Votre tour

La manche

Le joueur à gauche du jeton Solstice commence, puis on tourne dans le sens horaire. À votre tour : **un seul ordre**, puis votre **Nettoyage**. Quand tout le monde a joué : **Solstice**.

Activation

Presque tous vos tours.

Utilisez vos 3 jetons Action et 5 jetons Épuisé dans l'ordre que vous voulez.

Recherche

Une carte, sans Instabilité.

1. Défaussez toute votre main.
2. Innovez une Région, Tradition, Civilisé ou Vassal (pas de Renommée).

Pacification

Le grand ménage.

Renvoyez dans la pile, sans rien payer, autant de cartes Instabilités de votre main que vous voulez.

Recherche et Pacification : ni Action ni capacité Épuiser. Les capacités Passif restent actives.

Actions et capacités Épuiser

- **Action** : retirez un jeton Action de votre carte État, le plus souvent pour jouer une carte de votre main. Elle se résout puis va dans votre défausse, sauf carte permanente (elle reste en jeu).
- **Épuiser** : posez un jeton Épuisé sur une carte en jeu (ou votre carte Puissance) qui n'en porte pas, puis résolvez le texte. Une fois par tour et par carte. Poser la carte ne déclenche pas sa capacité.
- **Action gratuite** : sans jeton Action, une fois par tour pour une même carte. Les coûts écrits restent dus.
- **Gagner une Action** : prenez un jeton du stock, même au-delà de 3.

Nettoyage

1. **1 Progrès du stock** (pas de votre réserve) sur une carte du Marché.
2. Récupérez vos jetons : 3 Actions, 5 Épuisé.
3. Défaussez autant de cartes de votre main que vous voulez.
4. Piochez jusqu'à 5. Déjà 5 ou plus : vous ne piochez pas, et vous gardez tout.

Après l'étape 1, le joueur suivant peut déjà commencer.

Payer

1 Progrès = 1 Population
1 Progrès = 2 Matériaux

Jamais l'inverse, sans rendu de monnaie. Seule votre réserve paie : une ressource posée sur une carte ne se dépense pas.

Solstice

Chacun résout tous ses effets Solstice (zone de jeu, carte Puissance, carte État), en même temps, dans l'ordre de son choix. Ni Action ni Épuiser.

Deck, Marché et fin de partie

Deck vide : vous mélangez

Deck vide quand vous devez Piocher : avant de mélanger, **une fois par tour**, ajoutez une carte à votre défausse, avec un jeton Épuisé libre comme témoin :

1. **Pioche Nation** : sa première carte. Si c'est l'**Avènement**, retournez votre carte État : vous voilà Empire. *Vikings : leur Zénith ne retourne rien, il déclenche la fin de partie.*
2. **Pioche Nation vide** : payez le coût d'une carte Développement, celle que vous voulez. Développer la dernière déclenche le Décompte.

Sans jeton libre, mélangez sans ajout. « Si possible » ne fait jamais mélanger ; « jusqu'à X » mélange si besoin.

Le Marché : 5 cartes, toujours complété aussitôt

Emplacements : Principale · Principale · Civilisé · Tradition · Région. Une Instabilité sous chaque carte, **sauf les Régions**.

Verbe	Vous prenez	L'Instabilité dessous
Acquérir	La carte visible et ses ressources.	Vous la prenez aussi.
Innover	La carte visible et ses ressources, ou la 1re carte cachée de la pioche Région, Tradition ou Civilisé.	Retourne dans la pile.

Vassal ou pioche vide : fouillez la pioche Principale. Rien trouvé : 2 Progrès.

Se défaire d'une Instabilité

- **La jouer** : 1 Action, puis 3 Matériaux, ou 1 Population, ou 2 cartes défaussées.
- **Pacification** : toutes celles de votre main, gratuitement. **« Renvoyez une Instabilité »** : sans coût.

Décompte

Déclenché par : pioche Principale vide ; dernière carte Développée ; Roi des rois retourné face cachée ; un effet de carte.

Finissez la manche (Solstice compris), puis **une manche complète**. Comptez : le plus de points gagne.

Effondrement

La pile Instabilités se vide : **la partie s'arrête net**, même pendant un Décompte.

Le moins d'Instabilités gagne (main, jeu, deck, défausse, Histoire). Égalité : aux points.

Ce qui compte au score

Oui : main, zone de jeu, deck, défausse, Histoire, carte Puissance, cartes Réservées, 1 point par Progrès de votre réserve. **Non** : pioche Nation, Développements non joués, Progrès posés sur des cartes. Carte à étoile : 10 points au plus.