

Phase Politique



	1	2	3	4
① ——— Avancée technologique				
② ——— Nouvelle politique	+1 sur 5	+1 sur 5	+2 sur 5	+2 sur 10
③ ——— Capacité d'action politique	5	6	7	8
④ ——— Décision politique	✓✓ ou ✓ ou	✓✓ ou ✓ ou	✓✓ ou ✓ ou	✓✓ ou ✓ ou

Phase Sociale



	1	2	3	4
① ——— Alimentation	-1 /	-1 /	-1 /	-1 /
② ——— Conservation	10 max	10 max	10 max	10 max
③ ——— Consommation		-1 / (-1)	-1 /	-1 / (+1)
④ ——— Croissance démographique	+1	+1		
⑤ — Baisse de la mortalité SI 2+	+1	+1	+1	+1
⑥ — Baisse de la natalité	-2	-2	-2	-2
⑦ ——— Croissance économique	+1	+1 et +1	+1 ou +1	-1 ou -1
⑧ ——— Imposition	+2 \$ /	+3 \$ /	+3 \$ /	+5 \$ /
⑨ ——— Production	+ /	+ /	+ /	+ /
⑩ ——— Révolte SI	-1 / (-2)	-1 / (-1)	-2 \$ /	-3 \$ /
⑪ ——— Progrès SI	+1	+1	+1	
⑫ ——— Essor SI	+1 +5 \$	+1 +10 \$	+1 +10 \$	+10 \$
⑬ ——— Lutte des classes	+(A-E)	+(A-E)	+(A-E)	+(A-E)

Phase Internationale

① — Guerre froide SI 15+	+1
② ——— Crises globales	
③ ——— Alliance	Proposer (2\$) Ou Sortir Ou Exclure
④ ——— Fin de Partie	4 crises OU 7 générations

Pénurie

	-1 +3 -1
	+2 -1
	+2 -1
	-1

RÉSUMÉ DES CARTES

Agriculture intensive \$: +

Artisanat \$:

Extraction \$:

Industrialisation \$:

Production verte : prod

Nettoyage de la planète \$:

Planification politique : Stop croissance

Production délocalisée \$:

Recyclage : +

Robotisation \$: ou

Soft power \$:

Surproduction : ou

Urbanisation :

Réforme politique \$: Piocher

Conscription :

Consommation raisonnée : Conso -1

Dépense publique \$:

Scolarisation \$:

Études supérieures \$:

Intelligence artificielle \$: Reprendre

Politique d'investissement \$:

Endoctrinement :

Surconsommation :

Surtaxe : \$

Végétarisme : Alim -1

Accès au marché Faire une transaction

Aide humanitaire \$:

Annexion territoriale : Voler

Colonisation :

Destruction massive :

Développement du tourisme Voler \$ contre

Ingérence politique Voler \$ contre

Opération militaire : Voler

Place boursière \$: Transaction $\times 2$

Répression policière :

Spéculation Faire une transaction +

Terrorisme :

Vous pouvez demander les ressources en lien avec le type d'Alliance à une Nation alliée.



Alliance Militaire

Vous pouvez partager , en cas de pénurie ou d'attaque vous ciblant.



Alliance économique

Vous pouvez partager \$ pour jouer une carte et partager , ou en cas de Pénurie.



Refus d'aide à une Nation alliée

Si votre demande d'aide est refusée, vous pouvez briser cette Alliance. Tous les membres, vous y compris, reçoivent 1 et récupèrent leur jeton Alliance correspondant.



Refaire les étapes :

Alimentation + Consommation + Production

	1	2	3	5	10	20	30	50	100
	1	1	1	2	2	3	4	5	5

+ $\times$ (+ +) PV
 + 5PV/
 + 1PV/3
 + (5-crise)s/PV/10\$
 - 2PV/(+)
 - 1PV/

ALLIANCE

SCORING

À CHAQUE ÉTAPE OU CRISE :



● **Effondrement** : Si perte de impossible, -1 .

● **Migration** : Si -1 , alors autre (avec de 2 rangs de moins) +1 .

S'il n'y a plus de \$

S'il n'y a plus de

S'il n'y a plus de

CRISE FINANCIÈRE

- Toutes les Nations :
 -1\$/ $\times$
 -1
- majoritaire(s) en \$:
 +2 (ou +1 si égalité)

CRISE ÉCOLOGIQUE

- Toutes les Nations :
 -1 $\times$
 -1
- majoritaire(s) en (+) :
 -1 -1 +3

CRISE MILITAIRE

- Toutes les Nations :
 -1 $\times$
 -1 / avec -2
 Remettant 1 dans la réserve.
- majoritaire(s) en :
 -1