

Mathématique 25

25



Développement: **Mathématique**

A la fin de votre tour, tous vos dés cruches sauf le premier, sont multipliés par deux.

5

V2.0

Moulin à eau 10

10



Développement: **Moulin à eau**

A la fin de votre tour vous pouvez changer vos dés en dés

2

V2.0

Sacrifice 20

20



Développement: **Sacrifice**

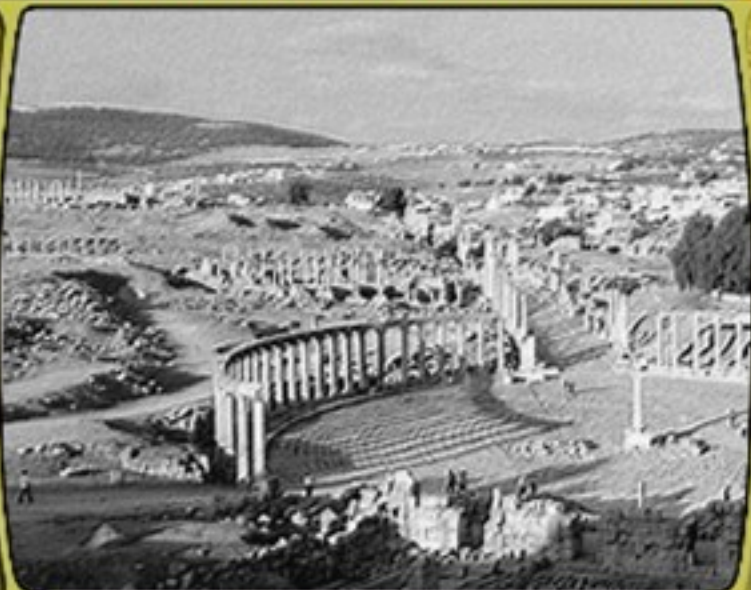
Enlevez un ouvrier dans un de vos monuments en construction (mais pas complété), pour vous défausser d'un jeton catastrophe et en donner un à chaque autre joueur

4

V2.0

Terrain Constructible 40

40



Développement: **Terrain Constructible**

En fin de partie si vous avez le moins de jetons catastrophe, vous marquez autant de points bonus que la différence entre vos jetons catastrophe et le joueur qui en a le plus

7

V2.0

Sanitaire 15

15



Développement: **Sanitaire**

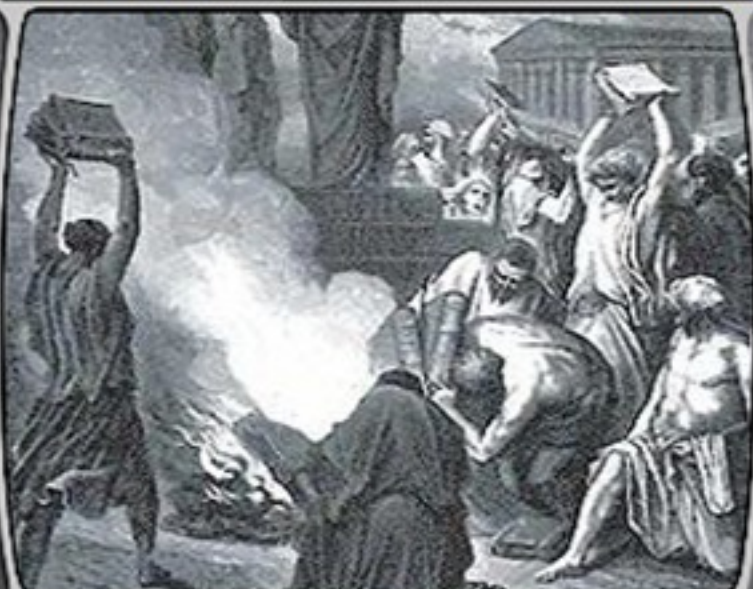
Vous prenez un jeton catastrophe de moins lorsque vous subissez la sécheresse ou la peste.

3

V2.0

Sabotage 15

15



Développement: **Sabotage**

Vous pouvez prendre une ressource à un adversaire correspondant au niveau max du nombre de dés "cruche" que vous avez conservés en fin de tour

3

V2.0

Colonisation 20

20



Développement: **Colonisation**

Chaque fois qu'un autre joueur pose à son tour des cubes sur un monument, posez-en deux dans ce même monument à la fin de son tour

4

V1.1

Momification 50

50



Développement: **Momification**

A la fin de la partie, pour chaque cruche qu'il vous reste, vous pouvez annuler 2 catastrophes. Vous pouvez en annuler 3 si vous avez construit la grande pyramide

8

V2.0

Esclavagisme 30

30



Développement: **Esclavagisme**

Avant votre premier lancé, vous pouvez utiliser un dé de plus qu'autorisé (7 dés max). Si vous choisissez d'utiliser ce dé bonus, vous prenez aussi 1 jeton catastrophe

6

V2.0

Silo 15

15



Développement: **Silo**

Au début de votre tour, si votre réserve de blé est à 0, vous gagnez deux blés à la fin de votre tour (même en cas de révolte)

3

V2.0