

Avant de débiter la partie

Nettoyez une grande table ou une grande surface afin de pouvoir placer 13 cartes de large par 12 cartes de haut. Les 13 cartes de large seront appelés les 13 colonnes. Les colonnes 1 à 4 seront utilisé pour les cartes « Amérique », les colonnes 5 à 8 seront utilisé pour les cartes « Côte », les colonnes 9 à 12 seront utilisé pour les cartes « Océan », la colonne 13 sera utilisé pour les cartes « Atlantique ».

Amérique – Colonnes 1 à 4, 48 cartes sur 64

Brassez le paquet de carte « Amérique » de 64 cartes et placez les cartes face cachée à la gauche de la surface de jeu dans un motif de 4 cartes de large par 12 cartes de haut. Les cartes restantes ne seront pas utilisées mais gardez les cachées de façon à garder un mystère sur les cartes présente.

Côte – Colonnes 5 à 8, 48 cartes sur 64

Brassez le paquet de carte « Côte » de 64 cartes et placez les cartes face cachée à la droite des cartes « Amérique » dans un motif de 4 cartes de large par 12 cartes de haut. Vous devriez donc avoir un rectangle total de 8 cartes de large par 12 cartes de haut, face cachée. Les cartes restantes ne seront pas utilisées mais gardez les cachées de façon à garder un mystère sur les cartes présente.

Océan – Colonnes 9 à 12, 48 cartes sur 64

Brassez le paquet de carte « Océan » de 64 cartes et placez les cartes à la droite des cartes « Côte » dans un motif de 4 cartes de large par 12 cartes de haut. Vous devriez donc avoir un carré total de 12 cartes de large par 12 cartes de haut, face cachée. Les cartes restantes ne seront pas utilisées mais gardez les cachées de façon à garder un mystère sur les cartes présente.

Atlantique – Colonne 13, 12 cartes sur 12

Placez les 12 cartes « Haute Mer » du paquet « Atlantique » avec la face visible à la droite des cartes « Océan » afin de remplir la treizième colonne, soit la colonne complètement à droite.

Déterminer le joueur qui débute

Tous les joueurs lancent un dé, le joueur qui obtient le résultat le plus élevé débute la partie.

Premier colon d'Europe

Tous les joueurs commencent la partie avec un colon. Le joueur qui débute est le premier à placer son colon, il doit le placer à la droite complètement de la surface de jeu, à la droite de l'une des cartes « Haute Mer ». Une fois que le premier joueur a placé son colon, les autres joueurs vont placer leur propre colon à tour de rôle, dans le sens d'une aiguille d'une montre. Considérez donc que la quatorzième colonne est également une colonne de carte « Haute Mer » qui sert comme zone de départ. Deux colons ne peuvent jamais occuper la même position de départ.

Le Nouveau Monde

Le nouveau monde est donc inconnu pour les joueurs, qui devront explorer, s'établir, construire et peut-être même conquérir. Voici à quoi devrait ressembler la surface de jeu. Chaque rectangle représente une carte, voyez la légende pour plus de détails. Cet exemple est construit en fonction de 3 joueurs mais jusqu'à 12 joueurs peuvent jouer en même temps si vous avez suffisamment de jetons.

	C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	C 7	C 8	C 9	C 10	C 11	C 12	C 13	
L 1	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 2	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 3	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	J 3 C
L 4	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 5	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 6	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	J 1 C
L 7	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 8	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 9	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	J 2 C
L 10	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 11	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	
L 12	AM	AM	AM	AM	CÔ	CÔ	CÔ	CÔ	OC	OC	OC	OC	H M	

Légende

C 1 à C 13, le nombre après la lettre « C » identifie la colonne de la surface de jeu.

L 1 à L 12, le nombre après la lettre « L » identifie la ligne de la surface de jeu.

AM signifie une carte face cachée provenant du paquet « Amérique ».

CÔ signifie une carte face cachée provenant du paquet « Côte ».

OC signifie une carte face cachée provenant du paquet « Océan ».

H M signifie une carte « Haute Mer » face visible provenant du paquet « Atlantique ».

J 1 C signifie la position que le joueur 1 a choisit pour placer son colon.

J 2 C signifie la position que le joueur 2 a choisit pour placer son colon.

J 3 C signifie la position que le joueur 3 a choisit pour placer son colon.

Temps de jeu et victoire

Le jeu se déroule sur 50 ans. Vous pouvez choisir de jouer une partie plus longue ou plus courte sur n'importe quel multiple de 25 ans mais devez vous entendre sur la durée avant de commencer. Le paquet d'événement annuel est de 25 cartes donc vous pouvez considérer que la partie est terminée lorsque le paquet a été vidé deux fois. (Ou quatre fois pour une partie de 100 ans par exemple)

À la fin des 50 ans, le joueur ayant le plus de points gagne. Pour calculer le nombre de points d'un joueur, faites l'addition suivante :

Points du joueur = Points de ressources + colonies + expansions + armées + recherches

Points de ressources = Additionnez toutes vos ressources restantes (Bois, Métal, Nourriture et Or)

Points de colonies = Comptez le nombre total de villes et de colon que vous possédez :

Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points
1	0	3	75	5	375	7	1575
2	25	4	175	6	775	8	3175

Points d'expansions = Comptez le nombre d'expansion que vous possédez :

Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points
1	0	5	100	9	410	13	1010
2	10	6	155	10	530	14	1210
3	30	7	225	11	670	15	1435
4	60	8	310	12	830	16	1685

Points d'armées = Comptez le nombre d'armées que vous possédez :

Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points
1	20	3	90	5	200	7	355
2	50	4	140	6	270	8	455

Points de recherches = Comptez le nombre de recherches que vous avez effectuées :

Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points	Nombre	Points
1	10	4	115	7	440	10	1440
2	30	5	190	8	640	11	2140
3	65	6	290	9	940	12	3140

Par exemple, si un joueur termine la partie avec :

Points de ressources = 14 or + 30 bois + 51 nourriture + 2 métal = 97 points

Points de colonies = 4 villes et 1 colon : 5 dans le tableau = 375

Points d'expansions = 7 expansions : 7 dans le tableau = 225

Points d'armées = 3 armées : 3 dans le tableau = 90

Points de recherches = 5 recherches effectuées : 5 dans le tableau = 190

Points du joueur = 97 + 375 + 225 + 90 + 190 = 977 points

Déroulement du jeu

Le jeu commence à l'an 1. Au début de la partie, un joueur doit tourner une carte d'événement annuel. L'événement peut être immédiat ou se prolonger sur plusieurs années, voyez la section suivante sur les événements annuels pour plus de détails. Si le paquet d'événement est vide, on doit le brasser les 36 cartes, excluant les cartes déjà un jeu, et préparer ainsi un nouveau paquet de 25 cartes.

Pendant l'année, chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a débuté la partie au tout début est toujours celui qui commence l'année. Pour plus de détails sur les différentes phases d'un tour de joueur, consultez la section sur le tour d'un joueur.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur tour, l'année se termine. Voici les trois événements qui peuvent se produire lors de la fin de l'année, ils se déroulent toujours dans le même ordre :

1. Les joueurs peuvent faire des échanges de ressources entre eux comme ils le veulent. Les colons, armés et villes ne sont pas échangeable. Un joueur peut également donner des ressources à un autre joueur s'il le désire.
2. Les joueurs peuvent commercer avec l'Europe mais le prix est lourd, ils peuvent vendre 2 ressources de bois, de métal ou de nourriture en échange de 1 ressource d'or. Ils peuvent également acheter 1 ressource de bois, de métal ou de nourriture contre 2 ressources d'or.
3. L'un des joueurs doit tourner une nouvelle carte d'événement annuel pour que la nouvelle année commence.

Événements annuels

Le paquet de carte « Événements annuels » contient les événements qui doivent être tournés et montrés à tous au début de chaque année. Le paquet contient 36 cartes mais seulement 25 de ces cartes seront gardées au hasard dans le paquet, les autres restent cachées. Les événements vont changer un peu les règles du jeu et les règles de commerce. Il existe trois types d'événements :

1. Immédiat – Cet événement est applicable immédiatement et tous les joueurs doivent se conformer à celui-ci. Il se termine immédiatement après que les joueurs l'aient effectué.
2. Europe – Cet événement reste en jeu tant qu'un autre événement de type « Europe » n'a pas été tourné. Le prochain événement « Europe » va le remplacer.
3. Commerce – Cet événement reste en jeu tant qu'un autre événement de type « Commerce » n'a pas été tourné. Le prochain événement « Commerce » va le remplacer.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur se déroule en quatre phases. Une fois la phase terminée, le joueur ne peut pas revenir en arrière. Une fois la quatrième phase terminée, c'est au joueur suivant de commencer sa propre première phase. Voici les quatre phases :

Phase 1 - Ressource

Chaque ressource de chaque ville et chaque expansion sont ajoutées au coffre du joueur. Les ressources sont affichées en bas à droite de la carte. Donc si une ville est construite sur une prairie qui donne 3 ressources de nourriture, le joueur ajoute 3 ressources de nourriture à son coffre. De plus, si cette même ville à une expansion vers une rivière, le joueur ajoute 1 ressource de nourriture, de bois et d'or à ses coffres.

Si une armée d'un autre joueur occupe une carte avec une expansion, l'armée est considérée comme en position de siège. Le joueur qui possède l'armée décide s'il fait le siège ou non. Dans le cas d'un siège, aucune ressource n'est gagnée sur cette expansion.

Chaque joueur n'a qu'un seul coffre pour toutes ses villes. Les ressources peuvent être dépensées par n'importe quelle ville par la suite.

Phase 2 - Construction

Dans cette phase, le joueur peut utiliser ses ressources pour construire des expansions pour ses villes ou construire des unités comme un colon ou une armée. Chaque ville peut construire une seule chose par année, un joueur ne peut donc pas construire une armée et une expansion en même temps. Les unités construites pendant ce tour ne peuvent pas agir cette année mais peuvent apparaître sur la ville ou dans n'importe quelle carte adjacente à la ville.

Plus un joueur possède d'une chose, plus le coût devient grand pour en construire une nouvelle copie. Voici les constructions possibles et leurs coûts en ressource :

Construction d'un colon

Construire un colon requière des ressources de nourriture. Le coût en nourriture dépend du nombre de colon et de ville que vous avez présentement. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 colons et villes à la fois. Additionnez le nombre de colons et de villes que vous avez actuellement et regardez dans ce tableau pour connaître le coût en nourriture :

Nombre	Nourriture	Nombre	Nourriture	Nombre	Nourriture	Nombre	Nourriture
0	Gratuit	2	50	4	200	6	800
1	25	3	100	5	400	7	1600

Construction d'une expansion

Une expansion permet au joueur de profiter des ressources adjacentes à la ville. L'expansion occupe toujours une carte adjacente à la ville et une carte ne peut pas accueillir plus d'une expansion. Le nombre maximal d'expansion pour une ville est donc de quatre (gauche, droite, haut et bas).

Construire une expansion requière des ressources de bois, la première est gratuite et le coût augmente plus le joueur possède d'expansion. Un joueur ne peut jamais avoir plus 16 expansions à la fois. Voici les coûts pour la construction de chaque expansion :

Expansion	Bois	Expansion	Bois	Expansion	Bois	Expansion	Bois
Première	<i>Gratuite</i>	Cinquième	40	Neuvième	100	Treizième	180
Deuxième	10	Sixième	55	Dixième	120	Quatorzième	200
Troisième	20	Septième	70	Onzième	140	Quinzième	225
Quatrième	30	Huitième	85	Douzième	160	Seizième	250

Construction d'une armée

Construire une armée requière des ressources de métal. Plus le joueur possède d'armée actuellement, plus le coût augmente. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 armées à la fois.

Armée	Métal	Armée	Métal	Armée	Métal	Armée	Métal
Première	20	Troisième	40	Cinquième	60	Septième	85
Deuxième	30	Quatrième	50	Sixième	70	Huitième	100

Phase 3 - Unité

Dans cette phase, le joueur peut faire agir ses unités, chaque unité peut effectuer une seule action soit se déplacer, attaquer (armée seulement), piller (armée seulement) ou fonder une ville (colon seulement). L'exploration, qui consiste à retourner les cartes adjacentes aux unités, ce fait uniquement dans cette phase. Voyez la section suivante pour la description des actions des unités.

Phase 4 - Recherche

Dans cette dernière phase, le joueur peut investir ses ressources d'or pour faire des recherches et améliorer plusieurs facettes de son empire. Voyez la section sur la recherche pour plus de détails.

Action des unités

Pendant la phase unité, toutes les unités qui n'ont pas été construites pendant l'année en cours peuvent effectuer d'abord un déplacement et ensuite l'une des quatre actions possibles.

Avant l'action - Déplacement (Armée et Colon)

Le déplacement s'effectue avant toutes les autres actions, il consiste à bouger l'unité vers d'autres cartes adjacentes. L'unité peut aller à gauche, à droite, en haut ou en bas de sa propre carte en autant qu'une carte existe pour l'accueillir et que cette carte n'est pas un symbole d'entrée interdite dans le coin en bas à gauche.

À chaque déplacement, vous devez tourner les cartes face cachée autour de la carte occupée par l'unité. Ceci révèle à tous le terrain à gauche, à droite, en haut et en dessous de l'unité. Si vous tournez une carte avec un soleil et un chiffre dans le coin en haut à gauche, ca signifie que vous avez fait une découverte, ajoutez immédiatement la valeur en ressource de la carte à votre coffre un nombre de fois indiqué dans le soleil. Par exemple, si vous tournez une carte « Coton » avec un soleil indiquant 3, vous ajoutez immédiatement 2x3 ressources d'or (donc 6) et 2x3 ressources de nourriture (donc 6).

Une armée ne peut jamais se déplacer dans une carte occupée par une autre armée (alliée ou ennemie) ou dans la ville d'un autre joueur. Si tel est votre désir, vous devez attaquer. Un colon ne peut jamais se déplacer dans une carte occupée par un autre colon (allié ou ennemi). Une armée et un colon appartenant au même joueur peuvent occuper la même carte.

Le déplacement n'est pas obligatoire mais doit être fait avant l'action. Une fois le déplacement terminé, l'unité peut effectuer l'une de ces quatre actions :

Action 1 – Presser le pas (Armée et Colon)

Une unité peut décider de presser le pas lors de son action et effectuer immédiatement un deuxième déplacement standard. Ceci signifie qu'elle ne pourra pas faire d'autres actions par la suite.

Action 2 - Fonder une ville (Colon seulement)

Un colon peut utiliser son action pour fonder une ville. La nouvelle ville débute sans expansion. Le colon est détruit lorsque la ville est fondée.

Une ville ne peut pas être fondée à 1 carte ou à 2 cartes de proximité avec une autre ville, alliée ou ennemie. Donc deux villes ne pourront jamais chevaucher leurs propres expansions.

Une ville doit obligatoirement être fondée sur la terre ferme, seul les cartes avec l'image d'une botte dans le coin en bas à gauche sont valide pour fonder une ville.

Action 3 - Piller (Armée seulement)

Une armée présente sur une carte avec une expansion peut décider de piller celle-ci. Pour ce faire, elle n'a pas besoin de lancer de dé, le pillage est automatique. Le pillage détruit l'expansion et celui qui contrôle l'armée ajoute la moitié de la valeur de l'expansion en ressources de bois à son coffre. Donc si un joueur choisit de piller une expansion et que le joueur pillé possède présentement 5 expansions, celui qui effectue le pillage gagne la moitié de la valeur de l'expansion, soit 28 (55 divisé en 2) ressources de bois. S'il choisit de piller une autre expansion, elle lui rapportera 20 (40 divisé en 2) et ainsi de suite. Un joueur peut décider de piller ses propres expansions s'il désire récupérer un peu de bois.

Action 4 - Attaque (Armée seulement)

Une armée peut décider d'attaquer un colon, une autre armée ou une ville, voici les explications pour ces différentes possibilités :

Attaquer un colon seul : L'armée gagne automatiquement. Le colon est détruit, l'armée prend la place du colon sur la carte, le propriétaire de l'armée ajoute 20 ressources de nourriture à ses coffres.

Attaquer un colon accompagné d'une armée : L'armée ne peut pas attaquer le colon directement, elle doit d'abord vaincre l'armée pour attaquer ensuite le colon à l'année suivante.

Attaquer un colon dans une ville : L'armée ne peut pas attaquer le colon directement, elle doit d'abord conquérir la ville. Si la ville est conquise, le colon est automatiquement détruit et le propriétaire de l'armée ajoute 20 ressources de nourriture à ses coffres.

Attaquer une armée en dehors d'une ville : Les propriétaires des deux armées lancent un dé, le plus haut résultat gagne. Celui en défense gagne les égalités. Si l'attaquant gagne, l'armée en défense est détruite et l'attaquant prend sa place sur sa carte. Si le défenseur gagne, l'attaquant est détruit. La bataille se déroule de la même manière sur terre comme sur mer.

Attaquer une armée dans une ville : Les propriétaires des deux armées lancent un dé, le plus haut résultat gagne. Celui en défense gagne les égalités. Si l'attaquant gagne, l'armée en défense est détruite mais l'attaquant ne bouge pas, il lui reste encore la ville à conquérir à la prochaine année. Si le défenseur gagne, l'armée de l'attaquant est détruite.

Attaquer une ville sans armée : Le propriétaire de l'armée et le propriétaire de la ville lancent un dé, le plus haut résultat gagne. La ville gagne les égalités. Si la ville gagne, l'armée est détruite. Si l'attaquant gagne, il a deux choix :

1. Il peut raser la ville qui est alors détruite ainsi que toutes ses expansions, le gagnant vole la moitié des ressources d'or dans les coffres du perdant par le fait même.
2. Il peut conquérir la ville et l'annexer à son empire. La ville devient la sienne mais l'armée utilisée pour l'attaque est détruite car elle doit rester en permanence dans la ville pour conserver l'ordre. La ville ne peut pas être annexée si le joueur conquérant possède déjà 8 colons et villes. Dans ce cas, la ville doit être rasée.

Recherche

Dans la quatrième phase du tour de chaque joueur, le joueur peut investir de l'or afin d'effectuer des recherches pour améliorer plusieurs facettes de son empire. Le coût en ressource d'or dépend du nombre de recherches déjà effectuées. Voici les coûts selon la recherche :

Recherche	Or	Recherche	Or	Recherche	Or	Recherche	Or
Première	10	Quatrième	50	Septième	150	Dixième	500
Deuxième	20	Cinquième	75	Huitième	200	Onzième	700
Troisième	35	Sixième	100	Neuvième	300	Douzième	1000

La recherche fonctionne tel un arbre à trois branches, les branches sont la guerre, l'exploration et le commerce. Par exemple, si un joueur veut faire des recherches en guerre, il doit d'abord acquérir le mousquet, le canon, la baïonnette et finalement l'artillerie, dans cet ordre. Un joueur peut également décider de rechercher le mousquet, le canon et changer de branche afin de rechercher la caravelle par la suite. Voici les différentes recherches possibles et leurs avantages :

Guerre

Mousquet : Lorsque l'une de vos armées attaque une armée ennemie, l'ennemi en défense ne gagne plus automatiquement les égalités. Dans le cas d'une égalité, relancez chacun le dé.

Canon : Lorsqu'une de vos armées attaque une ville ennemie, la ville en défense ne gagne plus automatiquement les égalités. Dans le cas d'une égalité, relancez chacun le dé.

Baïonnette : Vos armées gagnent maintenant les égalités lors d'une attaque contre une autre armée présente dans une ville ou en dehors d'une ville.

Artillerie : Vos armées gagnent maintenant les égalités lors d'une attaque contre une ville.

Exploration

Caravelle : Lors de vos déplacements d'unité ou lorsque vous pressez le pas, vous pouvez effectuer deux déplacements d'affilé à condition que ces deux déplacements soient effectués vers deux cartes maritimes avec l'icône d'un bateau.

Guilde des explorateurs : Doublez le bonus de toutes les découvertes que vous effectuez. Les découvertes sont le nombre dans le soleil dans le coin en haut à droite de la carte.

Télescope : Vos unités peuvent retourner toutes les cartes adjacentes normalement et également toutes les cartes adjacentes à ces mêmes cartes. Elles retournent donc les cartes jusqu'à deux cartes de distance.

Chemin de fer : Lors de vos déplacements d'unité ou lorsque vous pressez le pas, vous pouvez effectuer deux déplacements d'affilé à condition que ces deux déplacements soient effectués vers deux cartes terrestres avec l'icône d'une botte.

Commerce

Troc : À chaque fin d'année, les amérindiens acceptent d'échanger une seule ressource de votre choix pour une seule autre ressource de votre choix, malgré toute situation en Europe.

Publicité : Toutes les cartes "Baleines", "Coton", "Fourrures", "Perles" et "Tabac" ajoutent une ressource d'or supplémentaire pour vous. La carte « Eldorado » ajoute 3 ressources d'or supplémentaire pour vous.

Banque en Europe : Aucune situation ne peut maintenant vous faire perdre des ressources d'or à moins que vous le souhaitiez. Ceci inclut les cartes d'événements et les villes détruites.

Cité état : Vos villes ajoutent 1 à leurs jets de dés en défense. Si un adversaire effectue un pillage sur l'une de vos expansions, vous ajoutez la moitié de la valeur de l'expansion en bois à vos coffres tout comme votre adversaire. Donc si vous pillez votre propre expansion, vous récupérez toutes les ressources de bois correspondantes à la valeur de l'expansion.

Défaite et vassalité

Lorsqu'un joueur perd sa dernière ville ou son dernier colon, il a deux choix : accepter la défaite avec grâce et attendre que les autres joueurs terminent la partie ou devenir le vassal du joueur qui vient d'attaquer sa dernière ville ou son dernier colon.

Vassal

Le joueur vassal entre dans la famille du joueur qui l'a conquis, le conquérant devient son maître. Le joueur vassal garde sa ville ou son colon et continue de jouer normalement mais tous ses points à la fin seront additionnés à ceux du vainqueur, il ne peut donc plus gagner la partie.

Si la situation se reproduit et que le joueur est de nouveau conquis par un autre joueur, il peut encore une fois choisir d'être éliminé ou devenir le vassal du nouveau conquérant.

Un joueur ne peut jamais attaquer un membre de sa famille, soit un autre joueur lié d'une façon ou d'une autre par un lien de vassalité.

Si un joueur vassal conquiert un autre joueur, le joueur conquis devient vassal de celui-ci. Les deux joueurs vont donc additionner leurs points au grand maître. Par exemple, si A est le maître de B et C est le maître de D. Si B conquiert C, B devient le maître de C. Donc A est le maître de B qui est le maître de C qui est le maître de D. À la fin, D aura ses propres points, C aura les points de C et D, B aura les points de B, C et D, et A aura les points de A, B, C et D.

Si tous les joueurs sont liés par vassalité dans la même famille, le grand maître de la famille gagne automatiquement la partie.

Immédiat

Aucun événement spécial ne survient cette année.

Tout est calme**Immédiat**

Aucun événement spécial ne survient cette année.

Tout est calme**Immédiat**

Aucun événement spécial ne survient cette année.

Tout est calme**Immédiat**

Les grands nobles d'Europe viennent visiter les colonies, il ne faut pas regarder à la dépense. Pour chaque ville existante, le joueur propriétaire de la ville doit dépenser 5 ressources d'or pour accueillir les souverains. Si le joueur n'a pas suffisamment d'or, le joueur reste à zéro ressource d'or et sans plus.

Visite royale**Immédiat**

Le Roi est mort, vive le nouveau Roi! Un vent de changement souffle en Europe. Enlevez toutes les cartes d'événements "Europe" et "Commerce" présentement active.

Nouveau Roi**Immédiat**

Une grande sécheresse d'abat sur le nouveau monde, tous les joueurs divisent par 2 leur réserve de ressource en nourriture. L'arrondi de la division est en faveur du joueur.

Sécheresse**Immédiat**

Pour survivre à l'hiver glacial, les colonies ont du bruler beaucoup de bois. Tous les joueurs divisent par 2 leur réserve de ressource en bois. L'arrondi de la division est en faveur du joueur.

Hiver glacial**Immédiat**

Les eaux ont montées et les colonies ont été inondées, le métal est grandement affecté par la rouille. Tous les joueurs divisent par 2 leur réserve de ressource en métal. L'arrondi de la division est en faveur du joueur.

Inondations**Immédiat**

La nature se déchaîne, que ce soit les ouragans, les tornades ou les tremblements de terre, toutes les colonies en souffre. Pour chaque expansion de chaque ville, lancez un dé. Sur un résultat de 1, l'expansion est détruite.

Catastrophes

Immédiat

Des missionnaires viennent afin de rétablir l'équilibre dans les colonies. Le ou les joueurs ayant le plus de point actuellement doivent réunir 20 points en ressource de leur choix et les donner au joueur ou aux joueurs ayant le moins de points. Le don et le partage sont divisés en parts égales si plusieurs joueurs sont concernés.

Charité**Immédiat**

Les amérindiens font un bref passage pour acheter du métal. Immédiatement, tous les joueurs peuvent vendre autant de fois qu'ils veulent 1 ressource de métal en échange de 1 ressource de nourriture ou 1 ressource de bois.

Commerce Amérindien**Immédiat**

Les amérindiens font une attaque surprise sur les colonies. Pour chaque ville sans armée présente sur celle-ci, le prioritaire de la ville enlève 1 ressource de nourriture, de bois, de métal et d'or. Le total des ressources ne peut pas tomber en dessous de zéro.

Raid Amérindien**Immédiat**

L'été sera long cette année et les récoltes seront bonnes. Toutes les cartes "Plaine" et "Prairie" ajoutent 2 ressources de nourriture cette année.

Été Indien**Immédiat**

C'est la ruée vers l'or dans le nouveau monde! Toutes les cartes "Montagne" et "Gisement" ajoutent 2 ressources d'or cette année.

Ruée vers l'or**Europe**

Les grands monarques d'Europe ont fait la paix et il en va de même pour les colonies. Les armées ne peuvent pas "Attaquer" ou "Piller" tant que la paix demeure.

Paix**Europe**

La guerre fait rage partout en Europe et les nobles veulent du sang. À chaque fois qu'une armée est victorieuse lors d'une attaque, le propriétaire de l'armée ajoute 5 ressources d'or à ses coffres. Fonctionne en attaque seulement, pas en défense.

Guerre**Europe**

Le temps chaud en Europe a détruit le marché du bois. Les joueurs ne peuvent plus vendre de bois en Europe lors de la fin de l'année. L'Europe accepte de vendre 1 ressource de bois en échange de 1 ressource d'or lors de la fin de l'année.

Vague de chaleur**Europe**

Le temps froid en Europe a grandement augmenté la demande de bois. Les joueurs ne peuvent plus acheter de bois en Europe lors de la fin de l'année. L'Europe accepte d'acheter 1 ressource de bois en échange de 1 ressource d'or lors de la fin de l'année.

Vague de froid

Europe

Les armées de croisés sont de retour en Europe et gonflent les armées du vieux monde, le prix du métal chute considérablement. Les joueurs ne peuvent plus vendre de métal en Europe lors de la fin de l'année. L'Europe accepte de vendre 1 ressource de métal en échange de 1 ressource d'or lors de la fin de l'année.

Retour des croisades

Europe

Une nouvelle croisade fait rage en terre sainte, le métal est en grande demande en Europe. Les joueurs ne peuvent plus acheter de métal en Europe lors de la fin de l'année. L'Europe accepte d'acheter 1 ressource de métal en échange de 1 ressource d'or lors de la fin de l'année.

Croisade

Europe

Le Roi doit renflouer ses coffres. À la fin de chaque phase ressource de chaque joueur, le joueur doit enlever 1 ressource d'or ou 2 ressources de bois, métal ou nourriture.

Impôt du Roi

Europe

Les récoltes sont abondantes en Europe et les colonies en profitent. À la fin de chaque phase ressource de chaque joueur, le joueur ajoute 1 ressource de nourriture à ses coffres gratuitement.

Surplus

Europe

Des mercenaires européens sont à vide d'aventure et de combat. À la fin de chaque phase unité de chaque joueur, celui-ci peut déboursier 20 ressources d'or pour acheter 1 armée qu'il place où il veut dans l'une des cartes "Haute Mer" de la zone "Atlantique". Une seule armée de mercenaire est disponible par année par joueur. Un joueur ne peut pas acheter d'armée s'il en possède déjà 8.

Mercenaires

Europe

Des immigrants européens veulent s'établir dans le nouveau monde. À la fin de chaque phase unité de chaque joueur, le joueur peut utiliser ses ressources d'or pour acheter 1 colon qu'il place où il veut dans l'une des cartes "Haute Mer" de la zone "Atlantique". Un seul colon immigrant est disponible par année par joueur. Le coût en ressource d'or est le même que le coût standard en ressource de nourriture. Un joueur ne peut pas acheter de colon s'il possède déjà 8 colons et villes.

Immigration

Europe

Les nobles d'Europe demandent des découvertes pour les émerveiller. Doublez le bonus de découverte dans le coin en haut à droite sur toutes les cartes tournées lors du déplacement.

Grandes épopées

Commerce

Les fourrures du nouveau monde sont à la mode en Europe, tout le monde veut un manteau. Doublez le bonus de ressource en or de toutes les cartes "Fourrures".

Folie des fourrures

Commerce

Les perles du nouveau monde sont à la mode en Europe, tout le monde veut un collier. Doublez le bonus de ressource en or de toutes les cartes "Perles".

Folie des perles

Commerce

Les baleines du nouveau monde sont à la mode en Europe, les produits dérivés de la baleine se vendent comme des petits pains chauds. Doublez le bonus de ressource en or de toutes les cartes "Baleines".

Folie des baleines**Commerce**

Le coton du nouveau monde est à la mode en Europe, tout le monde veut des vêtements. Doublez le bonus de ressource en or de toutes les cartes "Coton".

Folie du coton**Commerce**

Le tabac du nouveau monde est à la mode en Europe, tout le monde veut des cigares. Doublez le bonus de ressource en or de toutes les cartes "Tabac".

Folie du tabac**Commerce**

La princesse a appris que des animaux mignons sont tués pour faire des fourrures, elle a piqué une crise royale et son père a banni l'import des fourrures. Toutes les cartes "Fourrures" ne donnent pas de ressource en or.

Boycott des fourrures**Commerce**

La Reine n'aime plus les perles et s'efforce de changer la mode de toute les grandes cours, plus personne ne veut de perles. Toutes les cartes "Perles" ne donnent pas de ressource en or.

Boycott des perles**Commerce**

Les scandinaves ont inondés le marché de la baleine en Europe, la demande a chuté drastiquement. Toutes les cartes "Baleines" ne donnent pas de ressource en or.

Boycott des baleines**Commerce**

Des marchands venus d'Asie ont apportés des soies exquises en Europe, détruisant le marché du coton. Toutes les cartes "Coton" ne donnent pas de ressource en or.

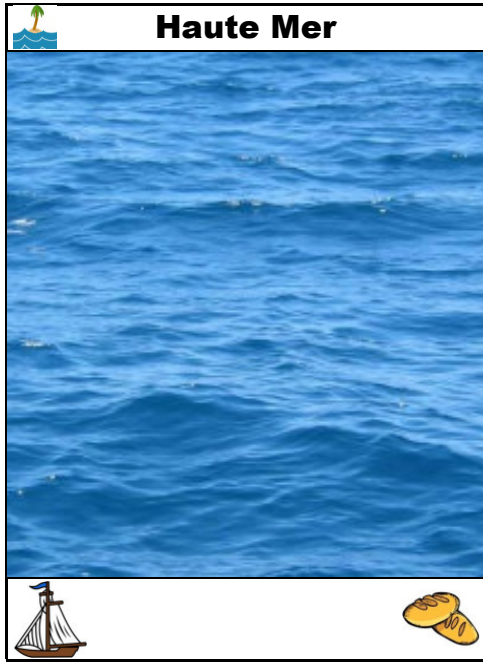
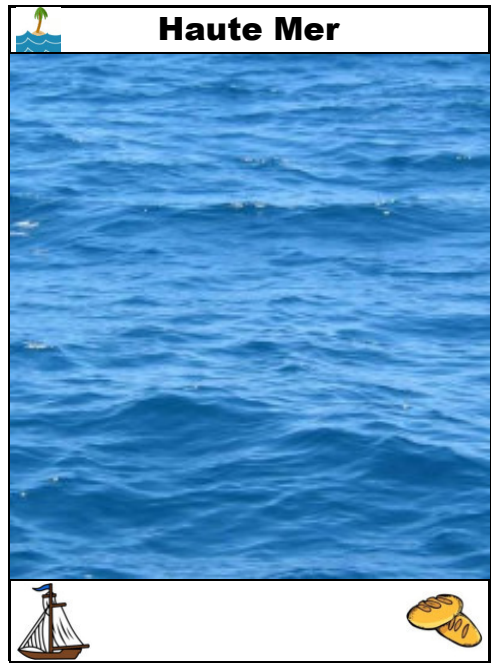
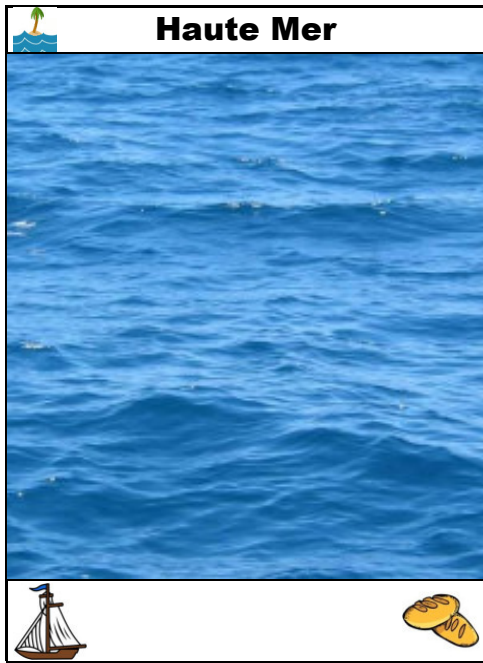
Boycott du coton**Commerce**

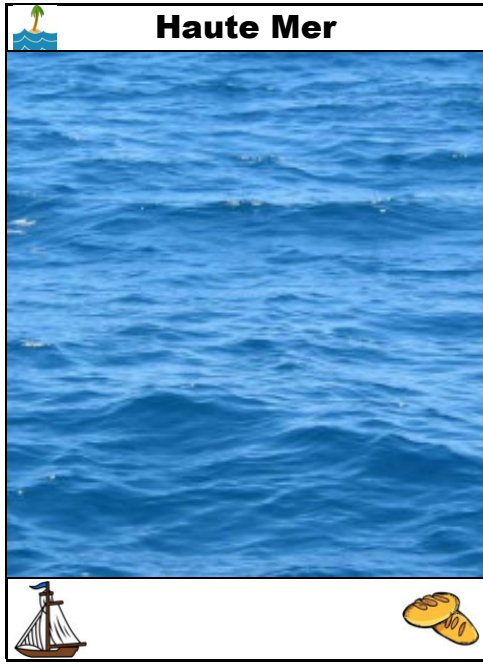
Le Roi a cessé de fumer et ne veut plus voir personne fumer, un boycott global contre le tabac est en cours. Toutes les cartes "Tabac" ne donnent pas de ressource en or.

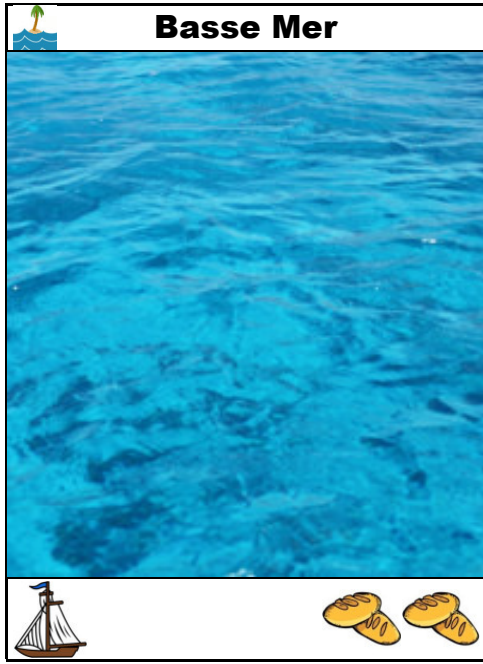
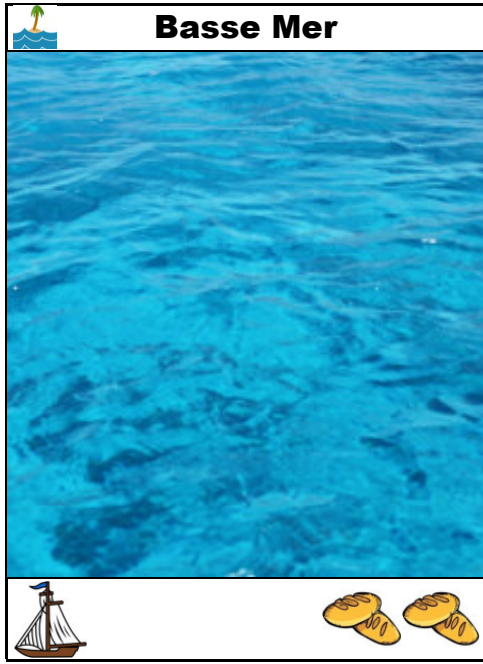
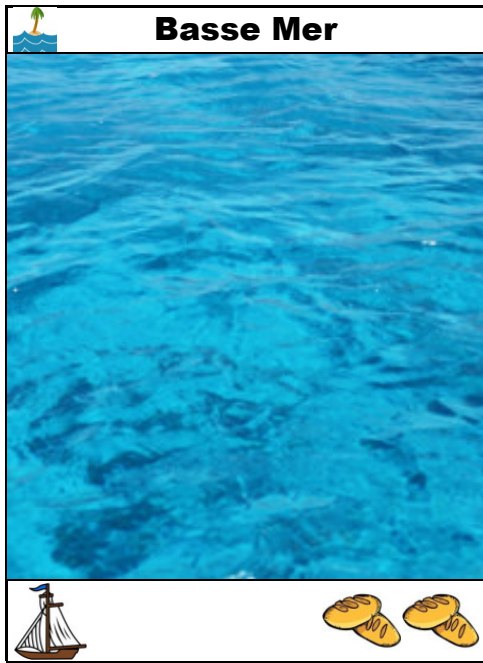
Boycott du tabac**Commerce**

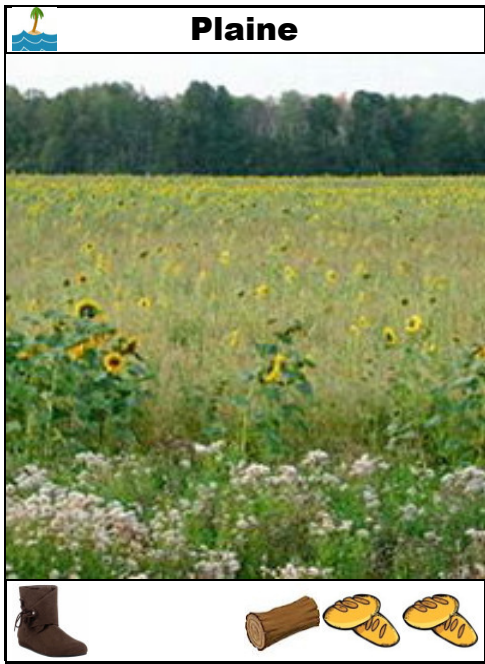
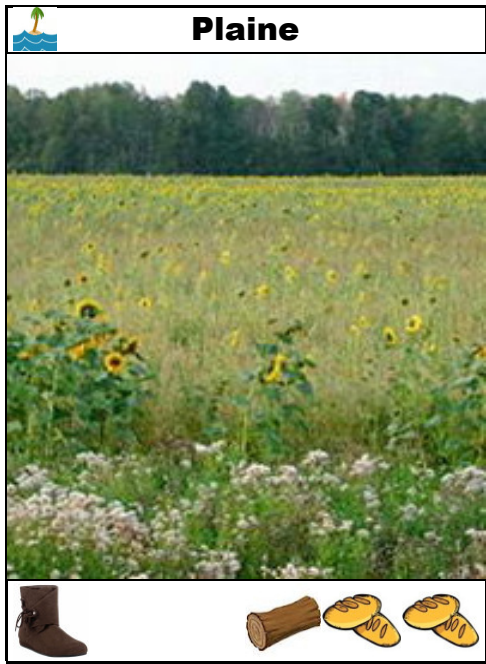
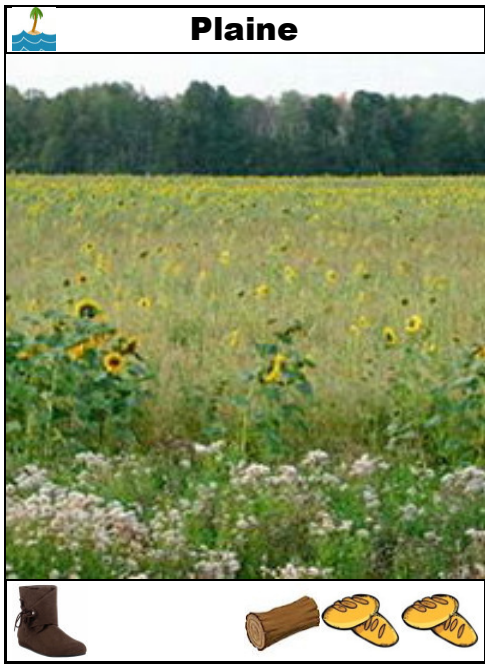
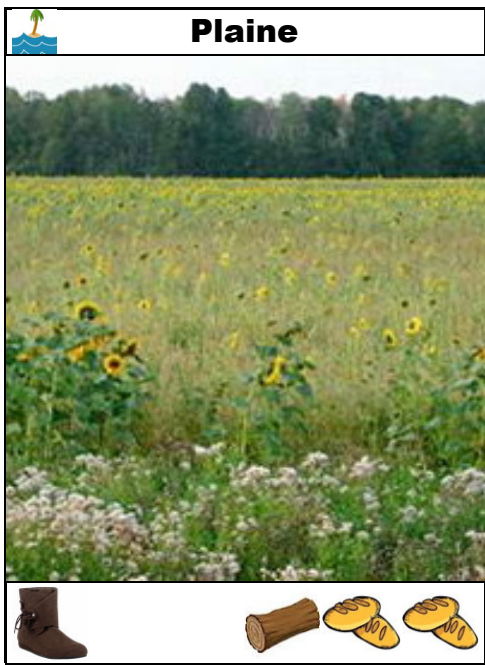
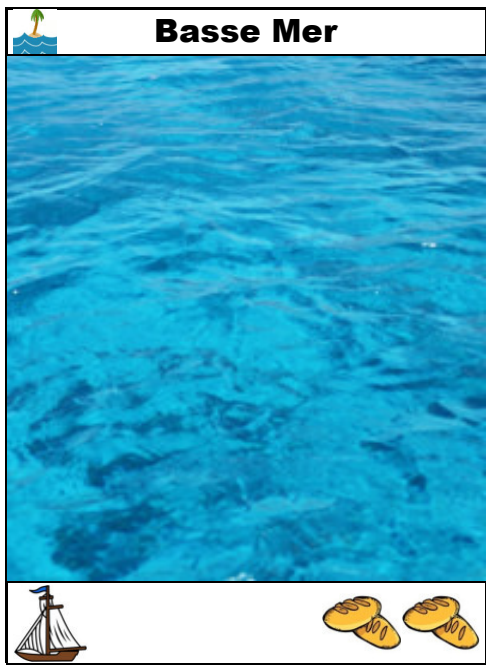
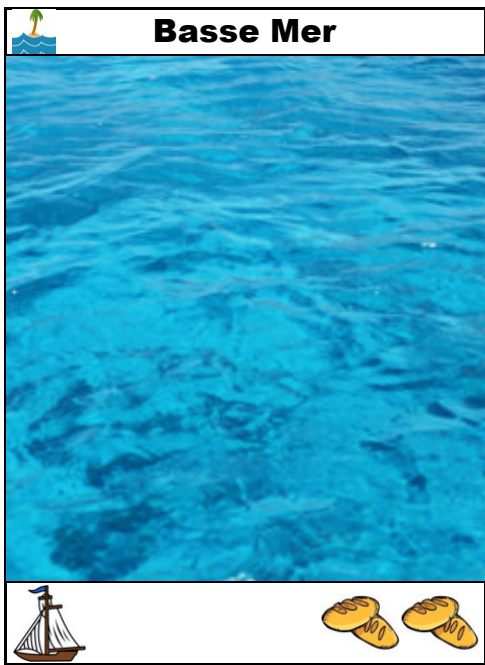
Les temps sont prospères en Europe et le commerce va bon train. Toutes les cartes "Baleines", "Coton", "Fourrures", "Perles" et "Tabac" ajoutent une ressource d'or supplémentaire.

Boom économique









 **Jungle**



 **Désert**



 **Désert**



 **Désert**





 **Désert**



 **Colline**



 **Colline**



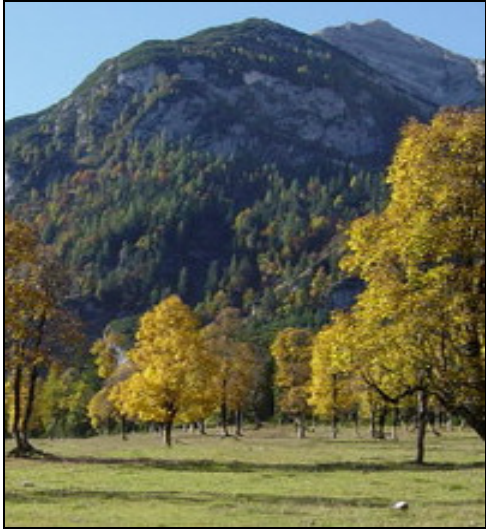
   




 **Colline**



 **Colline**



 **Baleines**  1



 **Baleines**  1



 **Crabes**  1





 



 **Perles**  1




 **Basse Mer**





 



 **Basse Mer**





 



 **Basse Mer**




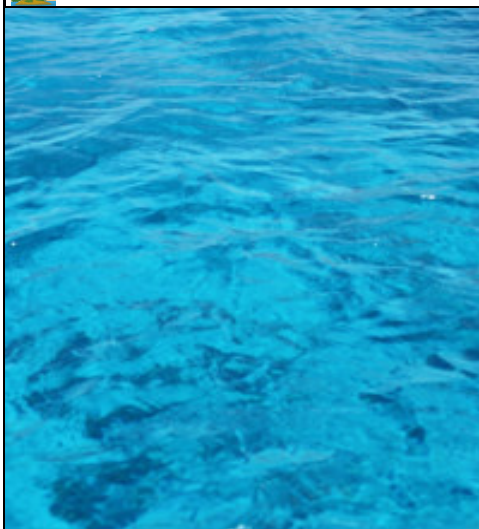
 

 **Basse Mer**



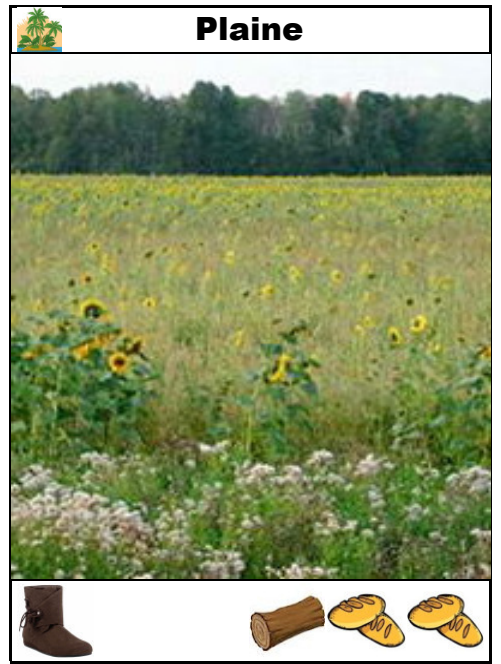
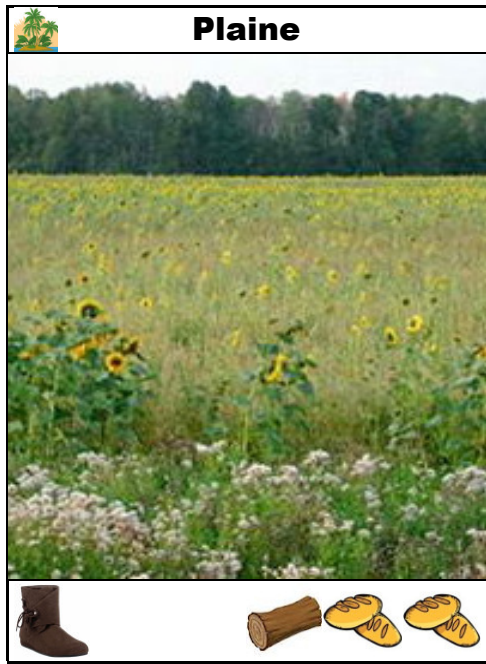
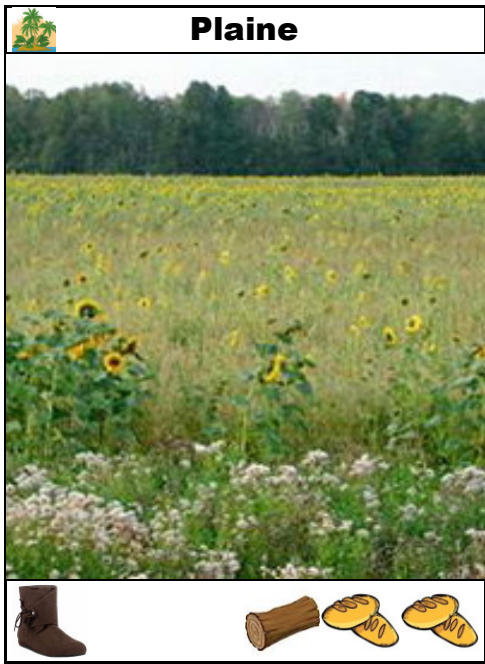
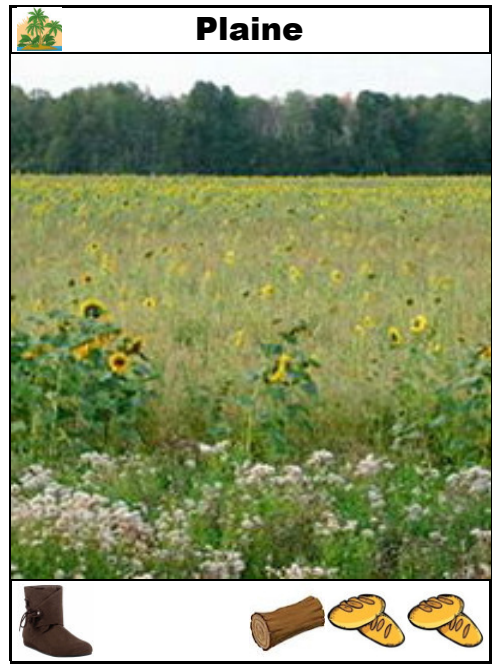
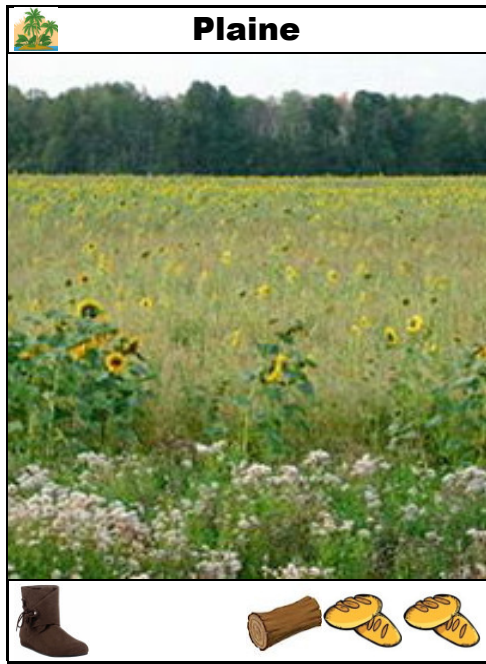
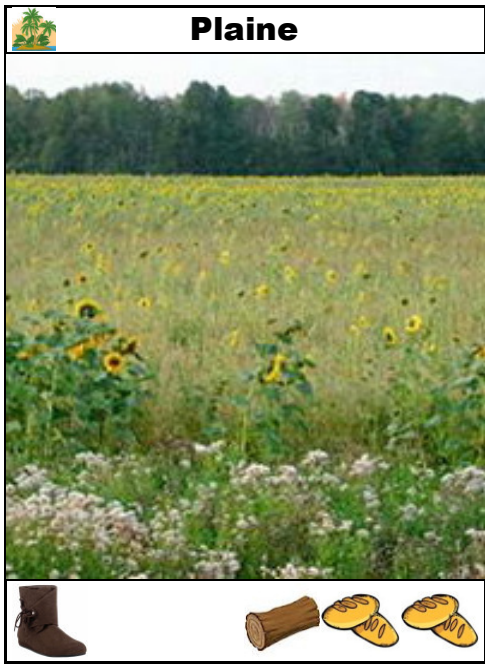
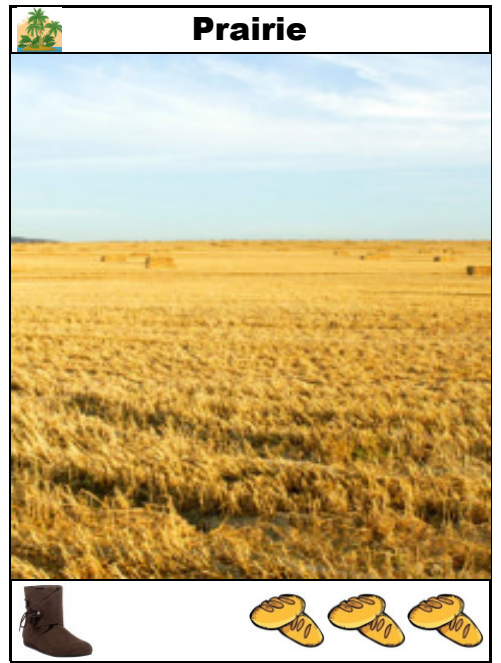
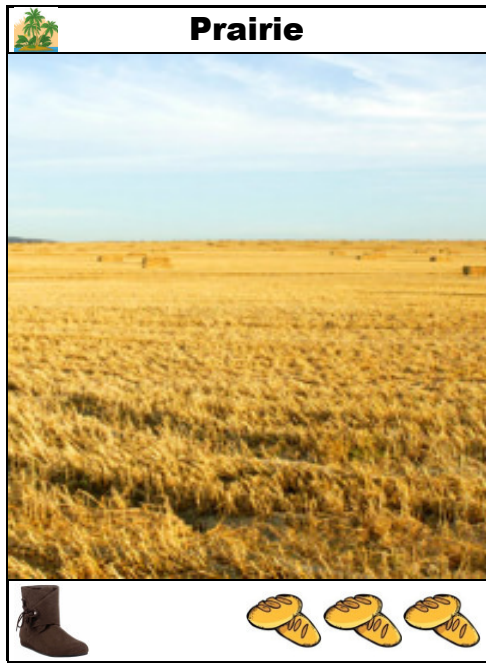
 

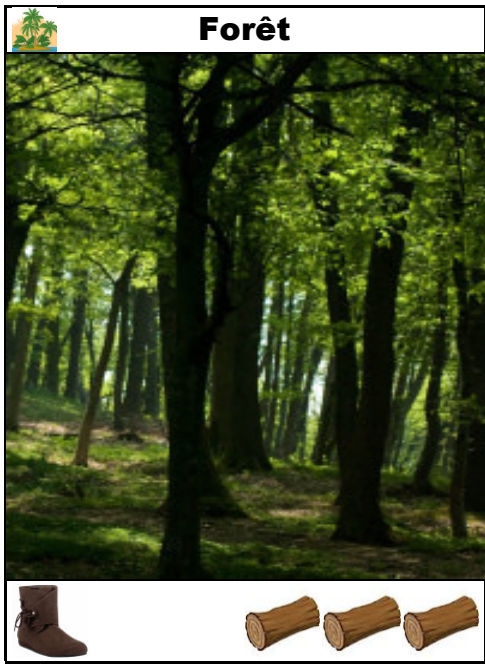
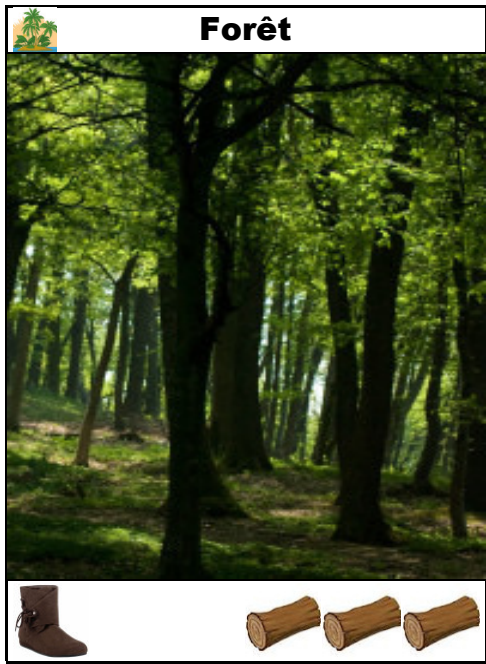
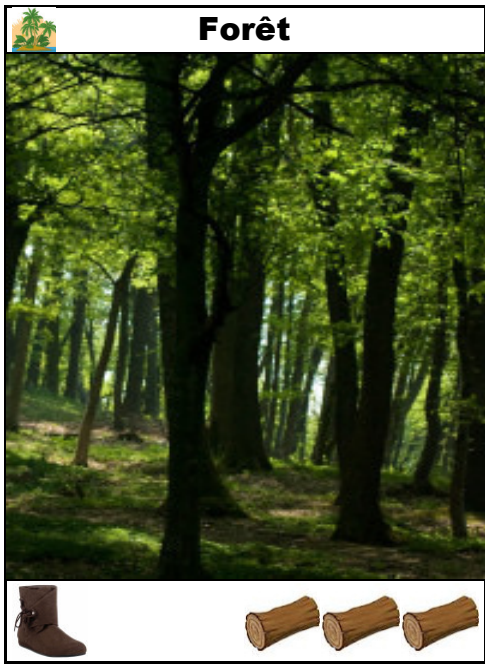
 **Basse Mer**

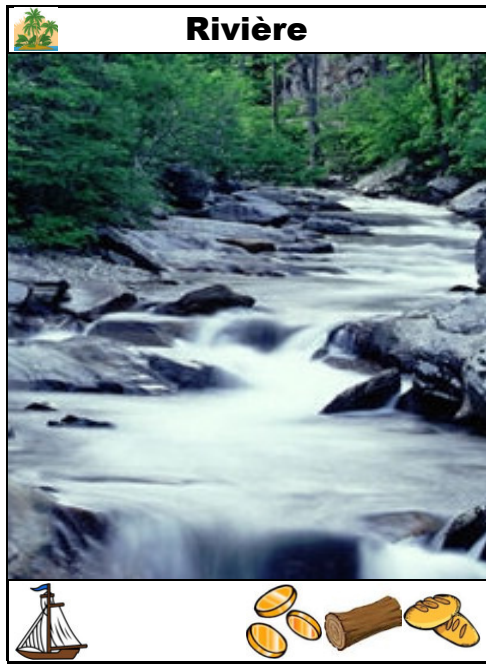
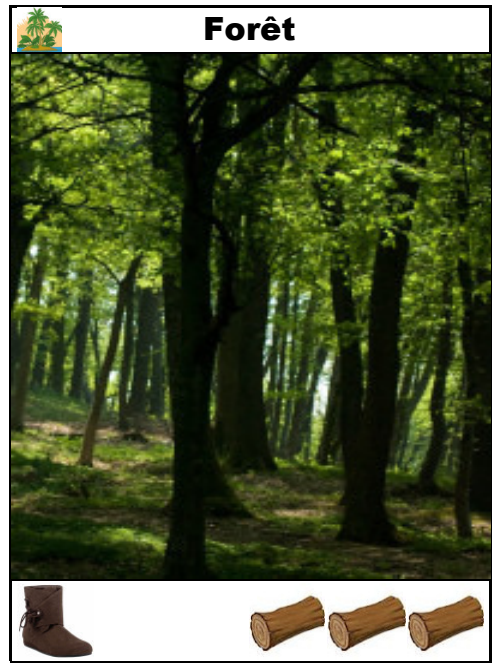
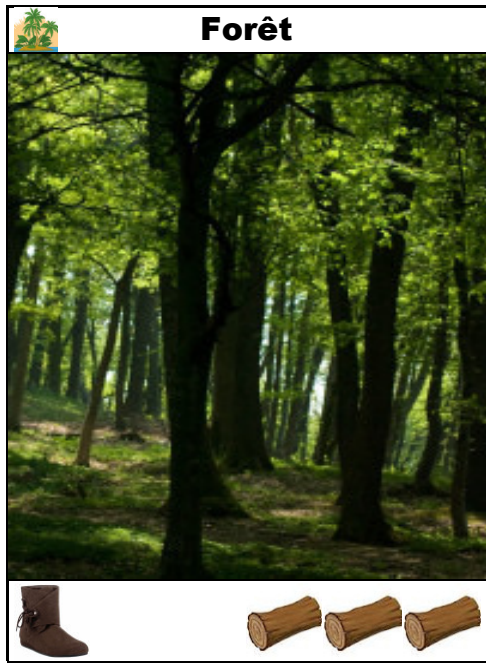
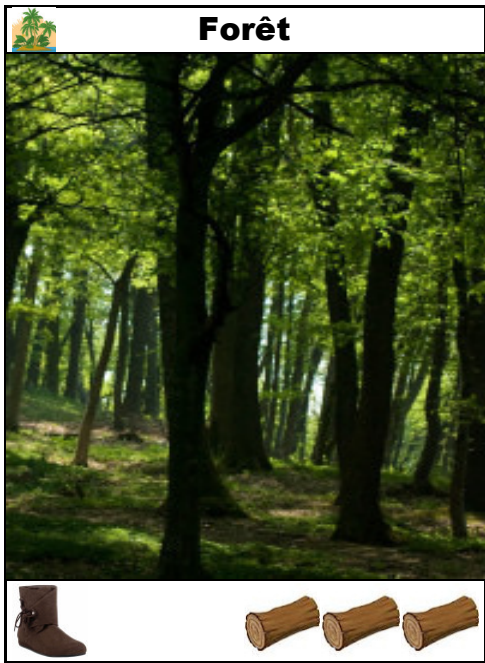


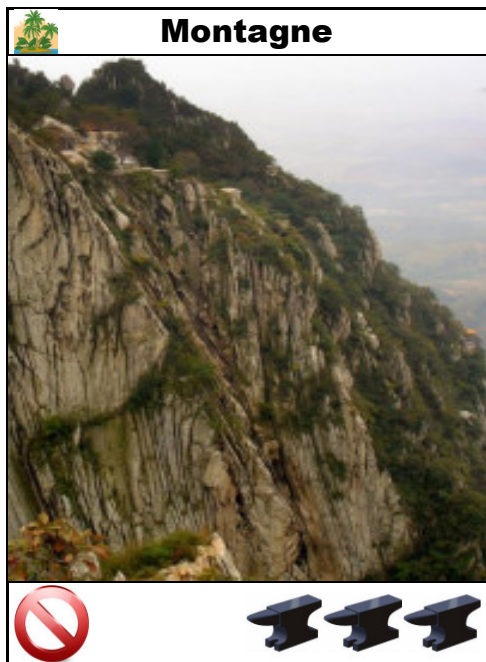
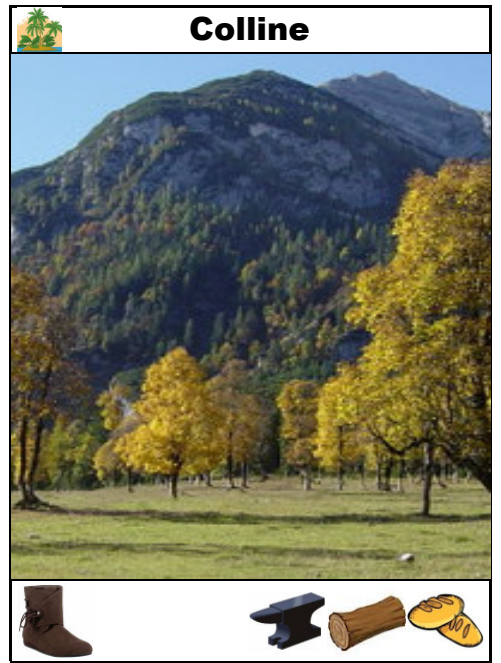
 












Perles 2



Fourrures 2



Coton 2



Tabac 2



Maïs 2



Colline



Colline



Colline





Colline



 **Colline**





   




 **Colline**



 **Colline**



 **Colline**





 **Colline**



 **Colline**





   





 **Montagne**





   





 **Montagne**

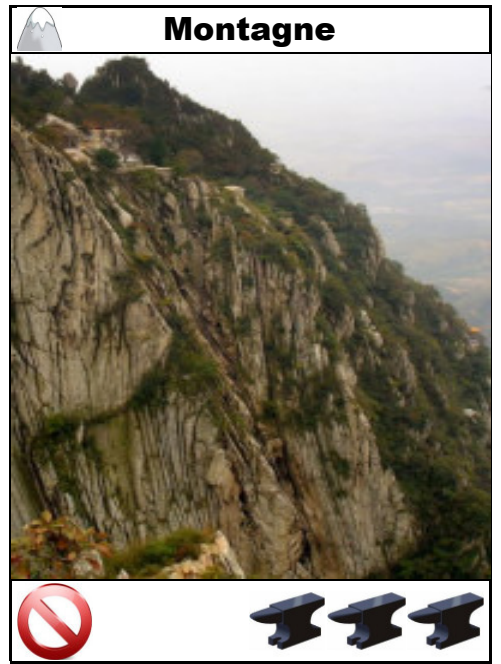
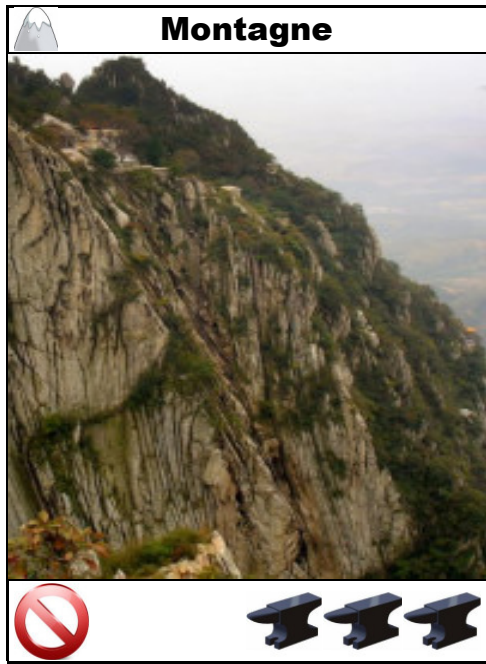
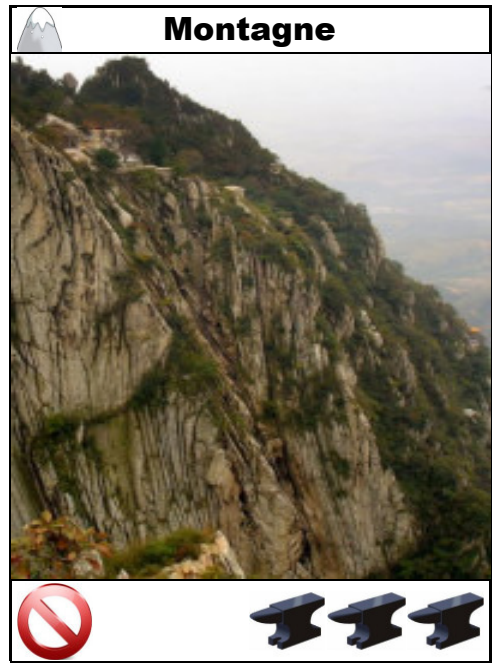
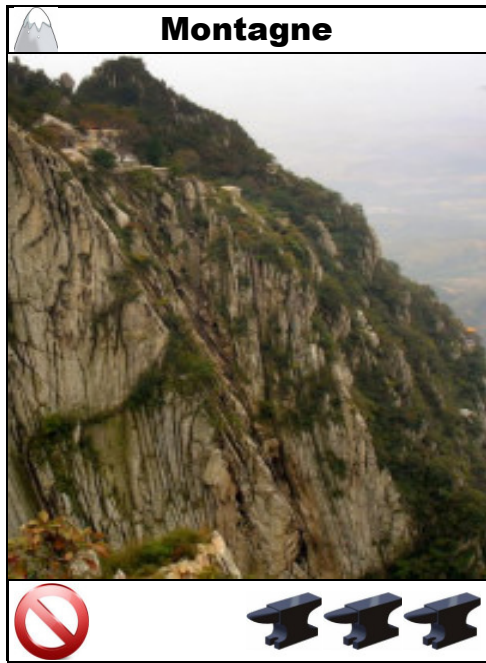


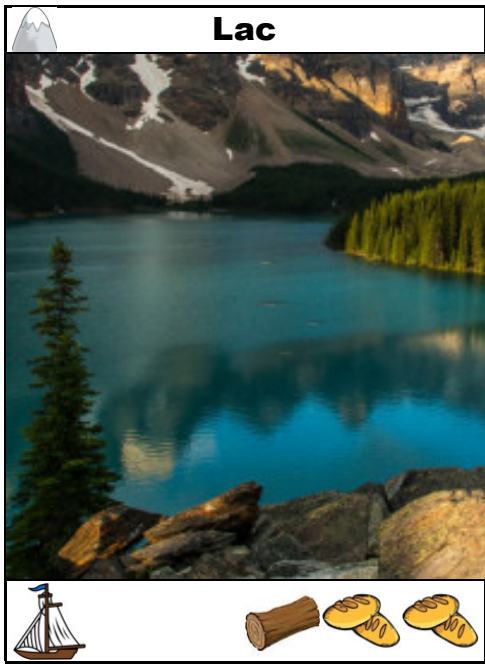
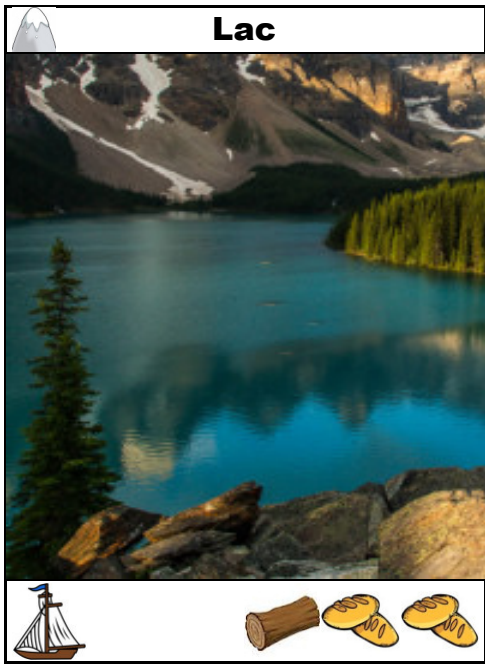
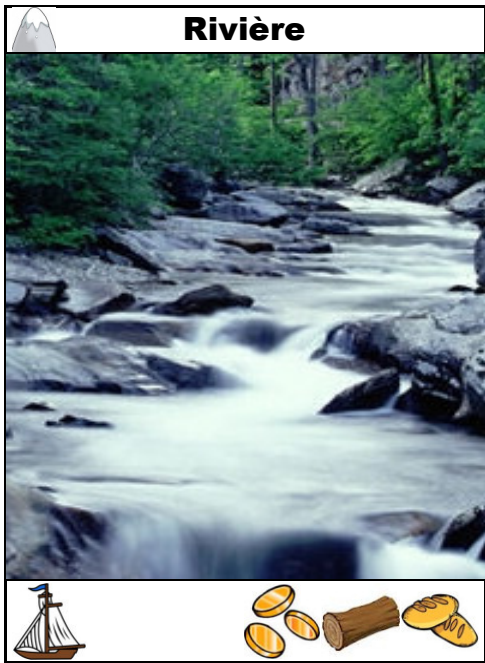
   

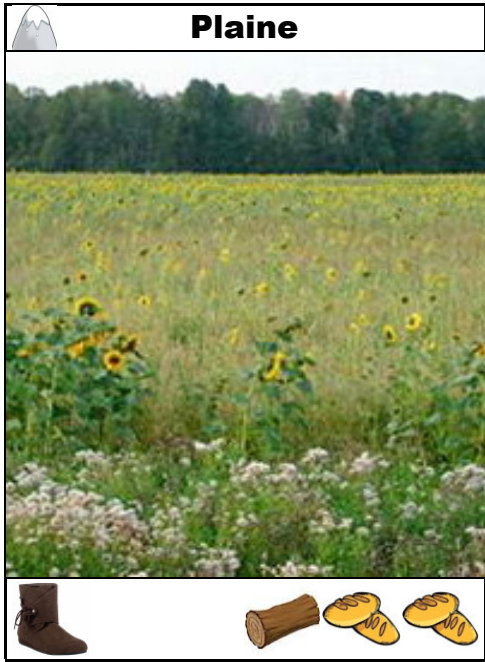
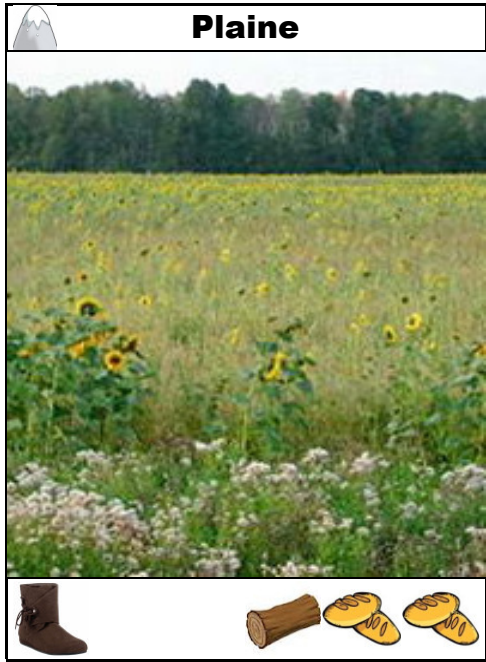
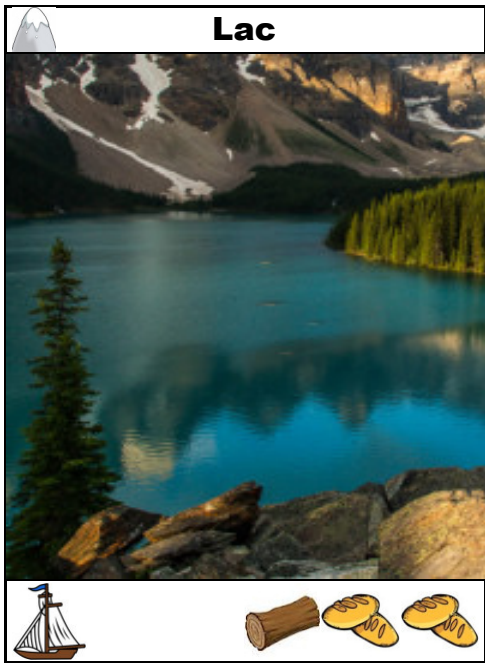
 **Montagne**

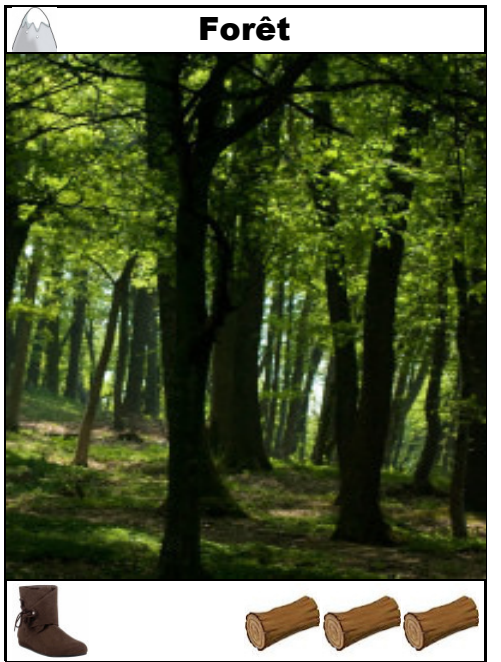
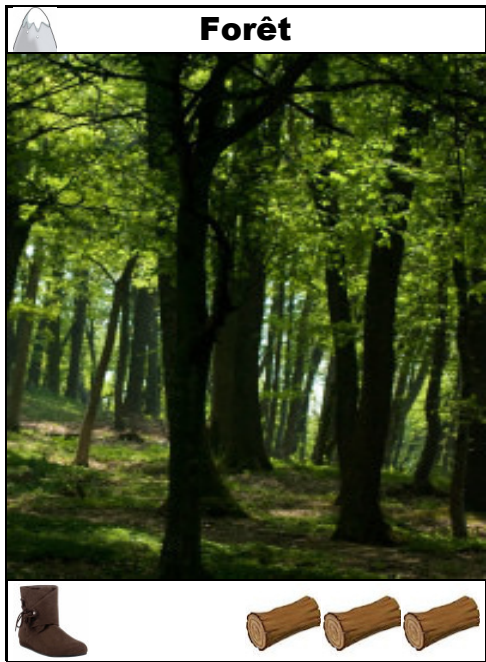
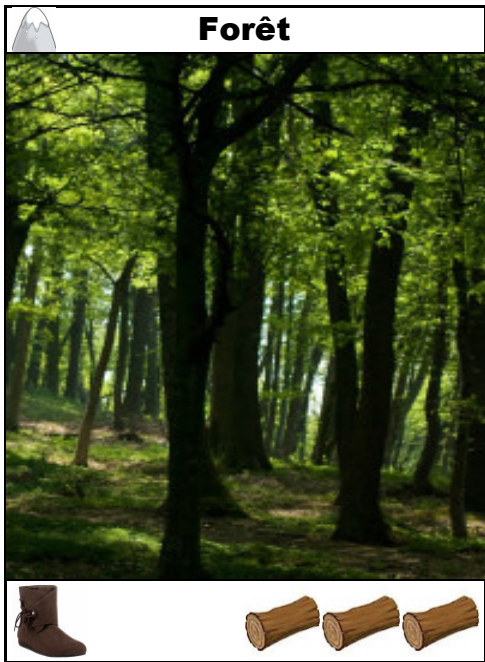
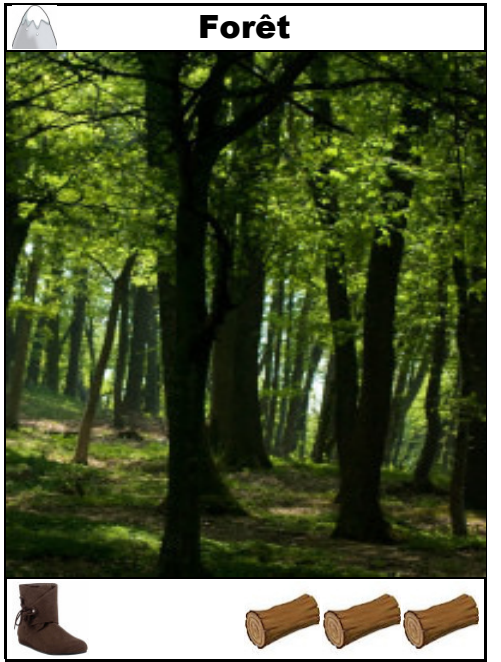
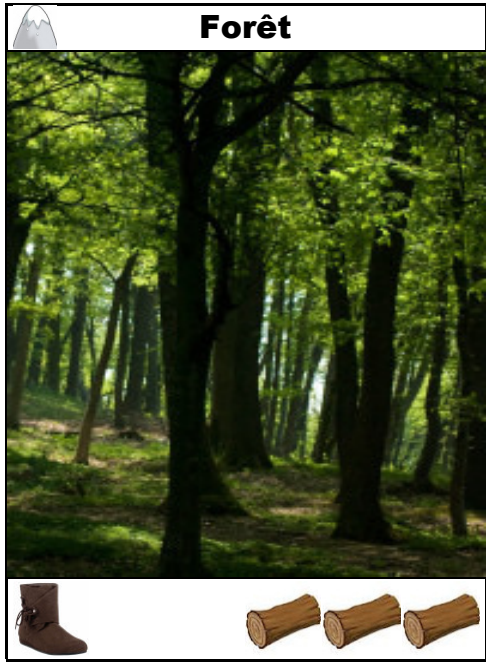
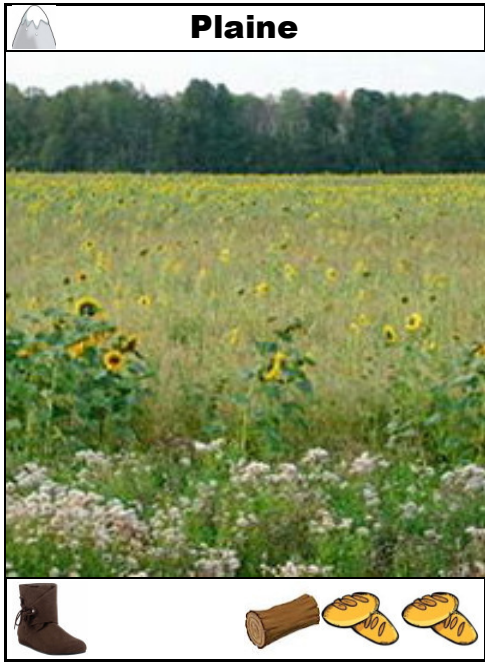
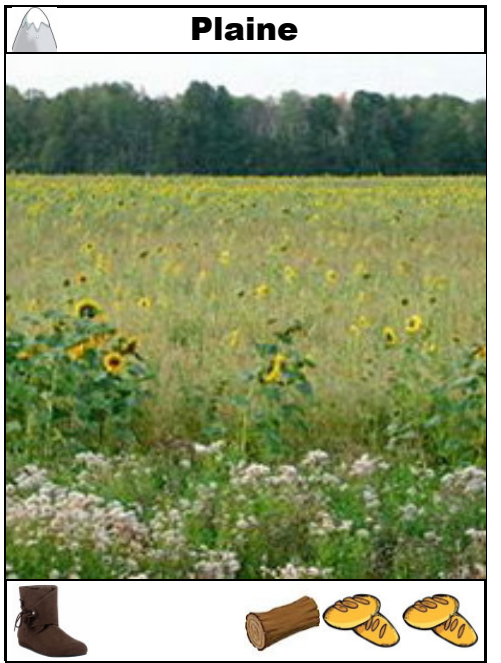
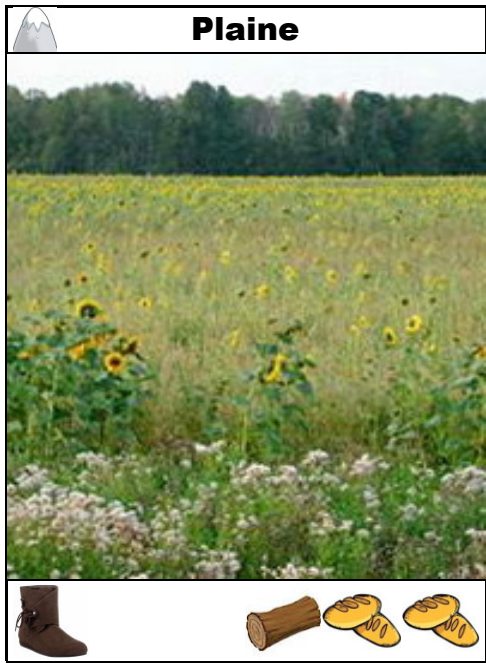
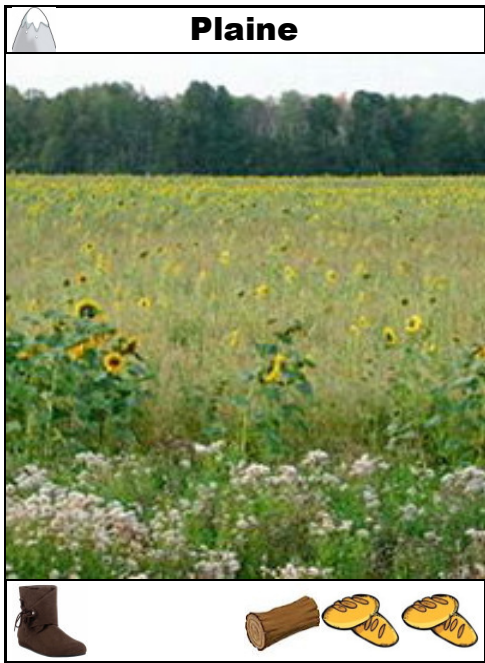



   












 **Forêt**



 **Désert**



 **Désert**



 **Désert**




 

 **Désert**



 **Désert**



 **Désert**






 



 **Gisement** 




 **Gisement** 



Fourrures  3



Coton  3



Tabac  3





 



Maïs  3




Eldorado  3



Jouvence  3

