

1. Prendre une pièce de monnaie à la banque (peut être utilisé comme un marbre, un fer ou un or)

2. Déplacement sur la roue (1, 2 ou 3 déplacement gratuit)

production	Marbre	<u>Production de chaque cité comme suit :</u>
	Fer	Cité sans temple : 1 unité
	Or	Cité avec temple : 3 unités + bonus « marché » +1, « monnaie » +2
développement	Temple	Payer 5 marbres pour placer un temple dans une ville ; 1 temple max. par ville
	Armement	Payer 1 fer / nvelle légion ou galère Sans temple : max. 1 unité par province Avec temple : max. 3 unité par province
	Savoir-faire	Payer 7 (3) ou 10 (5) unité d'or par progrès. La 1ere nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé.
déplacement	Manoeuvre	Toutes les unités militaires peuvent se déplacer dans les provinces voisines. Bonus « roue/voile » +1 déplacement, « routes/navigat° » +2. Combat : légion/légion ou galère/galère. Conquête de ville : uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête réussi si nb unité conquérant = 1 (3 si ville avec temple) + nb unités du défenseur + son bonus « monarchie » +1, « démocratie » + 2

3. Construction de villes (seulement dans les provinces où sa nation possède déjà une ou plusieurs unités militaires) 1 marbre + 1 fer + 1 or pour chaque nouvelle ville.

4. Obtention de personnages historiques **Rois** (9) : 1 par série de 5 villes ; **Savants** (8) : nation 1ere à gagner un type de progrès ; **Généraux** (7) : 1 par temple détruits ; **Citoyens** (6) : 1 pour 3 temples ; **Navigateurs** (5) : 1 pour 7 mers.

1. Prendre une pièce de monnaie à la banque (peut être utilisé comme un marbre, un fer ou un or)

2. Déplacement sur la roue (1, 2 ou 3 déplacement gratuit)

production	Marbre	<u>Production de chaque cité comme suit :</u>
	Fer	Cité sans temple : 1 unité
	Or	Cité avec temple : 3 unités + bonus « marché » +1, « monnaie » +2
développement	Temple	Payer 5 marbres pour placer un temple dans une ville ; 1 temple max. par ville
	Armement	Payer 1 fer / nvelle légion ou galère Sans temple : max. 1 unité par province Avec temple : max. 3 unité par province
	Savoir-faire	Payer 7 (3) ou 10 (5) unité d'or par progrès. La 1ere nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé.
déplacement	Manoeuvre	Toutes les unités militaires peuvent se déplacer dans les provinces voisines. Bonus « roue/voile » +1 déplacement, « routes/navigat° » +2. Combat : légion/légion ou galère/galère. Conquête de ville : uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête réussi si nb unité conquérant = 1 (3 si ville avec temple) + nb unités du défenseur + son bonus « monarchie » +1, « démocratie » + 2

3. Construction de villes (seulement dans les provinces où sa nation possède déjà une ou plusieurs unités militaires) 1 marbre + 1 fer + 1 or pour chaque nouvelle ville.

4. Obtention de personnages historiques **Rois** (9) : 1 par série de 5 villes ; **Savants** (8) : nation 1ere à gagner un type de progrès ; **Généraux** (7) : 1 par temple détruits ; **Citoyens** (6) : 1 pour 3 temples ; **Navigateurs** (5) : 1 pour 7 mers.

1. Prendre une pièce de monnaie à la banque (peut être utilisé comme un marbre, un fer ou un or)

2. Déplacement sur la roue (1, 2 ou 3 déplacement gratuit)

production	Marbre	<u>Production de chaque cité comme suit :</u>
	Fer	Cité sans temple : 1 unité
	Or	Cité avec temple : 3 unités + bonus « marché » +1, « monnaie » +2
développement	Temple	Payer 5 marbres pour placer un temple dans une ville ; 1 temple max. par ville
	Armement	Payer 1 fer / nvelle légion ou galère Sans temple : max. 1 unité par province Avec temple : max. 3 unité par province
	Savoir-faire	Payer 7 (3) ou 10 (5) unité d'or par progrès. La 1ere nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé.
déplacement	Manoeuvre	Toutes les unités militaires peuvent se déplacer dans les provinces voisines. Bonus « roue/voile » +1 déplacement, « routes/navigat° » +2. Combat : légion/légion ou galère/galère. Conquête de ville : uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête réussi si nb unité conquérant = 1 (3 si ville avec temple) + nb unités du défenseur + son bonus « monarchie » +1, « démocratie » + 2

3. Construction de villes (seulement dans les provinces où sa nation possède déjà une ou plusieurs unités militaires) 1 marbre + 1 fer + 1 or pour chaque nouvelle ville.

4. Obtention de personnages historiques **Rois** (9) : 1 par série de 5 villes ; **Savants** (8) : nation 1ere à gagner un type de progrès ; **Généraux** (7) : 1 par temple détruits ; **Citoyens** (6) : 1 pour 3 temples ; **Navigateurs** (5) : 1 pour 7 mers.

1. Prendre une pièce de monnaie à la banque (peut être utilisé comme un marbre, un fer ou un or)

2. Déplacement sur la roue (1, 2 ou 3 déplacement gratuit)

production	Marbre	<u>Production de chaque cité comme suit :</u>
	Fer	Cité sans temple : 1 unité
	Or	Cité avec temple : 3 unités + bonus « marché » +1, « monnaie » +2
développement	Temple	Payer 5 marbres pour placer un temple dans une ville ; 1 temple max. par ville
	Armement	Payer 1 fer / nvelle légion ou galère Sans temple : max. 1 unité par province Avec temple : max. 3 unité par province
	Savoir-faire	Payer 7 (3) ou 10 (5) unité d'or par progrès. La 1ere nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé.
déplacement	Manoeuvre	Toutes les unités militaires peuvent se déplacer dans les provinces voisines. Bonus « roue/voile » +1 déplacement, « routes/navigat° » +2. Combat : légion/légion ou galère/galère. Conquête de ville : uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête réussi si nb unité conquérant = 1 (3 si ville avec temple) + nb unités du défenseur + son bonus « monarchie » +1, « démocratie » + 2

3. Construction de villes (seulement dans les provinces où sa nation possède déjà une ou plusieurs unités militaires) 1 marbre + 1 fer + 1 or pour chaque nouvelle ville.

4. Obtention de personnages historiques **Rois** (9) : 1 par série de 5 villes ; **Savants** (8) : nation 1ere à gagner un type de progrès ; **Généraux** (7) : 1 par temple détruits ; **Citoyens** (6) : 1 pour 3 temples ; **Navigateurs** (5) : 1 pour 7 mers.