

Détruit la tour posée sur le chantier adverse

Les cartes Niveau sont reposées face cachée, une par une, en commençant par la plus forte, sur la pile Niveau.



Vole la carte Niveau au sommet de la tour posée sur le chantier adverse et la pose au sommet de sa propre tour

Le niveau volé doit être supérieure au niveau de sa propre tour, et il faut avoir un nombre suffisant de carte peuples pour l'accueillir.



Supprime les cartes d'un peuple

Supprime toutes les cartes d'un peuple (au choix de l'attaquant) établies près du chantier adverse, que celles-ci se touchent ou non. Les cartes supprimées sont défaussées.



Vole les peuples de l'adversaire

Attire de son côté toutes les cartes identiques (du même peuple) établies au bout de la rangée adverse : les cartes sont prises et établies de son côté (en bout de rangée)



Meilleurs bâtisseurs

Permet de bâtir en sautant exactement un niveau (ex : ajouter un 4 sur un 2). Pour cela, il faut tout de même avoir le nombre de peuple suffisant (la carte Perser défaussée est prise en compte).

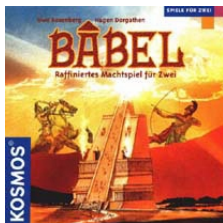
Tours de jeu

1
Pioche de 3
cartes peuples

2
Actions dans
n'importe quel
ordre

Voyager
S'établir
Bâtir
Migration (1x)
Invoquer le
pouvoir

3
Pioche de 2
cartes niveaux



Détruit la tour posée sur le chantier adverse

Les cartes Niveau sont reposées face cachée, une par une, en commençant par la plus forte, sur la pile Niveau.



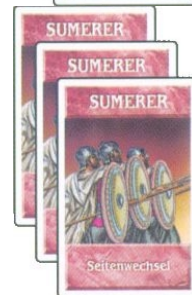
Vole la carte Niveau au sommet de la tour posée sur le chantier adverse et la pose au sommet de sa propre tour

Le niveau volé doit être supérieure au niveau de sa propre tour, et il faut avoir un nombre suffisant de carte peuples pour l'accueillir.



Supprime les cartes d'un peuple

Supprime toutes les cartes d'un peuple (au choix de l'attaquant) établies près du chantier adverse, que celles-ci se touchent ou non. Les cartes supprimées sont défaussées.



Vole les peuples de l'adversaire

Attire de son côté toutes les cartes identiques (du même peuple) établies au bout de la rangée adverse : les cartes sont prises et établies de son côté (en bout de rangée)



Meilleurs bâtisseurs

Permet de bâtir en sautant exactement un niveau (ex : ajouter un 4 sur un 2). Pour cela, il faut tout de même avoir le nombre de peuple suffisant (la carte Perser défaussée est prise en compte).

Tours de jeu

1
Pioche de 3
cartes peuples

2
Actions dans
n'importe quel
ordre

Voyager
S'établir
Bâtir
Migration (1x)
Invoquer le
pouvoir

3
Pioche de 2
cartes niveaux