

INVENTIONS – EVOLUTION DES IDEES – RESUME DES REGLES (V 1.6)

MISE EN PLACE (Solo = partie 2 Joueurs + Chronos)

Chaque joueur choisi une couleur (plateau Société et jeton Ere/Influence/Score/Ordre).

1) Plateau principal

- Jeton Score sur la piste de Score, case 0.
- Choisir un ordre de tour au hasard et placer son jeton Ordre de tour.
- Jeton Ere sur une case de l'Ere 2 (l'ordre est sans importance).
- Jeton Influence sur case 1 de la piste Influence (piste verticale).
- Jeton CHRONOS à l'emplacement de l'Ere 1 de la piste des Eres.

2) Régions du plateau principal (7 cercles sur la carte du monde)

- Jetons SAGE dans chaque case de région.
- Jetons CONNAISSANCE face visible (Action) au hasard dans chaque case de région.

3) Tuiles Etape-Clé (Classées par lettre)

- Placer les tuiles *Lettre A* face visible au hasard dans la colonne d'offre "Connaissances communes" (à gauche dans le plateau principal).
- Placer les tuiles *Lettre B* face visible au hasard dans la colonne d'offre "Privée" (à droite de l'offre Connaissances communes).
- Placer les 3 tuiles *Lettre C* face visible au hasard dans l'offre Eurêka (à gauche du plateau principal, le long de la piste Score).
- Placer les piles de tuiles *Lettres D, E et F* face cachée (chaque pile mélangée) à gauche de l'offre Eurêka.

4) Offres Régions du plateau principal (7 emplacements en haut et en bas)

- Placer 1 tuile SPECIALISTE face visible au hasard dans chaque case à gauche de l'emplacement de carte *Idée*.
 - Créer des piles de cartes *Idée* par Ere (de 1 à 6) et placer 5 cartes de l'ERE 2 avec la LETTRE A, au hasard dans les emplacements de carte *Idée*, sauf les deux emplacements ayant la tuile *Spécialiste* "Partager" (icône *Ampoule*) et la tuile *Spécialiste* "Initier" (icône *carte blanche Idée*).
 - Placer une pile de tuiles RICHESSE de même lettre, au hasard dans chaque case à gauche de l'emplacement de carte *Idée*. Les piles A à D sont composées d'un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs. Les piles E, F et G sont composées de 2 tuiles (2 ou 3 joueurs) ou 3 tuiles (4 joueurs).
- Au final, chaque région doit avoir 1 pile de 2 à 4 tuiles ayant la même lettre.

5) Paquet *Idées* (plateau vertical, à droite du plateau principal)

- Créer une pile de cartes *Idée* des ères 3 à 6, face visible, depuis l'ère 6 en bas jusqu'à l'ère 3 en haut de la pile. Placer la pile en haut du plateau *Offre Idées*.

6) Offres Progrès (Economie, Culture et Technologie)

- Créer une pile pour chaque numéro (de 1 à 7) pour les 3 types de tuiles "Progrès", avec seulement 2 tuiles par pile pour 2 ou 3 joueurs. Placer face visible chaque pile dans les supports de chaque type, de 1 à 7.

7) Sur chaque plateau Joueur Société

- Chaque joueur prend ses jetons : 30 *Citoyen*, 3 *Pilier* (1 Epoque et 2 Saison), 3 *Chaîne*, 5 *Influence*, 4 *Ambition*, 3 *Economie*.
- Placer 2 Citoyens comme Erudits dans la case de l'Académie et 1 par case *Maison* des Spécialités **Eco (Commerçants)**, Culture (*Artisans*) et **Tech (Intellectuels)**.
- Placer 1 Citoyen comme Diplomate dans une case à gauche de la tuile de sa couleur de l'offre privée (plateau principal).
- Créer 3 piles *Objectif privé*, par type. Piocher 1 carte de chaque au hasard.
- Placer 1 jeton *Influence* sur chaque case de son type (le 5e jeton "+1 Influence" est mis en réserve pour l'instant).
- Placer vos 3 jetons *Chaîne* dans la case en haut à gauche de votre plateau (*réserve*).
- Placer 1 jeton *Economie* sur la 1ere case de la piste en bas à droite de votre plateau.
- Placer 2 jetons *Economie* dans la zone Progrès (zone de gauche sur votre plateau), un par case avec l'icône Eco.
- Prendre la carte *Idée* de la pile de l'Ere 2 correspondant à la tuile de l'offre Privée de votre couleur sur le plateau principal (nom avec le B dessous). Placer cette carte à droite de votre plateau.
- Prendre la 1ère carte de la pile *Idée* (à droite du plateau principal). Placer cette carte "Ere 3" à droite de votre plateau.
- Prendre 2 cartes *Invention* au hasard du paquet "Ere 1" et les placer à gauche de votre plateau.

8) Offre Idées

- Pour créer l'offre, placer 3 cartes à côté de la pile *Idées* (4 cartes dans l'offre).

9) Mise en place spécifique au Solo

Chronos utilise seulement une réserve de Citoyens, de jetons *Influence*, *Ordre de tour*, *Ere* et 1 *Pilier Saison*. Il n'utilise pas de plateau Joueur, ni de tuiles *Ambition*, *Influence* ou marqueur *Score* (ses PI gagnés vont chez Héphaïstos). Il n'utilise pas de Pilier pour choisir une action dans un Forum, il déplace son Pilier *Saison* de région en région et fait une action. Il ne fait jamais d'Action en chaîne et n'utilise pas de cartes.

Héphaïstos utilise le plateau Solo et une réserve de Citoyens, de jetons *Influence*, *Score*, *Ordre de Tour*, *Ere*, *Chaîne* et 3 *Piliers*. Le plateau Solo contient des cases pour stocker les tuiles Progrès/Richesse (une case par Bot, chaque Bot peut donc avoir 1 tuile par lettre ou numéro).

- Placer 1 Citoyen de Chronos sur son étape-clé privée (plateau principal).
- Placer 4 jetons *Influence* de Chronos sur la piste d'Ere, face cachée, un entre chaque Ere sauf entre 5 et 6. Chronos garde de côté son jeton "+1 Influence".
- Placer 1 Citoyen d'Héphaïstos sur son étape-clé privée (plateau principal).
- Placer le marqueur *Score* d'Héphaïstos sur la case 0 de la piste PI (il sert aussi pour les PI gagnés par Chronos) et les jetons *Ere* des Bots à côté de celui du joueur.
- Placer 1 jeton *Chaîne* d'Héphaïstos sur le plateau Solo et les 2 autres sur le plateau principal, entre les ères 2-3 et 4-5.

Chronos effectue la manche de l'Âge de pierre en premier, puis le joueur, puis Héphaïstos (voir chapitre *Solo*).

MANCHE (3 Manches par Ere, sauf Eres 1 et 6)

1) Chaque joueur effectue 1 Tour (voir chapitre TOUR, sauf à l'Âge de pierre).

A l'Âge de pierre, chaque joueur dans l'ordre du tour inverse choisit une région avec une carte *Idée* sans Citoyen associé.

- Placer 1 ou 2 Spécialistes correspondant au type de l'Idée (ou Erudits) sur la tuile "Spécialiste" à gauche de la carte et gagner le bénéfice indiqué sur cette tuile.
- Placer son jeton *Influence* "Influence +1" sur la case vide la plus à gauche de la région choisie, sans gagner le bonus PI de cette case.
- Placer 1 Citoyen de sa réserve directement sur la région (*cercle avec numéro*).
- Lorsque chacun a choisi sa carte *Idée*, défausser toutes les cartes *Idée* des régions n'ayant pas de Citoyens sur leur tuile *Spécialiste*.

Ensuite chacun effectue 1 Tour dans l'ordre du tour. Notez qu'au passage de l'Ere 1 à l'Ere 2, on vérifie juste l'ordre du tour et on ajuste son Influence.

2) Avancer le marqueur Chronos d'une case sur la piste d'Ere.

A partir de l'Ere 2, lorsque Chronos entre dans une nouvelle ère, appliquer le Changement d'Ere ci-dessous. Sinon refaites l'étape 1 (manche suivante).

- Si un marqueur d'Ere de joueur se trouve sur une case "Changement d'ordre" (le plus à droite si plusieurs), ce joueur choisit où placer son jeton d'ordre du tour en décalant les autres.
- Ajuster l'Influence selon l'indication à gauche de votre case sur la piste d'Influence (+ ou - Influence).
- Tous les Spécialistes épuisés redeviennent disponibles (dans leur case "Maison").
- Chacun récupère ses Piliers de SAISON (les Piliers d'Epoque restent sur leur Action).
- Pour chaque Sage sur son plateau, le joueur place un Citoyen de sa réserve dans son Académie en tant qu'Erudit (*sans dépasser le nombre maximum, égal au numéro d'Ere de son étape-Clé, l'excédent va en réserve*).
Les Sages retournent ensuite dans une région sans Sage (au choix).
- Chacun récupère ses jetons Economie depuis les tuiles *Progrès Economique* vers le coin inférieur droit de son plateau de société.
- Déplacer toutes les tuiles Etape-Clé restantes dans l'offre Eurêka * vers la zone Connaissances communes (en haut, en décalant vers le bas les tuiles présentes si besoin). Chaque tuile sortant de l'offre commune est placée dans la défausse, avec le nom visible (tuiles toujours considérées comme disponibles dans l'offre). Les Citoyens présents sur les tuiles défaussées retournent chez leur propriétaire en tant qu'Erudits (*Rappel : ne pas dépasser le nombre max d'Erudits*).
* A 3 Joueurs, s'il reste des tuiles dans l'offre Eurêka, l'étape-clé privée du non-joueur est d'abord déplacée dans l'offre commune puis remplacée par une de l'offre Eurêka.
- Révéler les tuiles étape-clé de l'ère suivante dans l'offre Eurêka.
- Défausser toutes les cartes Idée de l'ère précédente encore présentes dans l'offre *Idées* et à droite de chaque plateau Société. Remplacer chaque carte défaussée des plateaux *Joueur* par une nouvelle depuis l'offre *Idées* (au choix).

TOUR

1) Préparez vos jetons "Action en Chaîne" (1, 2 ou 3 selon sa position sur la piste d'Influence) dans la case *Jetons Disponibles pour ce tour*, à droite.

2) Actions : Jouez 1 Pilier, Influencez les Piliers d'Epoque, Réalisez l'action (voir chapitre *Actions*).

Après avoir terminé l'étape 2, remettez tous vos jetons *Chaîne* dans leur case à gauche (réserve).

3) Ambitions (*Aspirations*) transformées en Progrès.

Si vous avez gagné des tuiles "Ambition" pendant le tour, même plus que la piste peut en accueillir, choisissez celles qui restent sur la piste puis remplacez-les en choisissant les tuiles "Progrès" du type indiqué. Les Ambitions retournent dans votre réserve. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Progrès d'un type avec le même chiffre.

4) Construire Progrès (*Build Progress*).

Vous pouvez utiliser vos Spécialistes disponibles pour développer votre société, grâce à la grande zone *Progrès* de votre plateau.

Limite : Le maximum de tuiles Progrès constructibles par tour est égal au numéro d'Ere de votre étape-clé actuelle -1 (soit 1 si votre étape-clé de l'offre privée est de l'ère 2).

- Payez le coût en Influence selon les tuiles présentes sur votre piste d'offre *Progrès* : -3 Influence si 1 tuile présente, -2 si 2 tuiles, -1 si 3 tuiles et 0 si 4 tuiles présentes. Ce coût est payé une seule fois même si vous construisez plusieurs tuiles.
- Placez la tuile sur la case vide choisie dans votre zone *Progrès* et gagnez le bénéfice indiqué sur cette case (s'il y en a un).
Vous pouvez construire plusieurs tuiles à la fois, tant que vous respectez la limite de construction et épuisez le nombre requis de Spécialistes/Erudits (vous pouvez utiliser ceux que vous venez de gagner en plaçant une tuile).
- Epuisez le nombre requis de Spécialistes selon le type de la tuile (ou Erudits), au choix pour une tuile *Richesse* : 1 de base, +1 si *Richesse*, +1 par tuile adjacente à la nouvelle tuile placée.
Ce total est réduit de -1 pour chaque carte *Invention* à gauche de votre plateau Société du même type que la nouvelle tuile (Eco, Culture ou Tech, pas de réduction pour *Richesse*).
Si vous ne pouvez pas épuiser le nombre requis, vous ne pouvez pas construire !
- Décalez vers la gauche vos tuiles *Progrès* restantes sur votre piste d'offre *Progrès*.

Tuiles *Progrès* : **Economie** donne un bénéfice à activer 1 fois par Ere avec 1 jeton *Eco*, **Culture** donne une amélioration permanente d'une action, **Technologie** permet 1 action en Chaîne liée à une autre action (1 fois par tour).

Les tuiles *Richesse* donne un bonus de PI de fin de partie (max. 1 tuile de même lettre).

FIN DE PARTIE (ERE 6)

Effectuer le décompte final à la place d'une manche normale : Niveau sur la piste *Influence* + tuiles *Richesse* + 2 Objectifs privés au choix (p. 23 du manuel).

ACTIONS

1. Jouer un Pilier Saison ou Epoque, selon la case indiquée par le marqueur Chronos, dans une case Action. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Pilier (Epoque ou Saison) dans chaque FORUM (ligne avec 2 actions au choix).

Si vous devez jouer votre Pilier d'Epoque (dernière manche d'une ère), déplacez-le sur une Action d'un Forum différent de l'actuel (et sans vos Piliers Saison).

Si aucune action n'est réalisable pour vous, déplacez quand même le Pilier et marquez +1 Influence au lieu de faire l'action (*à éviter !*).

2. Influencer les Piliers d'Epoque : Chaque joueur ayant un Pilier d'EPOQUE sur la case Action que vous avez choisie gagne +1 Influence (max 10).

3. Réaliser l'Action choisie + les Actions en Chaîne éventuelles (en plaçant un jeton "Chaîne") ou les Actions Bonus ne nécessitant pas de dépenser un jeton *Chaîne*.

✓ Gain d'une tuile *Ambition (Aspiration)* grâce aux Actions : tourner la tuile pour que le symbole correspondant soit en haut (Eco, Culture, Techno) et la placer sur la case vide la plus à gauche en bas de votre plateau Société. Vous la remplacerez par une tuile *Progrès* à l'étape 4 de votre tour. Si toutes les cases sont occupées, garder la tuile à côté de votre plateau.

Initier (*Present an Idea*)

1. Déplacez une de vos cartes Idée à droite de votre plateau vers une zone d'offre de région sans carte. Vous êtes l'Initiateur de cette idée.



2. Selon le type de carte *Idée* (icône en haut à gauche), déplacez 1 ou 2 Spécialistes du type requis (ou Erudits) de votre plateau sur la tuile *Spécialiste* et gagnez le bénéfice indiqué. Vous pouvez initier plusieurs idées à la suite si un bonus ou un jeton *Chaîne* vous le permet, mais vous ne pouvez pas passer à l'étape suivante avant d'avoir initié toutes vos idées.

3. Pour chaque Idée que vous avez initiée à ce tour, choisissez une carte Idée depuis l'offre principale (3 cartes de l'offre + celle sur le paquet) et placez-la à droite de votre plateau Société.

4. Glissez les cartes de l'offre Idées vers la droite puis remplissez les emplacements vides en piochant depuis le paquet.

Inventer (*Invent*)

1. Choisissez une Idée initiée sur le plateau principal, pour laquelle vous remplissez le prérequis d'Etape-Clé (*Milestone*), indiqué en haut à droite de la carte (avec une lettre dessous).



Pour avoir accès à l'Etape-Clé, il faut qu'elle soit présente dans l'**offre privée d'un joueur** (la vôtre ou celle d'un adversaire avec un de vos Citoyen dessus ou celle d'un adversaire d'une ère précédent l'ère actuelle) ou dans l'**offre des Connaissances communes** (ou dans la défausse de l'offre commune).

2. Placez une tuile Ambition (Aspiration) sur la case vide la plus à gauche en bas de votre plateau Société, en plaçant l'icône **Technologie** vers le haut.

3. Déplacez un Spécialiste du type requis (ou un Erudit) depuis votre plateau Société vers la case avec l'icône "Inventer", en haut à droite de la carte *Idée* ciblée.

Certaines Idées requiert d'épuiser des Spécialistes supplémentaires (ou Erudits), selon l'indication à gauche de la case "Inventer" : déplacez-les depuis leur case "Maison" vers la case "Epuiser" (un Erudit est placé dans le type requis, il devient donc Spécialiste).

Vous êtes l'Inventeur de cette Idée.

4. Retournez la carte Idée sur sa face "Invention".

Innover (*Innovate*) (*permet une action en chaîne*)



1. Choisissez une carte côté "Invention" que vous n'avez pas Inventée et placez un de vos Spécialistes du type requis (ou Erudit) sur la case "Innover" en bas à droite de la carte. Vous êtes l'Innovateur de cette idée.

2. Gagnez un Spécialiste du même type que l'Invention (icône en haut à gauche de la carte), pris de votre réserve et placé dans la case "Maison" de son type sur votre plateau Société.

3. Si vous avez un jeton "Chaîne" dispo, vous pouvez l'utiliser pour réaliser l'action en Chaîne indiquée à gauche de la case "Invention" choisie (placer le jeton dessus).

Partager une Invention (*Share*)



1. Choisissez un de vos Citoyens placé dans une zone de région en tant qu'Initiateur, Inventeur ou Innovateur d'une Invention (impossible si la carte est toujours sur son côté *Idée*).

2. L'initiateur (vous ou un autre joueur) marque un nombre de PI égal à l'ère de l'invention (en bas à gauche sur la carte) pour chacun de ses Citoyens sur la tuile *Spécialiste* puis les déplace dans la région correspondante (cercle avec numéro).

3. L'inventeur (vous ou un autre joueur) déplace la carte *Invention* sur la gauche de son plateau Société puis déplace son Citoyen de la case *Inventer* dans la région correspondante.

4. L'innovateur éventuel (vous ou un autre joueur) place un Citoyen de sa réserve dans la région correspondante, ainsi que son Citoyen de la case *Innover*.

5. En tant que "Partageur" de l'invention, vous pouvez prendre une tuile "Richesse" de cette région (limite d'une Richesse ayant la même lettre par joueur) ou une tuile *Ambition*. La tuile est placée sur la première case vide à gauche (avec l'icône joker "?" dans le bon sens, si *Ambition*). Si les 4 cases de la piste sont déjà occupées, vous pouvez remplacer une tuile *Ambition* au choix (mais pas un *Progrès*).

Rappeler des Spécialistes (Call Specialists) (permet une action en chaîne)

1. Placez une tuile Ambition (Aspiration) sur la case vide la plus à gauche en bas de votre plateau Société, en plaçant l'icône **Economie** vers le haut.



2. Choisissez une région et retournez un ou plusieurs de vos Citoyens dans le cercle vers la case "Maison" du type de l'Idée/Invention de la région d'où ils reviennent (icône en haut à gauche de la carte). S'il n'y a aucune carte dans la région ciblée, la spécialité des Citoyens est indiquée par la carte la plus à droite dans l'offre des cartes *Idée*.

3. Si vous avez un jeton "Chaîne" dispo, vous pouvez l'utiliser pour réaliser l'action en Chaîne indiquée à gauche de n'importe quelle Invention de votre plateau Société (à gauche). Placez un jeton *Chaîne* sur l'Action choisie.

Si vous faites cette action plusieurs fois dans le même tour, vous ne pouvez pas "chaîner" avec la même Invention.

Gagner de l'Influence (Gain Influence) (permet une action en chaîne)



1. Choisissez une région où vous avez plus de Citoyens que n'importe quel autre joueur (dans le cercle, pas les cases de l'idée reliée), où vous avez un nombre de Citoyen au minimum égal au chiffre indiqué sur votre plateau Société au-dessus du jeton "Influence" que vous souhaitez placer et où vous n'avez pas déjà un jeton "Influence" (1 jeton maximum par région par joueur).

2. Selon le jeton "Influence" choisi, retournez depuis la région le nombre indiqué de vos Citoyens vers la case "Maison" du type indiqué par l'Idée/Invention associée à la région (s'il n'y en a pas, utilisez la carte la plus à droite dans l'offre *Idées*).

3. Placez le jeton "Influence" face visible sur la case Influence vide la plus à gauche de la région et gagnez les PI indiqués sur cette case.

4. Gagnez de l'Influence égale au nombre de jetons *Influence* face visible que vous avez dans les régions (ex : 2 jetons face visible = +2 Influence).

5. Si vous avez un jeton "Chaîne" dispo, vous pouvez l'utiliser pour réaliser l'action en Chaîne d'un de vos jetons "Influence" face visible de n'importe quelle région. Retournez ce jeton face cachée. Placez votre jeton *Chaîne* à côté du jeton *Influence* utilisé.

Voyager (Travel) (permet une action en chaîne)



1. Placez une tuile Ambition (Aspiration) sur la case vide la plus à gauche en bas de votre plateau Société, en plaçant l'icône **Culture** vers le haut.

2. Déplacez un de vos Citoyens dans une région (cercle) vers une région adjacente en suivant une ligne bleue (note : les régions 4 et 6 sont reliées).

3. Si un Sage est présent dans la région d'arrivée et que vous avez un jeton "Chaîne" dispo, vous pouvez l'utiliser pour réaliser l'action *Chaîne* de la tuile *Connaissance*

associée. Placez votre jeton *Chaîne* à côté du Sage. Déplacez le Sage vers votre Académie sur votre plateau *Société* (limite d'Erudits) puis effectuez l'action et retournez la tuile *Connaissance* ou, si la tuile est déjà du côté "2 PI", gagnez les PI de toutes les tuiles en jeu côté "2 PI" puis retournez-les toutes côté *Action*.

Eurêka

Prérequis : les cartes *étapes-clés* de l'offre Eurêka doivent être d'une ère postérieure à votre étape-clé privée (associée à votre couleur, sur le plateau principal). Ex : *Offre Eurêka à l'ère C et votre étape-clé à l'ère B*.



1. Défaussez la carte en bas de l'offre *Connaissances communes* (les Citoyens présents retournent chez leur propriétaire en tant qu'Erudits) puis placez votre carte étape-clé actuelle (avec les Diplomates présents dessus) dans cette offre, en haut des autres cartes ayant la même lettre ou une lettre précédente (décalez-les si besoin).

Limite : le numéro de l'ère de votre étape-clé représente le nombre maximum d'Erudits que votre Académie peut contenir (ex : 2 Erudits max avec une étape-clé de l'ère 2). Avec *Eurêka*, vous utilisez l'ère de votre nouvelle étape-clé comme limite maximum d'Erudits. Si la lettre de votre ancienne étape-clé précède celle de la carte étape-clé en bas de l'offre *Connaissances communes*, défaussez directement votre étape-clé (elle rejoint les autres déjà défaussées, sans passer par l'offre *Connaissances communes*).

2. Choisissez une carte étape-clé de l'offre *Eurêka* et placez-la sur votre propre case étape-clé privée (de votre couleur). Mettez un Citoyen de votre réserve sur cette carte (case à gauche) mais sans réaliser l'action correspondante.

3. Avancez votre marqueur d'Ère à l'ère de la nouvelle étape-clé (indiquée en bas de la tuile par l'icône sablier) dans une case vide. Gagnez le bénéfice correspondant, sauf si c'est l'action d'ordre du tour (elle sera déclenchée au prochain changement d'ère).

Envoyer un Diplomate (Send Diplomat)



1. Déplacez un Spécialiste ou Erudit depuis votre plateau Société vers une tuile Etape-Clé du plateau principal (offre privée ou Connaissances communes) ayant au moins une case vide à gauche et sans Citoyen vous appartenant.

2. Si l'étape-clé appartient à un autre joueur et que son ère est plus avancée que vous, il gagne +1 Influence.

3. Gagnez le bénéfice indiqué pour l'icône "2 mains" sur l'étape-clé choisie.

Rappeler un Diplomate (Call Diplomat)



1. Déplacez un de vos Citoyens depuis une tuile Etape-Clé du plateau principal vers l'Académie de votre plateau Société (Erudit).

Rappel : Votre numéro d'ère d'étape-clé indique le maximum d'Erudits que votre Académie peut contenir (le surplus retourne en réserve).

2. Gagnez le bénéfice indiqué par l'icône "2 mains" de la tuile que vous avez quittée.

SOLO

Partie d'un joueur contre 2 Bots, Chronos et Héphaïstos (soit 3 joueurs au total). La 4^e couleur est le non-joueur. Le but est de marquer plus de PI que les 2 Bots réunis.

Ere "Âge de pierre" (L'ordre du tour en Solo est : Chronos, Joueur, Héphaïstos)

1) Chronos

- Prendre la carte *Idée* de la pile de l'Ere 2 correspondant à la tuile de l'offre Privée de la couleur de Chronos sur le plateau principal (nom avec le B dessous) et remplacer la carte *Idée* du même type dans la région avec le plus petit numéro possible. La carte remplacée est remise dans la boîte.
- Chronos initie cette Idée : il place les Citoyens requis sur la gauche de la carte *Idée* (tuile *Spécialiste*) et met son Pilier Saison et 1 Citoyen dans la région correspondante (sans recevoir le bénéfice de la tuile *Spécialiste*). Il ne gagne jamais les bénéfices lorsqu'il initie une Idée.
- Placer son jeton *Influence* "+1 Influence" face cachée sur la case de gauche de la piste *Influence* de la région (sans les gagner les PI). Chronos ne réalise jamais les actions de ses jetons *Influence*.

2) Le joueur effectue son tour "Âge de pierre".

3) Héphaïstos

- Prendre la carte *Idée* de la pile de l'Ere 2 correspondant à la tuile de l'offre Privée de la couleur d'Héphaïstos sur le plateau principal (nom avec le B dessous) et remplacer la carte *Idée* dans la prochaine région qui suit celle choisie par Chronos. La carte remplacée est remise dans la boîte.
- Héphaïstos initie cette idée : il place les Citoyens requis sur la gauche de la carte *Idée* (tuile *Spécialiste*) et met son jeton *Héphaïstos* et 1 Citoyen dans la région correspondante (sans recevoir le bénéfice de la tuile *Spécialiste*).
- Placer un jeton *Influence* d'Héphaïstos face cachée sur la piste *Influence* de la région (sans gagner les PI). Héphaïstos ne réalise jamais les actions de ses jetons *Influence*.
- Placer 2 cartes *Invention* "ERE 1" choisies au hasard, à gauche du plateau Solo.
- Mélanger le paquet *Action* d'Héphaïstos et le placer face cachée sur le plateau Solo (en bas à gauche).

A la fin de l'Âge de pierre, n'oubliez pas de défausser les cartes *Idée* non choisies dans les régions (2 cartes sans Citoyen sur leur tuile *Spécialiste*).

Règles des Bots

- Lorsque Chronos ou Héphaïstos gagnent des PI, avancer le Score d'Héphaïstos.
- Héphaïstos ne gagne pas et ne perd pas d'Influence, comme Chronos.
- Si vous placez votre Pilier dans une Action avec un Pilier d'Héphaïstos ou utilisez son étape-clé en étant d'une ère moins avancée que lui, Héphaïstos gagne 2 PI.
- Si Héphaïstos place son Pilier dans une Action avec un de vos Piliers ou qu'il utilise votre étape-clé en étant d'une ère moins avancée que vous, vous gagnez +1 Influence comme prévu dans les règles normales.

Modifications du Changement d'Ere (même à la fin de l'Ere 1)

Avant les étapes standards du Changement d'ère, effectuez les actions suivantes.

1) Fin des ères **1, 2, 3 et 4** : Chronos déplace son Pilier Saison vers la prochaine région où il n'a pas de jeton *Influence*. Il récupère son jeton *Influence* de la piste d'Ere et le place dans cette région, dans la case vide la plus à gauche. Il marque les PI les plus élevés de la région, même si cette case est occupée (Rappel : il utilise le Score d'Héphaïstos).

2) Fin des ères **2 et 4** : Héphaïstos récupère son jeton *Chaîne* de la piste d'Ere sur son plateau Solo (il pourra faire 2 puis 3 actions en chaîne).

3) Fin des ères **2, 3 et 4** : Chronos déplace son étape-clé privée vers l'offre *Connaissances communes* (en haut). Il prend l'étape-clé à droite de l'offre Eurêka et la place sur son étape-clé privée, et met 1 Citoyen dessus.

Chronos avance son jeton d'Ere sur la case vide à droite de l'ère suivante. Si Chronos ou Héphaïstos place son jeton au-dessus de l'emplacement de bénéfice *Changement de tour*, il jouera en premier lors des étapes de changement d'ère (déplace son jeton).

4) Mélanger les cartes *Action* jouées par Héphaïstos et placer ces cartes SOUS son paquet *Action* (ne pas remélanger tout le paquet).

5) Héphaïstos retourne ses Sages sur le plateau principal, il gagne 2 PI par Sage retourné.

Tour de Chronos (les tuiles Progrès et Richesse gagnées sont placées dans sa zone)

Tous les Citoyens de Chronos sont des Erudits et son Académie n'a pas de limite.

1) Déplacer son Pilier Saison vers la prochaine région (depuis la n°7, aller à la n°1).

2) Chronos effectue 1 action selon son ordre de préférence puis termine son tour.
Initier > Inventer > Partager > Innover. Voir *Actions Chronos*.

Tour d'Héphaïstos (les tuiles Progrès et Richesse gagnées sont placées dans sa zone)

Tous les Citoyens d'Héphaïstos sont des Erudits et son Académie n'a pas de limite.

1) Piocher la carte sur son paquet *Actions* et la placer sur la première case vide à gauche.

2) Héphaïstos place un de ses Piliers dans un Forum (en respectant les règles normales) correspondant à l'action indiquée sur sa carte *Actions* : n°1 au 1^{er} tour, n°2 au 2^e tour, n°3 au 3^e tour. Il doit respecter la règle d'un seul pilier par joueur par Forum. Si l'action est impossible, il passe à la suivante sur sa carte (il revient à l'action du haut, si besoin).

3) Placer le jeton *Héphaïstos* dans la région où il fait l'action (voir *Actions Héphaïstos*). Si l'icône *Chaîne* est présente avec l'action, il fait l'action suivante sur sa carte s'il a un jeton *Chaîne* disponible (si cette action est impossible, il termine son tour même s'il a encore des jetons *Chaîne* disponibles). A la fin du tour, il reprend ses jetons *Chaîne*.

Actions Chronos (1^{ère} action possible, dans l'ordre)



- 1) INITIER : Si la région a déjà une Idée, Chronos passe à l'action suivante.
- 1.1 Il prend la carte à droite de l'offre *Idées* et la place dans la région.
 - 1.2 Il place 1 ou 2 Citoyens sur la tuile *Spécialiste* (sans gagner le bénéfice).
 - 1.3 Remplissez l'offre *Idées*.



- 2) INVENTER : Si la région a déjà une Invention, Chronos passe à l'action suivante. Chronos ne peut Inventer une Idée que si l'étape-clé requise est présente sur le plateau principal (Offre Privée ou Commune). Si ce n'est pas le cas, il déplace son Pilier dans la région suivante et reprend au début de sa liste d'Actions.
- 2.1 Il place 1 Citoyen dans la case *Invention* (il ignore l'épuisement éventuel).
 - 2.2 Il gagne 1 tuile *Progrès* ** (sur le plateau *Solo*, dans la zone *Chronos*).



- 3) PARTAGER : Si Chronos ne peut pas Partager une Invention dans cette région, il passe à l'action suivante (*il doit avoir au moins 1 Citoyen présent pour l'invention*).
- 3.1 Il suit les règles normales de cette action : gain PI (Initiateur), carte placée à gauche de son plateau (Inventeur), +1 Citoyen dans la région (Innovateur).
 - 3.2 En tant que Partageur, Chronos gagne la tuile *Richesse* (s'il la possède déjà, à la place il gagne une tuile *Progrès* **). Les Citoyens sont déplacés dans la Région.



- 4) INNOVER : Si Chronos ne peut pas Innover dans cette région, déplacer son Pilier dans la région suivante et reprendre au début de sa liste d'Actions.
- 4.1 Chronos place 1 Citoyen sur la case *Innover* (il ignore l'action *Chaîne* associée).

Actions Héphaïstos (Selon carte Actions, placer un Pilier)

Rappel : Si une action est impossible, Héphaïstos passe à la suivante sur sa carte Action.



- INITIER : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région n'ayant pas de carte *Idée*.
- 1) Il prend la carte à droite de l'offre *Idées* et la place dans la région.
 - 2) Il place 1 ou 2 Citoyens sur la tuile *Spécialiste* (sans gagner le bénéfice).
 - 3) Remplissez l'offre *Idées*.



- INVENTER : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région où une carte *Idée* n'a pas été Inventée. Héphaïstos ne peut Inventer une Idée que si l'étape-clé requise est présente sur le plateau principal (Offre Privée ou Commune). Sinon il cherche dans la région suivante.
- 1) Il place un Citoyen dans la case *Invention* (il ignore l'épuisement éventuel).
 - 2) Il gagne 1 tuile *Progrès* ** (sur le plateau *Solo*, dans la zone *Héphaïstos*).

** Gain de tuile *Progrès* : Le Bot prend la tuile dans l'offre correspondant au type de l'idée et au n° de la région où elle se trouve. Si la tuile *Progrès* n'est plus disponible ou qu'il la possède déjà, le Bot prend celle du n° d'après (si n°7, retour à n°1).
S'il n'y a pas de carte dans la région au moment où un Bot gagne un *Progrès*, alors le type de la tuile correspond à la carte à droite dans l'offre *Idées*.



- PARTAGER : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région où il peut Partager une Invention (*il doit avoir au moins 1 Citoyen présent pour l'invention*).
- 1) Suivre les règles normales de cette action (voir *Action Chronos*). Héphaïstos gagne la tuile *Richesse* (s'il la possède déjà, à la place il gagne une tuile *Progrès* **).



- EURÊKA : 1) Héphaïstos remplace son étape-clé privée par la tuile à droite de l'offre *Eurêka* et ajoute 1 Citoyen sur la tuile (étape privée mise dans l'offre *Communes*).
- 2) Pour son jeton d'Ere il choisit la case vide de droite de l'Ere indiquée par la tuile (ignorant le bénéfice, sauf changement d'ordre).
 - 3) Il gagne des PI égaux à sa nouvelle ère.



- ENVOYER UN DIPLOMATE : 1) Héphaïstos place 1 Diplomate sur la première étape-clé où il n'a pas de Diplomate, dans l'ordre anti-horaire depuis son étape-clé privée (ignorant le bénéfice).
- 2) Il gagne des PI égaux à l'ère de la tuile (voir *Règles des Bots* si tuile du joueur).



- RAPPELER UN DIPLOMATE : 1) Héphaïstos retire un Diplomate sur la première étape-clé dans l'ordre anti-horaire depuis son étape-clé privée (ignorant le bénéfice).
- 2) Il gagne des PI égaux à l'ère de la tuile.

*Actions en Chaîne d'Héphaïstos : Il ignore toutes les icônes Chaîne en jeu mais si l'icône est associée à son Action sur sa carte, il tente de réaliser l'action suivante sur sa carte s'il a un jeton Chaîne disponible (retour en haut de la carte si besoin). Si cette action est impossible, **il termine son tour** même s'il a encore des jetons Chaîne.*



- INNOVER : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région où il peut Innover.
- 1) Il place 1 Citoyen sur la case *Innover* puis tente une action en Chaîne.



- VOYAGER : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région avec un Sage.
- 1) Il place 1 Citoyen dans la région et déplace le Sage sur le plateau *Solo*.
 - 2) Il gagne 1 tuile *Progrès* ** puis tente une action en Chaîne en retournant la tuile *Connaissance* côté 2 PI. Si la tuile était déjà côté 2 PI, il gagne 2 PI par tuile 2 PI en jeu et les retourne toutes côté *Action*, puis termine son tour. S'il n'a pas de jeton *Chaîne* disponible, il retourne quand même la tuile de la région mais sans bénéfice.



- RAPPELER DES SPECIALISTES : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région avec au moins un de ses Citoyens.
- 1) Il récupère 1 Citoyen de la Région vers sa réserve.
 - 2) Il gagne 1 tuile *Progrès* ** puis tente une action en Chaîne.



- GAGNER DE L'INFLUENCE : Déplacer Héphaïstos dans la prochaine région où il n'a pas de jeton *Influence*.
- 1) Il récupère 1 Citoyen de la Région vers sa réserve (s'il en a un).
 - 2) Il place 1 jeton *Influence* face cachée dans la case vide à gauche et marque des PI égaux à la case la plus élevée (même si occupée) puis tente une action en Chaîne.

Score final (Solo)

A l'ère 6, compter le nombre de cartes *Invention* et de tuiles *Progrès* et *Richesse des 2 Bots*. Selon le niveau de difficulté choisie, calculer le total de PI ajoutés (sur le marqueur Score d'Héphaïstos).

Difficulté Solo (Score Bots)

- ✓ Facile : +2 PI par *Invention*, +2 PI par *Progrès*, +3 PI par *Richesse*.
- ✓ Normal : +3 PI par *Invention*, +3 PI par *Progrès*, +4 PI par *Richesse*.
- ✓ Difficile : +4 PI par *Invention*, +4 PI par *Progrès*, +5 PI par *Richesse*.

Le joueur calcule normalement son Score (*voir le Manuel d'Aide*) :

- ✓ Score final sur la piste *Score*.
- ✓ Ajoutez le bonus PI de votre case sur la piste *Influence*.
- ✓ Ajoutez les Scores de vos tuiles *Richesse* construites.
- ✓ Ajoutez votre Score sur 2 de vos cartes *Objectifs* (au choix).

Mode *Score* : Comparez votre Score PI à celui d'Héphaïstos. Vous gagnez si vous en avez plus ! En cas d'égalité ou si vous avez un Score inférieur, vous avez perdu !

Mode *Distinctions* : Vous gagnez si vous obtenez au moins 8 des Distinctions suivantes :

- ✓ Score PI plus élevé que celui d'Héphaïstos (+2 DI).
- ✓ Score PI plus élevé que celui d'Héphaïstos et avoir partagé toutes les *Inventions* Initiées par les Bots (+1 DI).
- ✓ Score PI plus élevé que celui d'Héphaïstos d'au moins 20 Pts (+2 DI).
- ✓ Avoir au moins 10 *Inventions* (+2 DI).
- ✓ Avoir au moins 2 *Inventions* de l'ère 5 (+1 DI).
- ✓ Avoir au moins 6 tuiles *Richesse* (+1 DI).
- ✓ Avoir 7 tuiles *Progrès* d'un seul type (+1 DI).
- ✓ Avoir les 7 emplacements du plateau principal avec des *Idées* (+1 DI).
- ✓ Avoir toutes vos *Idées* initiées sur le plateau principal au stade *Inventé* (+1 DI).
- ✓ Avoir vos 30 Citoyens utilisés (réserve vide) (+1 DI).
- ✓ Avoir des tuiles construites sur toute votre zone *Progrès* (+2 DI).
- ✓ Avoir au moins 8 *Influence* actuellement (+1 DI).

Classement de votre Société :

- ✓ 1-2 DI = Néandertal !
- ✓ 3-5 DI = Médiéval.
- ✓ 6-8 DI = Technologiquement avancé.
- ✓ 9-11 DI = Intelligence Artificielle.
- ✓ 12-14 DI = Génie.
- ✓ 15-16 DI = Extraterrestre !

Nom des 6 Eres

Âge de pierre > Néolithique > Âge des métaux > Période classique/moyen âge > Âge moderne (XVIIe siècle) > Âge de l'informatique (XXIe siècle).

FAQ Solo – Réponses de Kydaria (Shelley) – Site BGG

A la mise en place Solo, est-ce que Héphaïstos prend une carte *Idée* de l'Ere 3 ?
=> Non.

Lorsque Héphaïstos se déplace vers la prochaine région où il peut faire son action, ce n'est pas obligatoirement la région adjacente ?
=> Exact, il continue à se déplacer jusqu'à ce qu'il trouve la bonne région.

Lorsque Héphaïstos fait l'action *Voyager* et qu'il n'a pas de jeton *Chaîne* disponible, il doit retourner la tuile *Connaissance* sans gagner le bénéfice. Est-ce qu'il le fait même si la tuile *Connaissance* est du côté 2 PI (et seulement celle de la région) ?
=> S'il n'a pas de jeton *Chaîne*, il récupère le Sage de la région, retourne la tuile *Connaissance* de la région (pas les tuiles des autres régions) et termine son tour.

Est-ce que Chronos peut partager une *Invention* s'il n'a pas de Citoyen ayant participé mais que Héphaïstos en a (ou inversement) ?
=> Non. Même pour les Bots, il faut qu'au moins un de leur Citoyen soit présent pour pouvoir partager une invention.

Que faire si Héphaïstos ne peut pas placer (ou déplacer) son Pilier dans une Action car il occupe déjà le Forum ?
=> Il effectue l'action suivante sur sa carte. Il continue jusqu'à ce qu'il trouve une action disponible pour son Pilier et réalisable selon la configuration du plateau principal.

Si Héphaïstos ne peut faire aucune action de sa carte, est-ce qu'il place quand même un Pilier et gagne 2 PI au lieu de +1 Influence (comme un joueur) ?
=> Héphaïstos devrait toujours pouvoir effectuer une action. Mais dans le cas très rare où c'est impossible, il gagne 2 PI et place un Pilier selon la région correspondant à la première action de sa carte où il peut le faire (Action d'un Forum sans un de ses Piliers).

Lors d'un Changement d'Ere, si le jeton d'Ere de Chronos est sur la case *Changement d'ordre de tour*, il se place en premier pour le tour. Est-ce pareil pour Héphaïstos ?
=> Oui (et un Bot ne change pas l'ordre du tour s'il était déjà premier).

Lorsque Chronos ou Héphaïstos partagent une *Invention* et qu'il n'y a pas de tuile *Richesse* pour cette région, alors ils ne prennent aucune tuile ?
=> Ils prennent une tuile *Progrès* (du même type que l'*Invention* qu'ils partagent).

En fin d'ère, est-ce que Chronos se déplace s'il n'y a pas de jeton *Influence* dans sa région actuelle ? Sur le plateau Solo, l'icône *Voyager* n'est pas présente.
=> Chronos se déplace toujours en premier et il se déplace vers la prochaine région où il n'a pas de jeton *Influence*.

En Solo, peut-on utiliser les tuiles *Objectif Publique* du pack d'amélioration ?
=> Non, ces tuiles ne sont pas prévues pour le Solo.

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4		JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
Bonus Piste Influence					Bonus Piste Influence				
Bonus Tuiles <i>Richesse</i>					Bonus Tuiles <i>Richesse</i>				
2 Bonus Objectifs privés					2 Bonus Objectifs privés				
Score Piste PI et SCORE FINAL					Score Piste PI et SCORE FINAL				
Bonus Piste Influence					Bonus Piste Influence				
Bonus Tuiles <i>Richesse</i>					Bonus Tuiles <i>Richesse</i>				
2 Bonus Objectifs privés					2 Bonus Objectifs privés				
Score Piste PI et SCORE FINAL					Score Piste PI et SCORE FINAL				
Bonus Piste Influence					Bonus Piste Influence				
Bonus Tuiles <i>Richesse</i>					Bonus Tuiles <i>Richesse</i>				
2 Bonus Objectifs privés					2 Bonus Objectifs privés				
Score Piste PI et SCORE FINAL					Score Piste PI et SCORE FINAL				
Bonus Piste Influence					Bonus Piste Influence				
Bonus Tuiles <i>Richesse</i>					Bonus Tuiles <i>Richesse</i>				
2 Bonus Objectifs privés					2 Bonus Objectifs privés				
Score Piste PI et SCORE FINAL					Score Piste PI et SCORE FINAL				
Bonus Piste Influence					Bonus Piste Influence				
Bonus Tuiles <i>Richesse</i>					Bonus Tuiles <i>Richesse</i>				
2 Bonus Objectifs privés					2 Bonus Objectifs privés				
Score Piste PI et SCORE FINAL					Score Piste PI et SCORE FINAL				