

Game Objective

The objective of the game is to collect and complete the most Civilization Sets. A full Set consists of all twelve cards from a single civilization.

Components and Setup

This game is for 3 to 6 players.

The game includes one Game Map, a Civilization Deck with 72 cards, and a Bonus Deck with 12 cards.

To set up, place the map in the center of the table. Shuffle, separately, both the Civilization and Bonus Decks and place them face down. Each player is then dealt a starting hand of twelve Civilization Cards.

Gameplay

The game is played in rounds. On your turn, **you must perform one of four possible actions.** You can :

- Draw a card by taking the top card from the Civilization Deck.
- Initiate a Trade by proposing a one-card swap with another player, which they must agree to.
- Challenge for a Card by choosing an opponent and picking a card from their hand. The opponent reads the question on the card; if you answer correctly, you win the card and 50 points, but if you are incorrect, the card stays with the opponent. In either case, your turn ends.
- Finally, buy a card by paying 100 Points to purchase a card from an opponent's hand, if they agree. You may only purchase one card per round this way.

Completing a Civilization

A complete Set is made of all twelve cards from a single civilization. To begin building a Set, you must place (minimum of 4) cards of the same civilization onto the corresponding territory on the map, which declares your intention to complete that Set. At this point, any opponent may also place at least four cards of that same civilization to challenge you for control of it.

You earn 50 Points for every card you place on the map.

Completing a Civilization earns you a token.



Special Rules

There are special rules for trading cards and using Wild Cards :

You may sell cards you have already placed on the map for 100 Points/cards.

A Wild Card can only be used for a civilization if you already have cards of that same civilization placed on the map. For example, to use the Hermes Wild Card, you must have at least four Greek civilization cards already on the map. If you have the Hermes card but no Greek cards on the map, you cannot use it.

Winning the Game

The player with the most completed Sets wins the game. If there is a tie in the number of Sets, the player with the most Points wins.

Objectif du Jeu

L'objectif du jeu est de collectionner et de compléter le plus grand nombre de Séries de Civilisations. Une Série complète se compose des douze cartes d'une seule civilisation.

Composants et Mise en place

Ce jeu se joue de 3 à 6 joueurs.

Le jeu comprend un Plateau de Jeu, une Pioche Civilisation de 72 cartes et une Pioche Bonus de 12 cartes.

Pour l'installation, placez le plateau au centre de la table. Mélangez, séparément, les pioches Civilisation et les pioches Bonus et placez-les face cachée. Chaque joueur reçoit ensuite une main de départ de douze cartes Civilisation.

Déroulement du Jeu

Le jeu se joue en manches. À votre tour, ***vous devez effectuer l'une des quatre actions possibles***. Vous pouvez :

- Piocher une carte en prenant la carte supérieure de la Pioche Civilisation.
- Initier un échange en proposant un troc d'une carte avec un autre joueur, à condition qu'il accepte.
- Lancer un défi pour obtenir une carte d'un autre joueur, à condition de répondre correctement à la question inscrite sur la carte. Si votre réponse est correcte, vous aurez la carte et 50 points de plus. Si la réponse est incorrecte, l'autre joueur garde sa carte. Dans les deux cas, votre tour s'achève.
- En accord avec le joueur qui possède une carte qui vous intéresse, vous pouvez lui céder 100 Points en échange de la carte en question. Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte par manche de cette manière.

Compléter une Civilisation

- Une Série complète est faite de l'ensemble des douze cartes d'une même civilisation. Pour commencer à construire une Série, vous devez posséder au moins quatre cartes de la même civilisation. Afin de déclarer votre intention de dominer le territoire correspondant à la civilisation en question, vous devez poser les cartes (minimum 4) sur le territoire correspondant sur la carte. À ce stade, n'importe quel adversaire peut poser au moins quatre cartes de cette même civilisation pour vous défier le contrôle de celle-ci.
- Vous gagnez 50 Points pour chaque carte que vous placez sur le plateau.
- Compléter une civilisation vous rapporte un jeton.

Règles Spéciales

Il existe des règles spéciales pour l'échange des cartes et l'utilisation des Jokers :

- Vous pouvez échanger les cartes que vous avez déjà placées sur le plateau contre 100 Points/carte.
- La carte Joker ne peut être utilisée par un joueur s'il n'a pas commencé à construire la civilisation correspondante sur le plateau. Par exemple, pour utiliser le Joker Hermès, vous devez avoir au moins quatre cartes de la civilisation grecque déjà sur le plateau. Si vous avez la carte Hermès mais aucune carte grecque sur le plateau, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Gagner la Partie

Le joueur ayant complété le plus de Séries gagne la partie. S'il y a une égalité dans le nombre de Séries, le joueur avec le plus de Points gagne.