

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
ABRI GARDÉ	#5	Échangez 1 or contre 2 bois chacun.
ACADÉMIE ATLANTE	#4	Gagnez 1 action Récolter.
ADMINISTRATION	#5	Score final : gagnez 10 PV pour chaque plan.
AGENCE POUR L'EMPLOI	#35	Échangez 1 ouvrier contre 1 or. Peut être activé 1 fois.
ALLÉE DES SPHINX	#19	Score final : gagnez 5 PV pour chaque plan.
AMBASSADE ATLANTE	#18	Score final : gagnez 3 PV pour chaque bâtiment construit de votre feuillet Village (dont celui-ci).
AMBASSADE ÉGYPTIENNE	#47	Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan.
ANCIENNE MERVEILLE DU MONDE	#34	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
ARBRE AUX SOUHAITS	#27	Choisissez 1 ressource avant de lancer les dés. Gagnez +1 de cette ressource sur 1 dé s'il l'affiche.
ARBRE MYTHIQUE	#10	Échangez 1 bois venant d'1 dé Ressource contre 2 bois.
ARCHE TECHNOLOGIQUE	#48	Chaque case impériale vaut +8 PV.
ARCHITECTE	#30	Gagnez 1 ouvrier pour construire sur votre feuillet Village.
ARCHITECTES	#0	Gagnez 8 PV pour chaque plan.
ARCHITECTURE FENG SHUI	#3	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
ARÈNE	#16	Score final : gagnez 5 PV pour chaque plan.
ARMURERIE D'OR	#28	Gagnez 1 or.
ARRIÈRE-GARDE	#44	Score final : gagnez 10 PV pour chaque plan.
ATELIER	#0	À chaque fois que vous récoltez, gagnez +1 ressource de ce type.
ATELIER DE CHARPENTIER	#2	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
ATELIER DE SCULPTEUR	#9	Construisez avec au moins 3 pierre pour gagner 1 PV.
AUTEL	#43	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
AUTEL CÉLESTE	#36	Score final : gagnez 3 PV pour chaque champ complètement récolté.
AUTEL DE BASTET	#8	Au début du jeu, cochez 5 cases de la grille pour faire un plan. Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan de ce type.
AUTEL DE DIONYSOS	#45	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
AUTEL DE SACRIFICE	#11	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
AUTOMATE	#31	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
AUX BAINS DE MAMAN	#40	Si le dé Ouvrier affiche 3 ou 5, gagnez 1 ouvrier.
BANQUE ROMAINE	#45	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 3 PV.
BÉNÉDICTION SYLVESTRE	#42	Gagnez 1 bois.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
BENNE DU CLAN	#12	Score final : chaque case impériale vaut +4 PV.
BIBELOTS	#37	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 2 PV.
BIJOUTERIE GRECQUE	#44	Échangez 1 ressource contre autant d'autres ressources.
BOIS DE CERISIERS	#7	Si au moins 2 dés Ressource affichent bois, gagnez 1 PV.
BOULE DE DÉMOLITION	#45	Gagnez 1 pierre.
BRIGANDS	#16	Récoutez au moins 2 ressources différentes pour gagner 1 ouvrier.
BUTIN	#16	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
BUTIN BÉNI	#41	Gagnez 1 or.
CADEAU DU CIEL	#6	Gagnez 1 bois.
CALENDRIER AZTÈQUE	#6	Relancez 1 dé Ressource 1 fois.
CANTINE	#2	Relancez n'importe quel dé Ressource 1 fois.
CAPITALE	#15	Chaque case impériale vaut +4 PV.
CAPTIVITÉ	#33	Si le dé Ouvrier affiche 3 ou 5, gagnez 1 ouvrier.
CARAVANE	#8	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
CARAVANE	#8	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
CARAVANE DE SALLY	#20	Si au moins 2 dés Ressource affichent nourriture, gagnez 1 ouvrier.
CARREFOURS	#29	Vous pouvez choisir parmi les 5 jetons Faveur.
CARRIÈRE	#2	Gagnez 1 pierre.
CARRIÈRE MODERNE	#34	Gagnez 1 pierre.
CASERNE	#9	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
CASERNE	#21	Si le dé Ouvrier affiche 3 ou 5, vous pouvez dépenser 1 ouvrier pour gagner 1 PV.
CASINO	#13	Échangez 2 ressources identiques des dés contre 1 or.
CAVERNE DE CERBÈRE	#44	Score final : gagnez 4 PV pour chaque champ complètement récolté.
CÈDRES DU LIBAN	#35	Gagnez 1 bois.
CELLIER DE CÉSAR	#30	Score final : chaque case impériale vaut +4 PV.
CELLIER DE CÉSAR	#14	Score final : gagnez 5 PV si les trois sections sont terminées.
CÉRÉMONIE DES GUIDES	#37	(une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.) Gagnez 1 PV pour chaque dé qui affiche la ressource choisie (pas de relance après activation).
CERISERAIE	#3	Gagnez 1 nourriture.
CHAMBRE AU TRÉSOR	#27	Score final : gagnez 2 PV si les trois sections sont terminées.
CHAMP DE CÉRÉALES	#5	Gagnez 1 nourriture.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
CHAMPS DE MAÏS	#37	Gagnez 1 nourriture.
CHAMPS SEIGNEURIAUX	#26	Échangez 1 dé Ressource contre 2 nourriture chacun.
CHANTIER NAVAL	#13	Au début de chaque tour, vous pouvez piocher un nouveau set de jetons Faveur au hasard.
CHAPELLE	#16	Score final : gagnez 3 PV pour chaque champ complètement récolté.
CHAPELLE DE MARS	#14	Relancez un dé Ressource jusqu'à 2 fois.
CHAPELLE IMPIE	#1	Lancez 1 dé Ressource de moins pour gagner 1 ouvrier.
CHAPELLE IMPIE	#33	Lancez 1 dé Ressource de moins pour gagner 1 PV.
CHARRON	#29	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
CHÂTEAU	#2	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
CHÂTEAU DE L'INGÉNIEUR	#4	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
CHÂTEAU DU DAIMYO	#13	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
CHÂTEAU DU MAÎTRE	#4	Cochez au moins 3 sections de construction pour gagner 2 PV.
CHERCHEURS	#5	Score final : gagnez 1 PV pour chaque section terminée de la Nouvelle religion.
CHERCHEURS D'OR	#21	Score final : gagnez 1 PV pour chaque case récoltée.
CHEVAL MÉCANIQUE	#12	Dépensez 1 bois pour relancer 1 dé.
CITÉ DES NOMADES	#25	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
CITÉ SACRÉE	#6	Score final : gagnez 2 PV pour chaque type de colonie créé.
COLLECTEUR DE RIZ	#3	Score final : gagnez 3 PV pour chaque paire de cases bois récoltées.
COLONIE COMMERCIALE	#30	Gagnez 1 nourriture.
COLONIE COMMERCIALE LOINTAINE	#34	Dépensez 3 ressources différentes pour gagner 1 PV.
COLONS	#0	Si au moins 2 dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier.
COLONS	#17	Récoltez une fois pour gagner 1 action Récolter.
COLONS ATLANTES	#23	Score final : gagnez 3 PV pour chaque champ complètement récolté.
COLOSSE	#9	Récoltez autant de pierre que vous voulez pour gagner 1 PV.
COMITÉ D'ACCUEIL	#1	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +1 de cette ressource.
COMPRESSEUR	#31	Échangez 1 or contre 2 bois chacun.
COMPTOIR	#18	Gagnez 1 or pour construire sur votre feuillet Village.
CONSEIL	#10	Si au moins 2 dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier pour ériger une construction.
CONSTRUCTEUR	#14	Si le dé Ouvrier affiche 4, gagnez 1 ouvrier pour votre feuillet Village.
CONTREBANDIERS	#18	Récoltez au moins deux fois pour gagner 1 PV.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
CONTREMAÎTRE	#20	Dépensez au moins 4 ouvriers sur le même feuillet pour gagner 1 PV.
DÉCOMBRES	#5	Gagnez 1 pierre.
DÉCONSTRUCTION	#4	Lancez 1 dé Ressource de moins pour gagner 1 PV.
DELTA	#47	Score final : gagnez 1 PV pour chaque case Construction cochée ne faisant pas partie d'une colonie.
DÉSERT	#19	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
DÉTOURNEMENT	#42	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
DISTILLERIE DE SAKÉ	#36	Si vous cochez les cases impériales des maisons et des greniers, gagnez 10 PV.
DIVERSION	#38	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 2 PV.
DOJO	#39	Cochez au moins 3 sections de construction pour gagner 2 PV.
DONS AU PHARAON	#8	Récoltez pour gagner 1 PV. Peut être activé 1 fois.
DRAGON D'ARGENT	#3	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
ÉCLAIREURS	#10	Dépensez 3 ressources différentes pour gagner 2 PV.
ÉCOLE DE DIPLOMATIE	#24	Si le dé Ouvrier affiche 4, gagnez 1 nourriture.
ÉCOLE DE GLADIATEURS	#30	Gagnez 1 action Récolter.
ÉCOLE DE SUMO	#39	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
ÉCRITURES ANCIENNES	#47	Construisez sur vos 2 feuillets et récoltez au moins une fois pour gagner 2 PV.
ÉCURIES	#38	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
EDOUARD LE FOU	#23	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
ÉLEVEUR DE SCORPIONS	#20	Relancez un dé jusqu'à 2 fois.
EMBUSCADE	#38	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
ÉNORMISSIME PONT	#48	Score final : gagnez 2 PV pour chaque paire de cases Récolter disponible dans vos champs.
ENTREPÔT	#9	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
ENTREPÔT D'ARTEFACTS	#23	Score final : chaque case impériale vaut +3 PV.
ESCARMOUCHE	#44	Si au moins 2 dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier.
ESCOUADE ANTI-TECH	#12	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
ESCOUADE MAMMOUTH	#46	Gagnez 1 action Construire pour votre feuillet Village.
ESPIONS	#34	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
EXPÉDITION	#33	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
FABRICANT D'ARBALÈTES	#32	Dépensez 2 bois pour gagner 1 PV.
FABRICANT DE KATANAS	#24	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
FERME	#0	Gagnez 1 nourriture.
FERME	#13	Gagnez 1 nourriture.
FERME MODERNE	#7	Choisissez 1 ressource avant de lancer les dés. Gagnez +1 de cette ressource sur 1 dé s'il l'affiche.
FERMIERS AU TRAVAIL	#17	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
FESTIVAL CHAMPÊTRE	#2	Gagnez 2 PV pour chaque champ complètement récolté.
FESTIVAL CHAMPÊTRE	#26	Lorsque vous récoltez, gagnez +1 ressource de ce type. Peut être activé 1 fois.
FESTIVAL DU MONT FUJI	#3	Échangez 1 ressource contre autant d'autres ressources.
FEUX D'ALERTE	#15	Score final : gagnez 5 PV pour chaque plan.
FOI DU PEUPLE	#37	Relancez autant de dés que vous voulez. Peut être activé 1 fois.
FONDATIONS SOLIDES	#25	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
FONTAINE D'HARMONIE	#27	Vous pouvez utiliser 1 nourriture comme toute autre ressource pour ériger une construction. Peut être activé 2 fois.
FORÊT ENCHANTÉE	#12	Gagnez 2 bois.
FORÊT PRIMAIRE	#1	Gagnez 1 bois.
FORGE DES DIEUX	#18	Gagnez 1 pierre.
FORTERESSE	#0	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
FORTERESSE	#33	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
FORTERESSE À SAKÉ	#7	Score final : gagnez 5 PV pour chaque plan.
FORTERESSE D'ARÈS	#10	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
FORTERESSE DE KALI	#46	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
FORTERESSE SCARABEUS	#35	Score final : gagnez 2 PV pour chaque ligne ou colonne cochée.
FOURNISSEUR	#22	Si tous les dés Ressource sont identiques, gagnez 2 PV.
FOURNISSEUR DE BOIS	#40	Gagnez 1 bois.
GARDE DU PHARAON	#29	Lorsque vous récoltez, faites-le depuis n'importe quel champ. Peut être activé 1 fois.
GARDERIE	#36	Gagnez 1 action Récolter.
GARDES DU DAIMYO	#43	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
GARDIENS DE LA FORÊT	#38	Score final : gagnez 12 PV pour chaque plan.
GARNISON	#36	Score final : gagnez 2 PV pour chaque ligne ou colonne cochée.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
GÉANT DE VERRE	#48	Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan.
GIBET	#40	Score final : gagnez 12 PV pour chaque plan.
GIGAPOLIS	#43	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
GRAND BAZAR	#20	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
GRAND TEMPLE DE SOBEK	#35	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
GRAND VOYAGE	#43	Construisez sur vos 2 feuillets et récoltez au moins une fois pour gagner 1 PV.
GRANDE PYRAMIDE	#37	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
GRENIER SECRET	#42	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
GUILDE DES MARCHANDS	#22	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
HAMEAU RECLUS	#25	Gagnez 1 bois.
HAVRE D'ÉMERAUDE	#23	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
HÉRACLÉENNES	#27	Gagnez 1 nourriture.
HÉRITAGE GREC	#15	Gagnez 1 pierre.
HORDE	#25	Récoltez une fois pour gagner 1 action Récolter.
IMMEUBLE	#30	Dépensez 2 ouvrier pour gagner 1 or.
INGÉNIEURS	#9	Score final : gagnez 4 PV pour chaque plan.
INNOVATIONS DE MR. CHI	#7	Gagnez 1 pierre.
JARDINS	#14	Score final : gagnez 3 PV si les trois sections sont terminées.
JEUNES GUERRIERS	#42	Si le dé Ouvrier affiche 3 ou 5, gagnez 1 ouvrier et 1 or.
KHRUG LE BÂTISSEUR	#41	Dépensez 2 or pour gagner 3 PV.
LABYRINTHE	#34	Score final : gagnez 1 PV pour chaque case Construction cochée ne faisant pas partie d'une colonie.
LÉGION	#32	Lorsque vous récoltez, gagnez +1 ressource de ce type. Peut être utilisé 1 fois.
LIGNE DE FORTIFICATIONS	#32	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
LIGUE HANSÉATIQUE	#40	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
LOTISSEMENTS	#32	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
MACHINE VOLANTE DE TRAK	#12	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
MAISON DE GEISHA	#13	Si le dé Ouvrier affiche 4, gagnez 1 ouvrier. Sinon, perdez 1 ouvrier.
MAISON DES CLANS	#46	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
MANUFACTURE DES BARBUS	#4	Si au moins 2 dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier.
MARBRE AND CO.	#31	Score final : gagnez 10 PV si vous avez récolté toutes vos cases pierre.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
MARCHAND DE BIDULES	#12	Si tous les dés Ressource sont identiques, gagnez 1 or et 2 PV.
MARCHAND DE MARBRE	#32	Gagnez 2 pierre.
MARCHAND ESPION	#39	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
MARCHANDS DU NIL	#8	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
MARCHÉ AUX PUCES	#2	Score final : gagnez 2 PV si les trois sections sont terminées.
MARCHÉ AUX PUCES	#15	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 3 PV.
MARCHÉ CHAMPÊTRE	#22	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
MARINS DU DÉSERT	#8	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
MARKUS L'ASTUCE	#30	Récoltez au moins deux fois pour gagner 1 PV.
MERCENAIRES	#25	Si tous les dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier pour construire.
MESSAGER IMPÉRIAL	#22	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
MINE	#35	Gagnez 1 pierre.
MINE	#16	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 pierre.
MINE À CIEL OUVERT	#21	Gagnez 1 pierre.
MIRACLE	#33	Choisissez 1 ressource avant de lancer les dés. Gagnez +1 de cette ressource sur 1 dé s'il l'affiche.
MISSIONNAIRES	#22	Relancez 1 dé.
MONUMENT	#22	Score final : gagnez 4 PV pour chaque plan.
MONUMENT VOLÉ	#41	Score final : gagnez 5 PV pour chaque plan.
MUR D'HADRIEN	#34	Score final : gagnez 1 PV pour chaque case square cochée sur vos feuillets.
NÉGOCIATEUR	#24	Relancez tous les dés. Peut être activé 1 fois.
NID	#46	Gagnez 1 nourriture.
NOUVEAUX ALLIÉS	#44	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
NOUVEAUX HORIZONS	#3	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
NOUVEL AQUEDUC	#45	Choisissez un dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
NOUVEL ÉQUIPEMENT	#47	Si au moins 2 dés Ressource affichent nourriture, gagnez 1 pierre.
NOUVELLE CATHÉDRALE	#31	Relancez autant de dés que vous voulez. Peut être activé 1 fois.
NOUVELLE CATHÉDRALE	#31	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
NOUVELLE FORÊT	#21	Gagnez 1 bois.
NOUVELLE RELIGION	#5	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
NOUVELLES RACINES	#15	Gagnez 1 nourriture.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
OASIS	#19	Gagnez 1 nourriture.
OCULUS	#23	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 PV et relancez-les.
OFFRANDES	#10	Dépensez 1 or pour gagner 1 PV.
ORACLE IMMACULÉ	#48	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
OREILLES DU PHARAON	#29	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
ORFÈVRE	#28	Si le dé Ouvrier affiche 3 ou 5, gagnez 1 or.
OUVRIERS AUTOMATES	#48	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
PALAIS DE SUZANNE	#45	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
PANORAMAS	#23	Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan. Gagnez 9 PV pour chaque plan.
PÊCHERIE TAKASHI	#7	Relancez 1 dé Ressource qui affiche nourriture.
PERCEPTEUR	#0	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
PETIT PONT DE BOIS	#25	Score final : gagnez 1 pour chaque pont construit.
PHARE	#4	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
PILE DE CRÂNES	#46	Cochez au moins 3 sections de construction pour gagner 2 PV.
PILIER DE LUMIÈRE	#29	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
PILIER DU JAGUAR	#11	Dépensez 1 nourriture et 1 bois pour gagner 1 PV. Peut être activé 1 fois.
PISCINE ROYALE	#20	Gagnez 1 nourriture.
PLACE DU MARCHÉ	#17	Dépensez 3 ressources différentes pour gagner 3 PV.
PLACE PRINCIPALE	#26	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
POINT DE CHARGEMENT	#14	Gagnez 1 pierre.
PORCHERIE	#21	Gagnez 1 nourriture.
PORT INSULAIRE	#36	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
PORTEURS	#40	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
PRÊTRE ITINÉRANT	#24	Utilisez 1 jeton Faveur supplémentaire.
PRODUCTEUR BIO	#43	Gagnez 1 nourriture.
PROJETS VOLÉS	#41	Vous pouvez dépenser 1 bois de moins pour ériger une construction. Peut être activé 1 fois.
PROPHÈTES DE FER	#18	Choisissez 1 dé Ressource. Gagnez +2 ressources de ce type.
PYRAMIDE	#47	Gagnez 1 or.
QUARTIER GÉNÉRAL	#14	Cochez au moins 3 sections de construction pour gagner 2 PV.
QUARTIER PORTUAIRE	#18	Relancez le dé Ouvrier. Si le nouveau résultat est différent, gagnez 1 ouvrier.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
RASSEMBLEMENT	#17	Gagnez 1 bois/pierre/nourriture (une fois construit, entourez 1 ressource. Rayez les 2 autres.)
RECONSTRUCTEUR 3000	#48	Récoltez 2 ressources différentes pour gagner 1 PV.
RECONSTRUCTIONS	#15	Score final : gagnez 10 PV pour chaque plan.
RÉMUS 2000	#45	Relancez 1 dé Ressource.
RENCONTRE	#38	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
RÉNOVATION	#32	Si au moins 2 dés Ressource affichent bois, gagnez 1 pierre.
RÉSEAU D'AVANT-POSTES	#42	Lorsque vous récoltez, gagnez +1 ressource de ce type. Peut être utilisé 1 fois.
RÉUNION EXOTIQUE	#39	Score final : gagnez 1 PV pour chaque section terminée de l'école de sumo.
RIVIÈRE DE FERTILITÉ	#11	Récoltez au moins une fois pour gagner 1 nourriture.
RIZIÈRES	#39	Gagnez 1 nourriture.
ROUTE COMMERCIALE	#36	Lorsque vous récoltez, récoltez n'importe quel champ. Peut être utilisé 1 fois.
ROUTE DES BÛCHERONS	#26	Gagnez 1 bois.
RUINES HANTÉES	#44	Score final : gagnez 2 PV pour chaque pont construit.
RUINES HANTÉES	#27	Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan.
SABOTEURS	#33	Gagnez 1 PV pour chaque paire de cases Récolter disponible dans vos champs.
SACRIFICE AUX DIEUX	#6	Dépensez 3 ressources différentes pour gagner 2 PV.
SAGE	#27	Score final : gagnez 1 PV pour chaque case Construction cochée ne faisant pas partie d'une colonie.
SAGE LOCAL	#26	Si au moins 2 dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier pour construire sur votre feuillet Village.
SALLE AU TRÉSOR	#6	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
SALLE DES TROPHÉES	#41	Cochez au moins 3 sections de construction pour gagner 2 PV.
SANCTUAIRE	#28	Score final : gagnez 4 PV pour chaque plan.
SCARABÉE	#28	Échangez 1 or contre 1 ouvrier. Peut être activé 1 fois.
SCULPTEUR DE COUR	#26	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
SCULPTEUR D'IVOIRE	#47	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
SILO À RIZ	#13	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
SOCIÉTÉ SECRÈTE	#31	Si tous les dés Ressource sont différents, gagnez 1 or.
SOL RICHE	#11	Gagnez 1 bois.
SORCIER	#1	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
SPHINX	#28	Si vous avez dépensé au moins 3 pierre, gagnez 1 PV.

ALMANACH

NOM DU BÂTIMENT	N°	DESCRIPTION
STATUE	#17	Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan.
STATUE DE KHUFU	#28	Score final : gagnez 5 PV si les trois sections sont terminées.
STATUE DE MIDAS	#10	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
STATUE D'ISIS	#35	Dépensez 3 ressources identiques pour gagner 2 PV.
STATUE DIVINE	#6	Score final : gagnez 8 PV pour chaque plan.
SUPER DISTILLERIE DE SAKÉ	#7	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
SUPERVISEUR	#19	Vous pouvez créer 2 colonies par tour.
TAILLEUR DE PIERRES	#9	Gagnez 1 pierre.
TAVERNE	#17	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
TEMPLE	#1	Score final : gagnez 7 PV pour chaque plan.
TEMPLE D'ARÈS	#42	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
TEMPLE DE BOUDDHA	#39	Score final : gagnez 9 PV pour chaque plan.
TEMPLE DE RÂ	#20	Score final : gagnez 5 PV pour chaque plan.
TEMPLE DU SOLEIL	#11	Score final : gagnez 6 PV pour chaque plan.
TENTE DES HISTOIRES	#46	Choisissez un dé Ressource. Gagnez +1 ressource de ce type.
TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT	#38	Relancez 1 dé Ressource.
TERRE FERTILE	#43	Construisez 3 fois sur le même feuillet pour gagner 2 PV.
TORII	#24	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
TOUR DE GUET	#1	Récoltez 2 ressources différentes pour gagner 1 PV.
TRÈS GROS TROU	#37	Score final : gagnez les PV indiqués en regard des cases indiquées si cochées (même si le bâtiment n'est pas terminé).
TRÉSOR	#19	Gagnez 1 or.
TRÉSOR FLOTTANT	#24	Vous pouvez choisir parmi les 5 jetons Faveur.
TROUPE DE COMÉDIENS	#40	Relancez un dé Ressource jusqu'à 2 fois.
TROUPE D'ÉLITE	#41	Construisez sur vos 2 feuillets et récoltez au moins une fois pour gagner 1 PV.
VALLÉE DES ROIS	#19	Si vous avez 4 exemplaires d'une même colonie (sauf celle-ci), gagnez 7 PV.
VENDEURS DE PIERRE	#29	Gagnez 1 or.
VILLAGE	#16	Si le dé Ouvrier affiche 3 ou 5, gagnez 1 PV et relancez-le. Peut être activé 1 fois.
VILLE	#21	Si tous les dés Ressource sont identiques, gagnez 1 ouvrier.
VOIX DES DIEUX	#11	Vous pouvez dépenser 1 bois de moins pour ériger une construction. Peut être activé 1 fois.