

CLASH OF CULTURES™

DÉVELOPPEMENT

- Payer 2 nourritures (ou Idées/Ors) pour 1 développement.
- Le 1^{er} développement de chaque catégorie doit être celui du haut. Certains développements ont des pré-requis (en rouge).
- Les gouvernements requièrent le dernier développement de la catégorie du dessus (cf flèche).
- Pour changer de type de gouvernement, payez 2 nourritures puis transférez les cubes de l'un à l'autre.
- Les développements avec un cadre jaune/bleu augmentent le niveau de joie/culture (qui indique vos limites) et rapportent un jeton correspondant.

FONDER UNE VILLE

- Remplacer un colon par une colonie.
- La case ne doit pas être «Epuisée», ni occupée par une autre ville ou une unité adverse.

ACTIVER UNE VILLE

- Si vous activez la même ville plus d'une fois dans le tour, son humeur diminue après chaque activation supplémentaire.
- Les villes “heureuses” apportent un bonus +1 pour construire des unités et collecter des ressources.
- Les villes “en colère” sont considérées de taille 1 pour construire des unités et collecter des ressources. Elles ne peuvent pas être agrandies ni activées plus d'une fois par tour.

CONSTRUIRE DES UNITÉS

- Construire un nombre d'unités égal à la taille de la ville (+1 si “heureuse” et seulement 1 si “en colère”).
- Il ne peut jamais y avoir plus de 4 unités militaires sur une case (Il n'y a pas de limite pour les colons et les bateaux).

RÉCOLTER DES RESSOURCES

- Récolter un nombre de ressources égal à la taille de la ville (+1 si “heureuse” et seulement 1 si “en colère”) depuis le territoire occupé par la ville et les territoires adjacents. Chaque case ne peut faire l'objet d'une récolte qu'une fois par activation.
- Il n'est pas possible de récolter les ressources d'une case occupée par une autre ville (même a soi) ou des unités adverses (Bateau/Colon/Armée).

AUGMENTER SA TAILLE

- Ajouter un élément par activation.
- Vous devez posséder le développement requis.
- Les villes “en colère” ne peuvent pas croître, et **une ville ne peut pas croître au-delà d'une taille égale au nombre de villes en votre possession.**

DÉPLACEMENT

- Jusqu'à 3 unités ou groupes d'unités différents.
- Les unités terrestres se déplacent d'une case, ou sur un bateau. Les bateaux se déplacent jusqu'à n'importe quelle case de mer connectée. Maximum 4 armées par case et 2 unités terrestres (armée, colon) par bateau.
- Les batailles sont résolues immédiatement et avant tout autre mouvement d'unité ou groupe.
- Les unités qui entrent dans une forêt ne peuvent pas se déplacer à nouveau dans le même tour si cela conduit à une bataille.
- Les unités ayant combattues ou étant entrées en montagne ne peuvent plus se déplacer durant le tour.

RÈGLES D'EXPLORATION (PAR ORDRE DE PRIORITÉ)

1. Une unité terrestre ne peut pas arriver par la mer.
2. Les cases mer doivent se toucher.
3. A défaut, placer les cases de mer vers l'extérieur.
Si une icône barbare est présente, placez une colonie et une unité barbare sur l'une des cases fertiles de cette région.

EXPLORATION PAR BATEAU

Si possible placer les cases de mer pour qu'elles soient accessibles au bateau. Sinon, disposer la tuile normalement et replacer le bateau sur la case mer d'où il vient.

AMÉLIORATION CIVIQUE

- Améliorer l'humeur d'une ville d'un niveau coûte un nombre de jetons humeur égal à la taille de celle-ci.
- Vous pouvez améliorer l'humeur de plusieurs villes durant la même action.

INFLUENCE CULTURELLE

- Cibler une ville (au moins de taille 2) à portée d'une de vos villes qui n'est pas elle-même sous influence culturelle. La portée est la taille de votre ville, +1 par jeton Culture dépensé.
- Lancer 1 dé. 5 ou 6 vous remplacez un bâtiment par l'un des vôtres. Ajoutez +1 au résultat du dé pour chaque jeton Culture dépensé après avoir jeté le dé.
- Chaque tentative coûte une action, et **vous ne pouvez réussir qu'une fois par tour.**

ÉCHANGES ENTRE LES JOUEURS

Les joueurs peuvent échanger avec le joueur actif : Ressources, cartes action, cartes objectif, jetons humeur et culture.

Les ententes verbales diplomatiques et politiques, les prêts et transactions devant être réalisées ultérieurement ne sont pas tenues d'être respectés.

CLASH OF CULTURES™

SÉQUENCE DE COMBAT

1. Carte Action ? L'attaquant choisit de jouer une carte ou non en premier, suivi du défenseur.
2. Effet des cartes Action ? Réalisez les effets des cartes Action s'ils ont lieu avant le jet de combat.
3. Jet de combat : Chacun lance un nombre de dés égal au nombre d'unités qu'il a dans le combat, puis calcule le total pour trouver sa valeur de combat. Divisez ce total par 5 pour trouver le nombre de « touches » infligées.
4. Retirez les pertes.
5. Fin du combat ? Si les deux joueurs possèdent encore des unités, l'attaquant choisit de continuer l'attaque ou de battre en retraite. S'il continue, répétez la séquence.

Les combats navals se déroulent de la même façon. Les unités chargées sur les bateaux n'interviennent pas, mais elles sont retirées du jeu en cas d'élimination du bateau qui les transporte.

ATTAQUE DES BARBARES

La bataille ne dure qu'un tour. Chaque touche fait retirer une unité puis lorsqu'il n'y en a plus, un bâtiment de la ville qui devient « en colère ».

GAGNER UN COMBAT

- Eliminer toutes les unités adverses sans perdre toutes les vôtres.
- Si les 2 camps perdent toutes leurs unités le combat s'achève sans gagnant ni perdant.
- Si vous n'avez qu'une forteresse pour vous défendre, vous gagnez si vous éliminez vos adversaires au premier tour (cd pouvoir de la forteresse), et également, dans le cas des barbares, si vous ne recevez pas une touche supplémentaire pour contrer le pouvoir d'annulation d'une touche de la forteresse.

CAPTURER UNE VILLE

Une ville est capturée si votre Armée est seule dans une ville étrangère :

1. Échangez les bâtiments par ceux de votre couleur (s'il vous manque des bâtiments, retirez simplement ceux de l'ancien propriétaire). Les bâtiments sous Influence culturelle d'autres joueurs ne sont pas remplacés !
2. Si la ville attaquée était « heureuse » / « neutre » :
 - Dépouilles de la guerre : Recevez X Or. X = taille de la ville.
 - Réfugiés : L'ancien propriétaire place un Colon dans la ville de son choix. (S'il n'a plus de ville, il ne reçoit pas de Colon.)

3. La ville devient « en colère ».





Si vous n'avez pas les développements pour les bâtiments conquis ceux-ci sont retirés.

CAPTURER UNE COLONIE BARBARE

- Gagnez 1 or pour chaque unité barbare vaincue.
- Gardez la ville (changez sa couleur), elle devient « en colère » ou rasez la complètement pour 1 or de plus.

ICÔNES DES CARTES ÉVÉNEMENT

L'effet de l'icône s'applique immédiatement, même si l'effet principal de la carte a lieu plus tard, et uniquement au joueur ayant pioché la carte.

	Mine d'or!	Recevez 2 Or immédiatement.
	Épuisé!	Placez un jeton d'épuisement sur une case vide (sans ville ou unités) non <i>Aride</i> . Cette case doit être adjacente à l'une de vos villes. Aucune ressource ne peut être récoltée de cette case et aucune ville ne peut y être fondée (y compris une éventuelle <i>Colonie</i> barbare). Le développement <i>Irrigation</i> n'a pas d'effet sur cette case.
	Arrivée de barbares	Effectuez dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none">1. Placez une <i>Colonie</i> barbare avec un <i>Barbare</i> sur une case vide (sans ville ou unités) non <i>Aride</i> située à 2 cases ou moins de l'une de vos villes.2. Placez un <i>Barbare</i> sur une <i>Colonie</i> barbare de votre choix (possiblement la nouvelle <i>Colonie</i>).
	Attaque de barbares	<ol style="list-style-type: none">1. Trouvez toutes les <i>Colonie</i> barbares à 2 cases ou moins d'une de vos villes, même à travers une ou des cases <i>Mer</i> (mais sans traverser une région non découverte).2. Parmi ces <i>Colonie</i>, celle avec le plus d'unités <i>Barbare</i> attaque votre ville la plus près. <p>En cas d'égalité pour la taille ou la distance, choisissez laquelle de ces <i>Colonie</i> barbares attaque la ville que vous désignez parmi celles concernées.</p>