gagner -1 pour chaque Bâtiment.

ACTIONS AMÉLIORÉES

Une fois par pose d'Assistant, vous pouvez dépenser un pour améliorer une de vos actions :

- Gagnez une ressource de plus
- Votre gagne un déplacement
- Payez une/un / de moins.

POINTS EN COURS DE JEU :

Gagnez lorsque vous défaussez une carte Technologie.

FIN DE PARTIE :

Gagnez pour :

Jetons Renommée

Impératifs

Population guérie

Bâtiments construits

Technologies

Influence

Plus haute Influence

Lot de 3 ressources

Lot de 2 Pièces