IMPERIUM – TOURS DE JEU SOLO (V 1.2, basée sur la VF du Manuel 1.4 et Solo 1.2)

A chaque **Manche**, vous jouez un tour puis la C.I.V. effectue un tour. La manche se termine en résolvant le Solstice.

Phase A : TOUR DU JOUEUR

1. Choisir entre **ACTIVATION**, **INNOVATION** ou **PACIFICATION**

a. Activation

Utilisez n'importe quelle combinaison d'actions et d'effets épuisables dans n'importe quel ordre. Quand vous ne pouvez ou ne voulez plus effectuer d'actions ou utiliser d'effets, vous passez à votre phase de Nettoyage.

Pour effectuer une action, retirez un jeton **Action** de votre carte **État** puis jouez une carte de votre main dans votre zone de jeu et résolvez son effet.

Placez ensuite la carte dans votre défausse, à moins qu'elle n'indique le contraire. Les cartes avec **Infini** restent en jeu après avoir été résolues.

Si vous n'avez plus de jeton **Action** sur votre carte **État**, vous ne pouvez plus effectuer d'action (sauf **Action gratuite**). Vous ne pouvez jouer une carte avec une icône **Barbare** ou **Empire** que si la face de votre carte **État** possède la même icône. Les effets de toutes les cartes jouées doivent être résolus autant que possible. **Si la pile Instabilités est vide, cela déclenche l'Effondrement.**

Utiliser des effets épuisables : Vous pouvez activer autant d'effets épuisables que vous avez de jetons **Épuisé** disponibles. Pour utiliser un effet épuisable, choisissez une de vos cartes en jeu (**Infini** ou **En Jeu**) avec le mot-clef **Épuiser** qui n'a pas déjà de jeton sur elle et placez un jeton depuis votre carte **État** sur cette carte. Certains effets épuisables ont un coût, si vous ne pouvez pas le payer, vous ne pouvez pas activer cet effet. S'il y a déjà un jeton sur la carte, vous ne pouvez pas utiliser l'effet **Épuisé**.

b. Innovation

Vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou d'effets épuisables.

Défausser toutes les cartes de votre main puis effectuez l'action **INNOVER EN Tradition, Civilisé, Région ou Vassal** (choisissez une des options suivantes) :

- Option 1 : choisissez une carte face visible de cette catégorie **dans le Marché** et ajoutez-la à votre main. Si vous choisissez cette option, vous gagnez tous les jetons **Matériaux, Population** et **Progrès** sur cette carte. S'il y a une carte Instabilités en réserve dessous, remettez-la dans la pile Instabilités.

Puis **alimentez l'offre en piochant une nouvelle carte** dans la pile respective à la carte acquise pour la remplacer, et glissez dessous une carte de la pile **Instabilités** s'il s'agit d'une carte **Tradition, Civilisé, ou Vassal**. Si une pile est vide, piochez la 1^{ère} carte de la pioche **Principale** même si sa catégorie est différente. **Si la pile Principale est vide, la fin de partie est déclenchée.**

- Option 2 : si vous innovez en **Tradition, Civilisé** ou **Région**, piochez la 1^{ère} carte **de la pioche correspondante** et ajoutez-la à votre main.

- Option 3 : si vous innovez en **Vassal** ou dans une catégorie dont la pioche est épuisée, révélez des cartes une par une **de la pioche Principale jusqu'à ce que vous en trouviez une de la catégorie recherchée**. Ajoutez cette carte à votre main puis mélangez toutes les autres cartes révélées dans la pioche **Principale**.

Si vous ne trouvez pas de carte de la catégorie recherchée, gagnez 2 **Progrès**.

c. Pacification

Vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou d'effets épuisables.

Renvoyez n'importe quel nombre de cartes Instabilités de votre main dans la pile **Instabilités**, sans vous soucier de leur texte.

2. NETTOYAGE

2.1) Ajoutez 1 **Progrès** du stock sur une carte du Marché de votre choix.

- **Carthaginois** : à la place, ajoutez 2 jetons **Matériaux** du stock.

- **Qin** : à la place, ajoutez 1 jeton **Population** du stock.

2.2) Retirez tous les jetons **Action** et **Épuisé** des cartes en jeu, pioche **Nation** et Zone de Développement puis **placez 3 jetons Action et 5 Épuisé sur la carte État**.

- **Utopiens** : vous ne placez que 3 jetons **Épuisé**.

2.3) **Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main**. Vous pouvez garder autant de cartes que souhaité même au-delà de votre limite de main.

Il est conseillé de défausser un maximum de cartes encore en main à la fin de votre tour pour piocher plus de cartes, afin de faire tourner votre deck rapidement.

2.4) **Piochez des cartes dans votre deck jusqu'à votre limite de cartes en main** (5 par défaut). Si vous avez déjà 5 cartes ou plus, ne piochez pas (hors effet spécifique).

Si votre deck est vide et que vous avez besoin de piocher 1 ou plusieurs cartes, voir **Mélanger votre Deck** (p. 3).

MOTS-CLEFS COURANTS (résumé)

Acquérir : Prendre en Main une carte face visible du marché (+ **Instabilité** si présente).

Innover : Prendre en Main une carte du Marché ou d'une pioche (voir **Innover en**, p. 1).

Abandonner : Défausser 1 carte **Infini** de votre zone de jeu (ou autre carte si précisé).

Exiler : Placer la carte dans la pile Exil (si **Instabilités** présente, pile **Instabilités**).

Rappeler : Reprendre en main une carte **Infini** de votre zone de jeu (+ cartes réservées).

Récupérer : Choisir une carte dans la pile ou zone ciblée et la prendre en Main.

Réserver : Mettre une carte de votre Main sous la carte ciblée, face visible.

Renvoyer : Mettre une carte **Instabilités** de votre Main dans la pile **Instabilités**.

Archiver : Placer la carte ciblée sous votre carte **Puissance** (face visible). Voir **Histoire**.

Histoire : Pile sous votre carte **Puissance** (cartes hors-jeu jusqu'au décompte des PV).

Développer : Choisir 1 carte Dev, payer le coût indiqué et l'ajouter à votre défausse.

Action gratuite : Ne dépense pas de jeton **Action** (chaque effet 1 fois/tour seulement).

Passif : Effet permanent tant que la carte est en jeu (idem pour votre carte **Puissance**).

Ressources : Un coût de 1 **Population** ou 2 **Matériaux** peut être remplacé par 1 **Progrès**.

Un Coût en **Progrès** ne peut PAS être payé en **Matériaux/Population**.

Phase B : TOUR DE LA C.I.V.

La C.I.V. ne paie jamais de jetons *Progrès* à la place de *Matériaux* ou de *Population*.

1. **Lancer le D6 et le placer sur la carte située dans l'emplacement correspondant** au résultat, cette carte est ignorée (s'il n'y a pas d'emplacement, ne pas placer le D6).

2. **Résoudre toutes les autres cartes** face cachée de la C.I.V., dans l'ordre croissant. Pour résoudre une carte, retournez-la face visible et consultez le tableau de référence de la nation concernée.

Utiliser le tableau suivant l'icône *Barbare* ou *Empire*, selon la carte *Etat* de la C.I.V. Ne résoudre aucun des textes de la carte. Choisir l'action la plus en haut du tableau qui correspond à la carte piochée selon son nom, son type ou sa catégorie.

Ne résoudre qu'une action par carte, même si plusieurs éléments de cette dernière correspondent à plusieurs actions.

Si une carte *Instabilités* est révélée, ne pas la résoudre et à la place, renvoyer la carte dans la pioche des instabilités.

Toute partie d'une action indiquée **en gras** fait référence à vous. Tous les autres textes concernent la C.I.V.

Si aucun élément d'une action ne peut être résolu, choisir à la place la prochaine action correspondante à la carte révélée. Si l'action peut être résolue entièrement ou partiellement, il faut la résoudre autant que possible.

Ensuite, à moins que l'action ne spécifie le contraire, placer la carte dans la défausse de la C.I.V. et résoudre la carte suivante. Si elles sont toutes résolues, étape 3.

3. NETTOYAGE C.I.V.

Ajouter 1 *Progrès* à la carte située au-dessus de l'emplacement marqué par le D6 (aucun si le résultat est un 6).

- Carthaginois : ajoutez 2 *Matériaux* à la place.

- Qin : ajoutez 1 *Population* à la place.

Déplacer sur l'emplacement n°1 la carte face cachée marquée par le D6 puis ajouter des cartes du deck C.I.V., face cachée, dans l'ordre jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.

Si le deck C.I.V. est vide et que vous devriez normalement ajouter une carte de ce deck à un emplacement, placer la 1^{ère} carte de la pile *Dynastie* dans la défausse de la C.I.V. puis mélanger la défausse pour constituer un nouveau deck C.I.V. et continuer à ajouter des cartes sur les emplacements normalement.

Si la pile *Dynastie* est vide, la fin de partie est déclenchée (Décompte).

Quand la carte *Avènement* est ajoutée à la défausse de la C.I.V., ce dernier fonde son empire. Retournez sa carte *Statut* sur sa face *Empire* et utilisez ce tableau.

- Utopiens : à chaque fois que le deck C.I.V. est épuisé et que vous devriez normalement ajouter une carte à un emplacement, résolvez d'abord l'effet de sa carte *Voyage*, comme indiqué sous son tableau. Puis mélangez la défausse pour constituer un nouveau deck C.I.V., et continuez à ajouter des cartes.

Phase C : SOLSTICE (Fin de la manche)

Résolvez tous les mots-clefs *Solstice* des cartes de votre zone de jeu, dans l'ordre de votre choix. Un effet *Solstice* doit être résolu autant que possible, à moins qu'il ne soit spécifié qu'il est optionnel.

La C.I.V. ignore le mot-clef *Solstice*.

MODIFICATIONS DES EFFETS DE CARTES ET MOTS-CLEFS POUR LA C.I.V.

ERRATA OFFICIEL ! Pour toutes les Nations Bot C.I.V. : **Si une carte *Instabilités* est révélée, défaussez-la dans la pile *Instabilités* sans résoudre d'effet.**

Lorsque la C.I.V. doit piocher 1 carte, prenez la 1^{ère} carte de son deck et placez-la dans sa défausse (si la pioche est vide, ne piochez pas de carte). La C.I.V. reconstitue son deck uniquement durant la phase *Nettoyage*.

La C.I.V. ignore tous les effets de cartes qui lui font défausser une carte. Elle ignore tous vos effets de cartes qui lui permettraient de renvoyer des cartes *Instabilités*.

Toute action de la C.I.V. qui lui permet de vous voler, de vous contraindre à défausser des cartes ou de vous forcer à abandonner ou à rappeler des *Régions*, est considérée comme une **Attaque** quelles que soient les icônes. Si vous avez un effet qui vous permet d'annuler ou d'ignorer une **Attaque**, vous pouvez l'utiliser pour ne pas subir l'effet.

- **ACQUÉRIR** et **INNOVER EN** : La C.I.V. choisit toujours la carte du Marché qui rapporte le plus de points et la place sur sa pioche (**PV* vaut 5 points, *?PV* vaut la valeur la plus élevée, chaque *Progrès* placé sur une carte augmente de 1 sa valeur en *PV*). En cas d'égalité, elle choisit la carte avec le plus de jetons *Progrès*, *Matériaux* et/ou *Population*. Si l'égalité persiste, choisir la carte au plus petit numéro. Si la C.I.V. **innove** et qu'il n'y a aucune carte éligible au Marché, elle pioche la 1^{ère} carte du paquet approprié. Si elle innove pour une carte *Vassal* ou pour une catégorie dont la pile est épuisée, révéléz les cartes de la pile *Principale*.
- **PIOCHER/GAGNER DES CARTES** : Si la C.I.V. doit piocher 1 carte, elle défausse 1 carte de son deck C.I.V. Lorsqu'elle gagne 1 carte, elle l'ajoute sur son deck C.I.V. (face cachée). Si cela lui fait récupérer une *Instabilité* en réserve (**Acquérir**), placez-la en dernier sur le deck.
- **ABANDONNER REGION** : Si la C.I.V. abandonne une carte *Région*, placez une de ses cartes *Région* en jeu dans sa défausse. Si elle en a plusieurs en jeu, elle abandonne la dernière qu'elle a jouée.
- **EXILER** : La C.I.V. prend la carte éligible du Marché du plus petit n° et la place dans la pile *Exil*. La C.I.V. n'exile jamais une carte sur laquelle sont posés au moins un jeton. S'il y a des jetons sur toutes les cartes du Marché, elle n'en exile aucune.
- **RAPPELER** : Si la C.I.V. rappelle une carte *Région*, placez une de ses cartes en jeu au-dessus de son deck. Si elle a plusieurs en jeu, elle rappelle la dernière qui a été jouée.
- **RENNVOYER** : Si la C.I.V. renvoie une carte *Instabilités*, ajoutez-la à la pile *Instabilités*.
- Carte **ROI DES ROIS** : Si la C.I.V. devait piocher cette carte et que son Etat est *Barbare*, elle gagne à la place 6 *Progrès*. Si son Etat est *Empire*, elle gagne 3 *Progrès* et place la 1^{ère} carte de sa *Dynastie* sur son deck C.I.V. **Cela déclenche la fin de la partie.** Une fois la carte *Roi des Rois* résolue, retournez-la.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un **Décompte** ou un **Effondrement** est déclenché.

Un **Décompte** est déclenché quand une des conditions suivantes est remplie :

- La pioche (*Dynastie*) de la C.I.V. est épuisée.
- La pioche *Principale* est épuisée.
- Vous développez votre dernière carte dans votre Zone de Développement.
Arthurien : Cette condition n'est pas remplie si vous déplacez la dernière carte Développement de votre Zone de Quête.
- La carte *Roi des Rois* (*Renommée*) est retournée côté B.
- *Vikings* : vous défaussez la carte *Avènement Harald Hardrada*.
- *Arthurien* : vous jouez votre carte *Graal* (Développement).
- *Utopiens* : vous avez au moins 24 jetons *Population* et déclenchez l'effet *Solstice* de votre carte *Shangri-La* (Voyage).

Un **Effondrement** est déclenché si, à n'importe quel moment, il n'y a plus de cartes dans la pile *Instabilités*. **Vous avez perdu** – même si la C.I.V. a plus de cartes *Instabilités* que vous !

DÉCOMPTE

Quand un Décompte est déclenché, **terminez normalement la manche actuelle puis jouez une dernière manche** (n'oubliez pas de résoudre le *Solstice*).

Facultatif (partie rapide) : Ne jouez pas de dernière manche !

Comptez vos Points de Victoire de la même manière que lors d'une partie à plusieurs joueurs (voir *Score final*).

Calculez les **PV de la C.I.V.** comme suit :

- ✓ Chaque *Progrès* vaut 1 *PV* pour la C.I.V.
- ✓ Additionnez ses *Matériaux* et *Population*. La C.I.V. gagne 1 *PV* tous les 10 jetons.
- ✓ Additionnez tous les *PV* des cartes de la C.I.V. qui se trouvent dans sa main, dans sa zone de jeu, dans son deck, dans sa défausse et dans son Histoire. Ignorez les cartes de la pioche *Dynastie*.
 - Une icône *xPV* ou une icône *-xPV* rapporte ou soustrait le nombre de *PV* indiqué.
 - Une icône *?PV* rapporte à la C.I.V. le plus grand nombre de *PV* indiqué.
 - Une icône **PV* rapporte 5 *PV* à la C.I.V.

Ne comptez pas la carte *Puissance* de la C.I.V.

Si vous marquez plus de points de victoire que la C.I.V., vous gagnez.

Si vous marquez autant ou moins de points de victoire que la C.I.V., elle l'emporte.

MÉLANGER VOTRE DECK

Vous devez toujours mélanger votre deck immédiatement quand vous en avez besoin, même pendant le tour d'un autre joueur.

Certaines cartes indiquent de *piochez 1 carte si possible*. Si votre deck est vide, ne piochez pas de carte. En revanche, d'autres cartes indiquent de *piochez jusqu'à X carte*. S'il n'y a pas assez de carte pour en piocher X, vous pouvez mélanger votre défausse pour faire un nouveau deck et piocher les cartes manquantes.

Lorsque votre deck est vide et que vous avez besoin de piocher 1 ou plusieurs cartes, vérifiez l'icône de votre carte *État* (1a ou 1b) puis mélangez votre défausse.

1a) Si vous êtes sur la face *Barbare* :

Ignorez cette étape si vous avez déjà un jeton *Épuisé* sur *Nation* ou plus de jeton *Épuisé* sur *État*.

Piochez la 1^{ère} carte de votre pioche *Nation* et défaussez-la et placez ensuite 1 jeton *Épuisé* de votre carte *État* sur votre pioche *Nation*.

- *Utopiens* : vous n'avez pas de pioche *Nation*, vous ignorez donc cette étape.

Lorsque votre carte *Avènement* est défaussée, retournez immédiatement votre carte *État* sur sa face *Empire. Facultatif (partie rapide)* : Exilez 1 carte Développement au choix.

- *Arthurien* : la carte *Avènement* est votre carte *Nadir*. Au lieu de la placer dans votre défausse, placez-la immédiatement dans votre zone de jeu et ne retournez pas votre carte *État*.

- *Vikings* : la carte *Avènement* est votre carte *Zénith*. Quand vous la prenez et la défaussez, cela déclenche la fin de partie ! Ne retournez pas votre carte *État*.

1b) Si vous êtes sur la face *Empire* :

Ignorez cette étape si vous avez déjà un jeton *Épuisé* sur votre Zone de Développement ou plus de jeton *Épuisé* sur *État*.

Vous pouvez payer le coût de développement indiqué sur la carte *Développement de votre choix* et défausser cette carte et placez ensuite 1 jeton *Épuisé* de votre carte *État* sur votre Zone de Développement.

- *Utopiens* : vous n'avez pas de Zone de Développement, vous ignorez donc cette étape.

Si votre pile *Développement* est vide, la fin de partie est déclenchée.

2) Mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck puis continuez de piocher les cartes manquantes.

SCORE FINAL

Cartes *Puissance*, en Main, en Jeu, dans le Deck, dans la Défausse et dans l'Histoire (ou *Submersion*). Ignorez les cartes dans la pile *Nation* et votre zone de Développement.

Chaque jeton *Progrès* vaut +1 *PV*. Une carte avec *xPV* ou *-xPV* rapporte ou soustrait le nombre de *PV* indiqué. Une carte avec *?PV* rapporte le nombre de points indiqué si les conditions spécifiées ont été remplies (sinon, elle ne rapporte rien). Une carte avec **PV* rapporte un nombre variable de points de victoire, en fonction de ce qui est indiqué sur la carte (max 10 *PV* pour les cartes **PV*).

MISE EN PLACE - IMPERIUM LEGENDES

Joueur

- Choisir une Nation et prendre les cartes associées (couleur en bas à gauche). *
- Poser les tuiles de placements des cartes dans l'aire de jeu.
- Choisir un côté de votre carte **Puissance** (Avancé ou Basique) et la poser devant vous. Les Nations Arthuriens et Utopiens possèdent des cartes en jeu supplémentaires, placez-les dans une zone en bas de votre carte **Puissance**.
- Placer votre carte **Etat** à gauche de votre carte **Puissance**, côté **Barbare**. Certaines Nations n'ont pas de côté **Barbare** ou pas de carte **Etat**.
- Mettre **3 jetons Action** et **5 Épuisé** sur votre carte **Etat** (sauf indication contraire sur votre carte **Puissance**).
- Mettre vos cartes **Développement** (+) dans l'emplacement en haut de votre **Etat**, face visible. Certaines Nations ont des cartes différentes (*Quêtes* pour les Arthuriens) ou pas de cartes **Dév.** (Utopiens).
- Placer votre carte **Avènement** (●) à droite de l'emplacement **Développement**. Certaines Nations n'en ont pas (Atlantes, Utopiens).
- Mélanger vos cartes **Nation** (C) et placer la pile face cachée et horizontalement sur votre carte **Avènement**. Certaines Nations n'en ont pas (Atlantes, Utopiens).
Facultatif (partie rapide) : Défausser les 2 premières cartes de votre pile Nation.
- Placer **3 Matériaux**, **2 Population** et **1 Progrès** dans votre zone de jeu.
- Mettre de côté vos cartes **Instabilités** avec l'icône -> et retirer du jeu les cartes **3-Joueurs** et **4-Joueurs** si besoin. Elles seront mises dans la pile **Instabilités** plus tard. Certaines Nations n'ont pas de cartes **Instabilités** de départ (->).
- Mélanger les cartes restantes de votre Civilisation (sans icône) pour former votre **Pioche**, face cachée, à droite de votre carte **Puissance**.
- Piocher 5 cartes pour former votre **Main** de départ.

Marché

Créer une réserve pour chaque jetons (**Matériaux**, **Population**, **Progrès**, **Action**, **Épuisé**).

- Choisir le set de cartes **Communes** (sans couleur de Nation) utilisées pour la partie : Antiques, Légendes ou Horizon. Classez-les par type (icône en bas de la carte et couleur de bannière) : **Tradition**, **Civilisé**, **Région**, **Vassal**, **Renommée**, **Instabilités**. Retirer du jeu les cartes **3-Joueurs** et **4-Joueurs** si besoin.
- Placer les cartes communes **Instabilités** face visible dans l'emplacement **Instabilités**. Ajouter les cartes **Instabilités** mises de côté par les joueurs (y compris celles du Bot en Solo). C'est la pile **Instabilités**. L'emplacement à droite de cette pile est la zone pour la pile **Exil**.
- Placer la carte **Roi des Rois** (côté A) dans l'emplacement **Renommée**. Mélanger les cartes **Renommée** restantes et placer la pile face cachée et horizontalement sur la carte **Roi des Rois**.
Retirer du jeu les cartes du dessus de la pile **Renommée** jusqu'à avoir X cartes, sans compter **Roi des Rois** (X = 6 pour 2 joueurs, 7 pour 3 joueurs et 8 pour 4 joueurs).
- Mélanger les cartes **Région** et placer X cartes face cachée dans l'emplacement **Région** du Marché (X = 6 pour 2 joueurs, 7 pour 3 joueurs et 8 pour 4 joueurs).

- Mélanger les cartes **Tradition** et placer X cartes face cachée dans l'emplacement **Tradition** du Marché (X = 6 pour 2 joueurs, 7 pour 3 joueurs et 8 pour 4 joueurs).
- Mélanger les cartes **Civilisé** et placer X cartes face cachée dans l'emplacement **Civilisé** du Marché (X = 6 pour 2 joueurs, 7 pour 3 joueurs et 8 pour 4 joueurs).
- Mélanger toutes les cartes restantes (**Tradition**, **Civilisé**, **Région**, **Vassal**) pour former la pile **Principale** et la mettre horizontalement dans l'emplacement **Principale**.
- Piocher 1 carte de chaque pile **Tradition**, **Civilisé** et **Région** et les placer face visible dans l'offre du Marché.
Piocher 2 cartes de la pile **Principale** et les placer face visible dans l'offre du Marché.
Facultatif (partie rapide) : Exiler les 10 premières cartes de la pile principale.
- Placer une carte **Instabilités** de la pile **Instabilités** sous chaque carte de l'offre du Marché qui n'est pas une **Région**.
- Placer 1 jeton **Progrès** sur chaque carte de l'offre du Marché ayant une bannière blanche.
- Choisissez le premier joueur (vous, en solo). Le jeton **Solstice** est placé entre le premier et le dernier joueur.

Bot C.I.V. (Solo)

Selon la difficulté choisie, modifier la mise en place en conséquence :

- ✓ Chef : Pas d'emplacement Bot n°5 (pas d'action si résultat 5 au dé).
- ✓ Seigneur : Comme Chef + à la fin du tour du Bot, défausser 1 carte de son deck après avoir rempli les emplacements n° 1 à 4.
- ✓ Imperator : Aucune modification (emplacements Bot jusqu'à 5).
- ✓ Souverain : Comme Imperator + Ressources de départ du Bot de **3 Matériaux**, **2 Population** et **1 Progrès** + Score final de 1 PV par 5 **Matériaux/Population**.
- ✓ Suprême : Comme Souverain + Ajout Emplacement n°6 + Pas d'ajout de jeton sur le Marché durant la Phase Nettoyage du Bot.
- Placer les **marqueurs 1 à 5** (+ ou - selon la difficulté choisie) en bas des emplacements de l'offre du Marché.
- Choisir une Nation pour le Bot C.I.V. et prendre toutes les cartes associées. *
- Ajouter les cartes **Instabilités** du Bot (avec l'icône ->) à la pile **Instabilités**, après avoir retiré les éventuelles cartes **3-Joueurs** et **4-Joueurs**.
- Placer la carte **Puissance** du Bot dans sa zone de jeu. Elle sert uniquement à stocker l'Histoire, les symboles et textes sur la carte sont ignorés.
- Créer le deck **Dynastie** du Bot : les cartes **Développement** (+) face cachée dans l'ordre des Points de Victoire (plus petite valeur en bas, *PV = 5 PV, ?PV = valeur la plus haute), puis la carte **Avènement** dessus (face visible), puis les cartes **Nation** (C) mélangées et face cachée dessus.
Facultatif (partie rapide) : Exiler la dernière carte du deck et défausser la première.
- Mélanger les cartes restantes (sans symbole) pour former la **Pioche** du Bot, face cachée, près de la carte **Puissance**. Piocher une carte et la placer face cachée pour chaque emplacement en bas des marqueurs de 1 à 5.

* Modifier la mise en place pour les Nations **Arthuriens** (2^e Puissance), **Atlantes** (pas de Nation ni d'Histoire) et **Utopiens** (3 jetons **Épuisé** et cartes **Voyage**).

TABLEAU DE SCORE FINAL

 Quand un Décompte de fin de partie est déclenché, terminez normalement la manche actuelle puis jouez une dernière manche, en résolvant les mot-clef Solstice.

Joueur 1 / Score final	Joueur 2 / Score final	Joueur 3 / Score final	Joueur 4 / Score final	Bot C.I.V. (Solo) / Score final
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			
Nation : <i>Progrès</i> /Main/Deck/Déf Cartes en jeu (infini) Puissance/Histoire TOTAL	Nation : <i>Progrès</i> <i>Mat/Pop</i> (/10) Cartes (<i>xPV/?PV/*PV</i>) TOTAL			