





Lentilles

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Céréales

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Tapis

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Fruits

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Pierre  
à aiguiser

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Objets  
en pierre

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Roseaux

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Coquillages

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Bétail

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Vannerie

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Chiens

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Outils  
en os

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Chèvre  
et mouton

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Objets  
en pierre  
taillés

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Peau

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Perles d'os

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Crânes  
peints

1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

Cornes

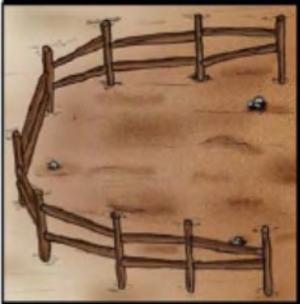
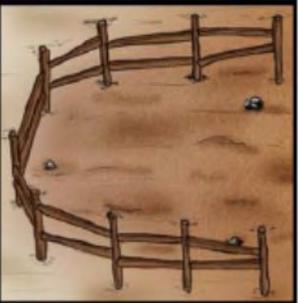
1 1  
2 3  
3 5  
4 8  
5 12

 <p>Tissage</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Objets en bois</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Turquoise</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Obsidienne</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>
 <p>Boules d'argile</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Briques</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Ceramique</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Figurines d'animaux</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>
 <p>Figurines humaines</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	 <p>Tempons d'argile</p>  <p>1 1 2 3 3 5 4 8 5 12</p>	<p>Métaux</p>  <p>Joker : peut remplacer n'importe quelle carte</p>	<p>Métaux</p>  <p>Joker : peut remplacer n'importe quelle carte</p>



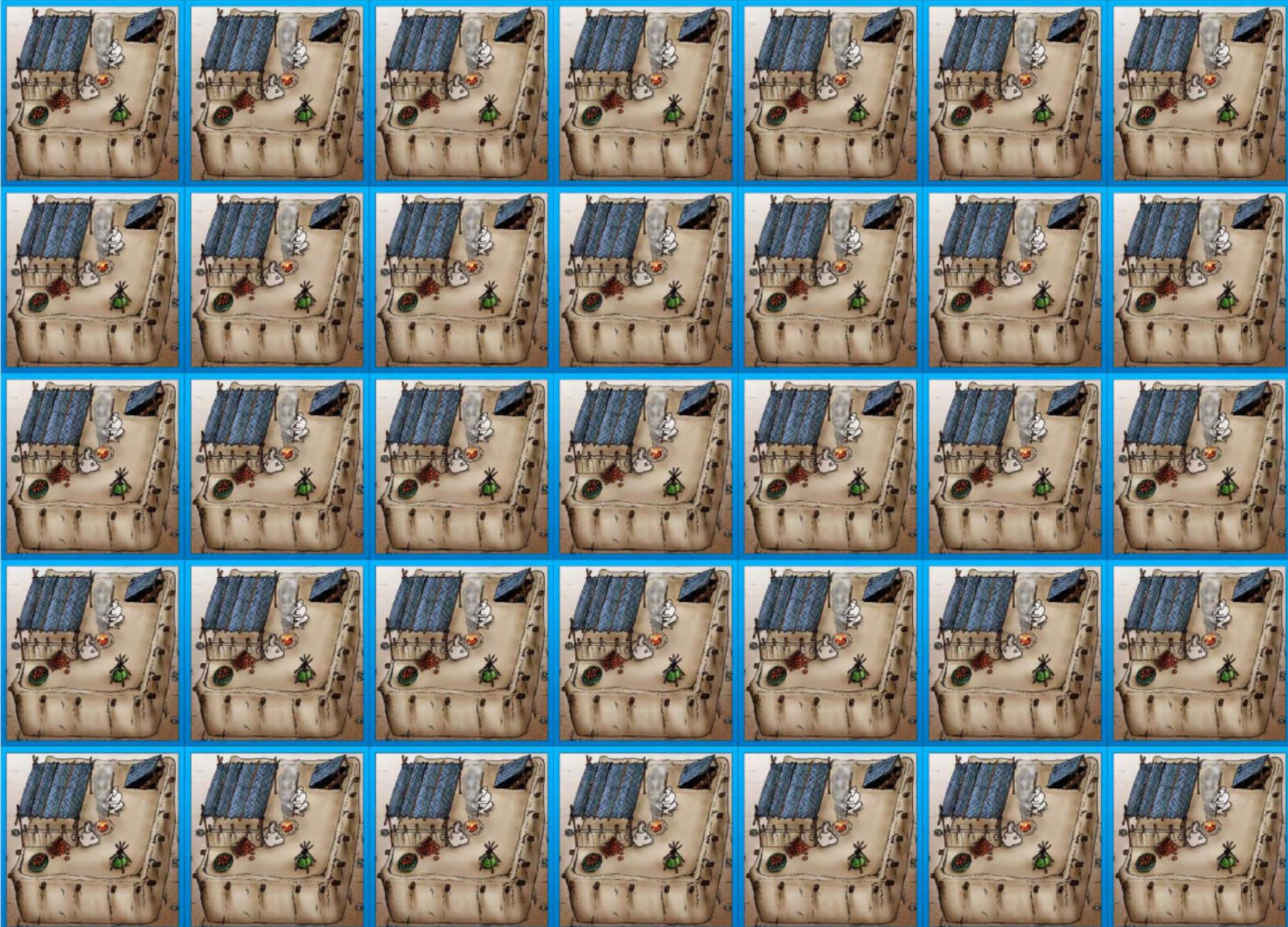
## *15 Currais (partes da frente e traseira)*

*Para melhor perspectiva, use a frente dos Currais ao Norte e ao Sul das Casas e a traseira ao Leste e Oeste das Casas.*

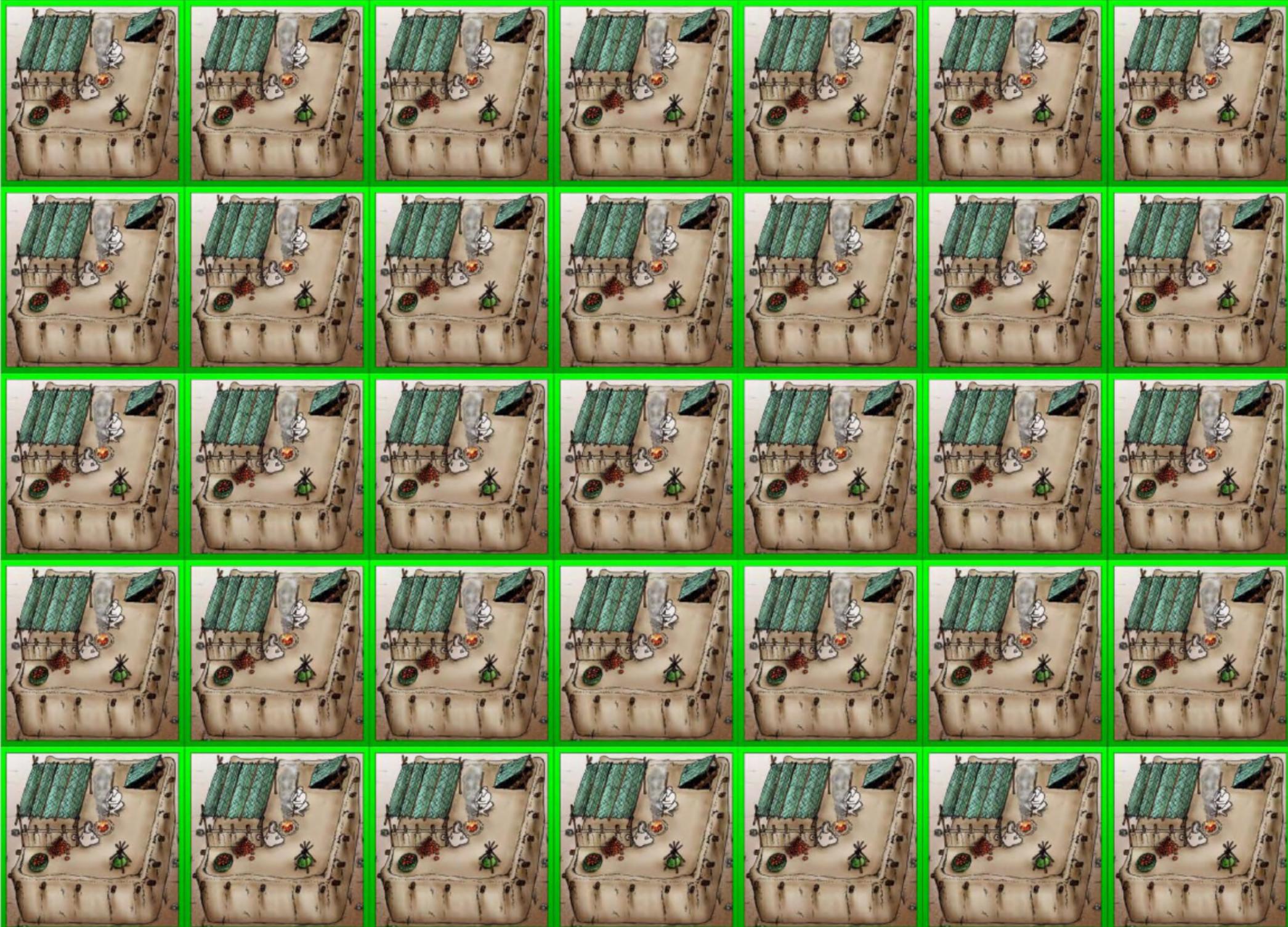




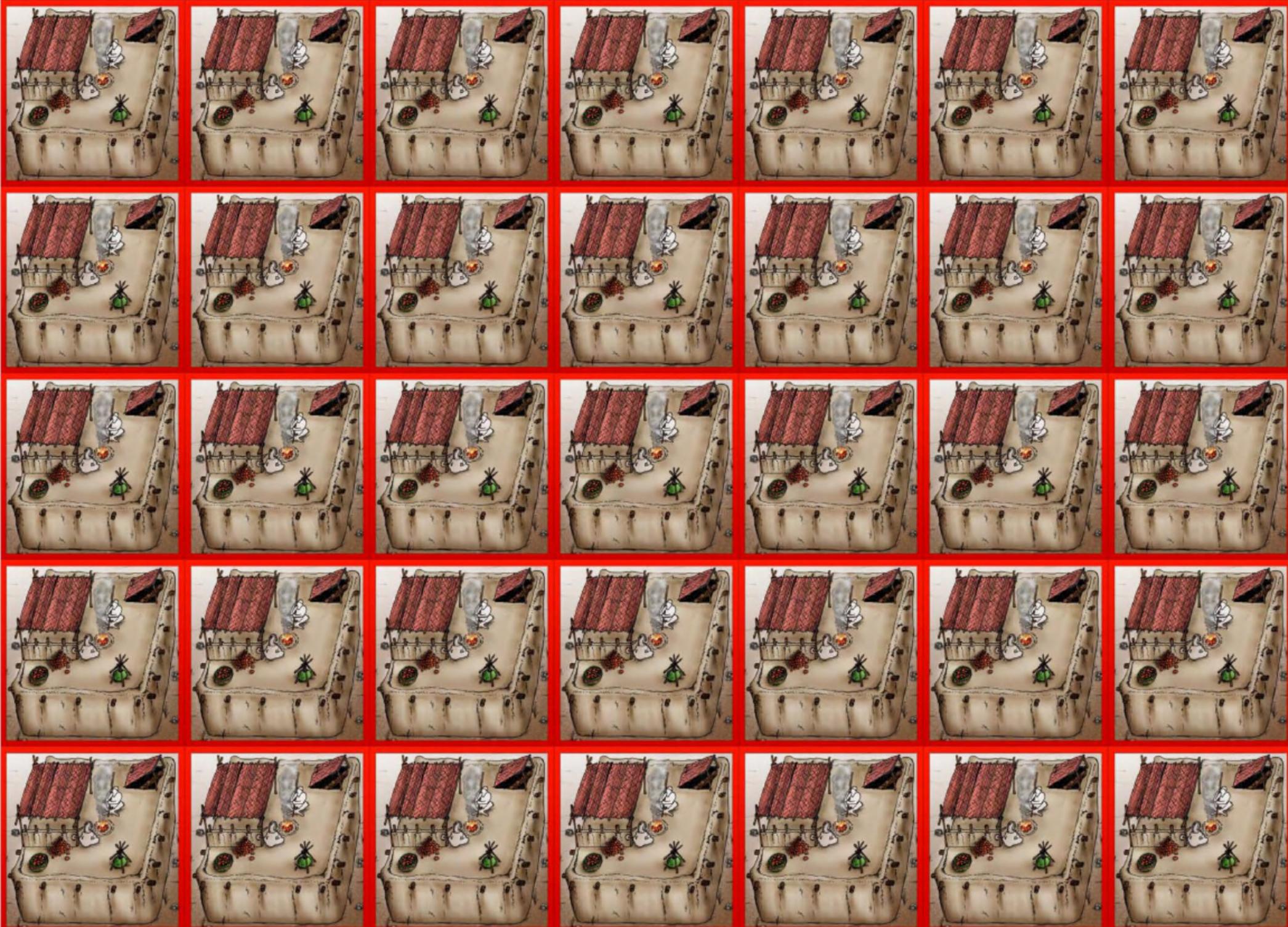
35 Casas (frente)



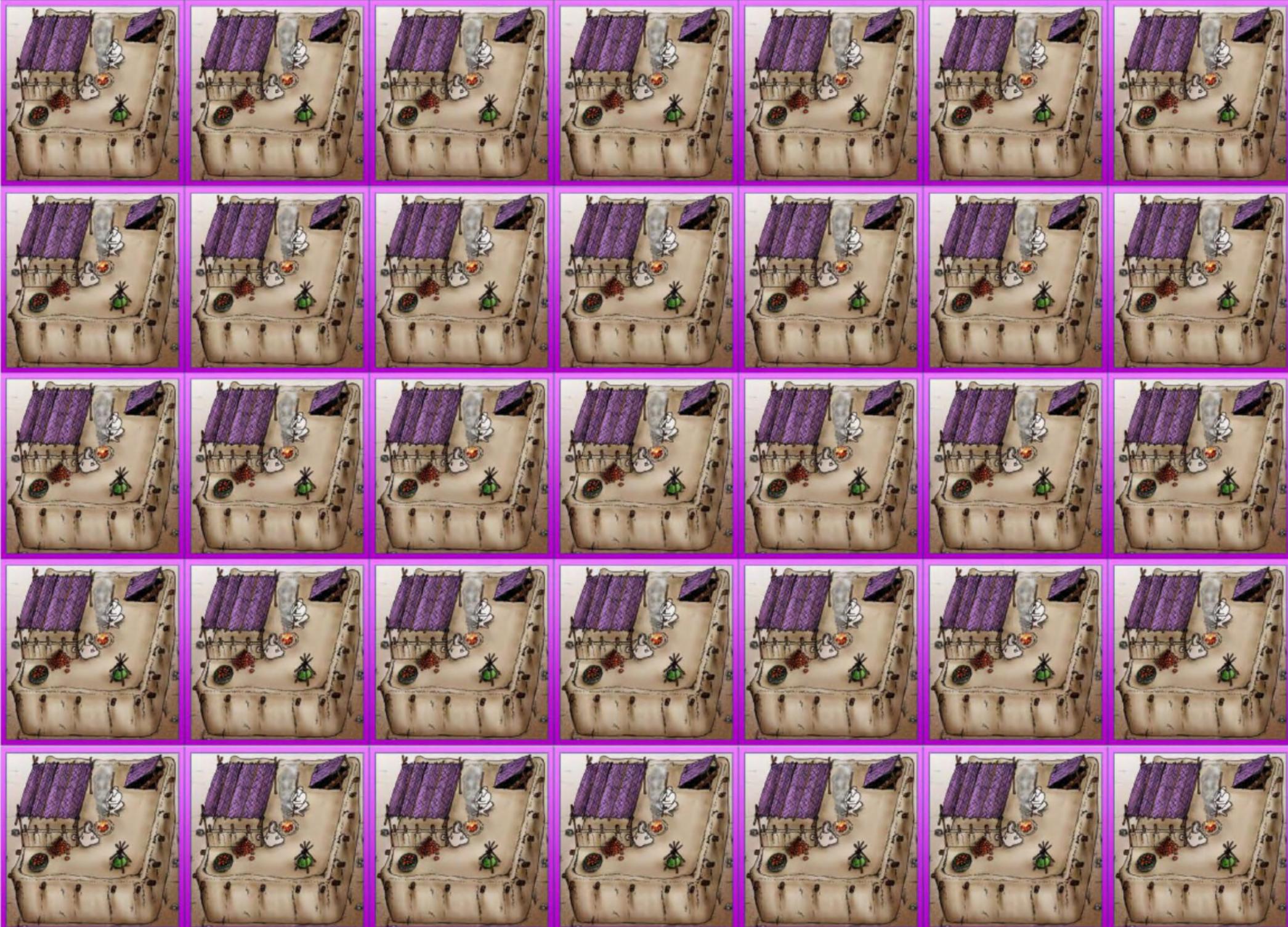
35 Casas (frente)



35 Casas (frente)



35 Casas (frente)

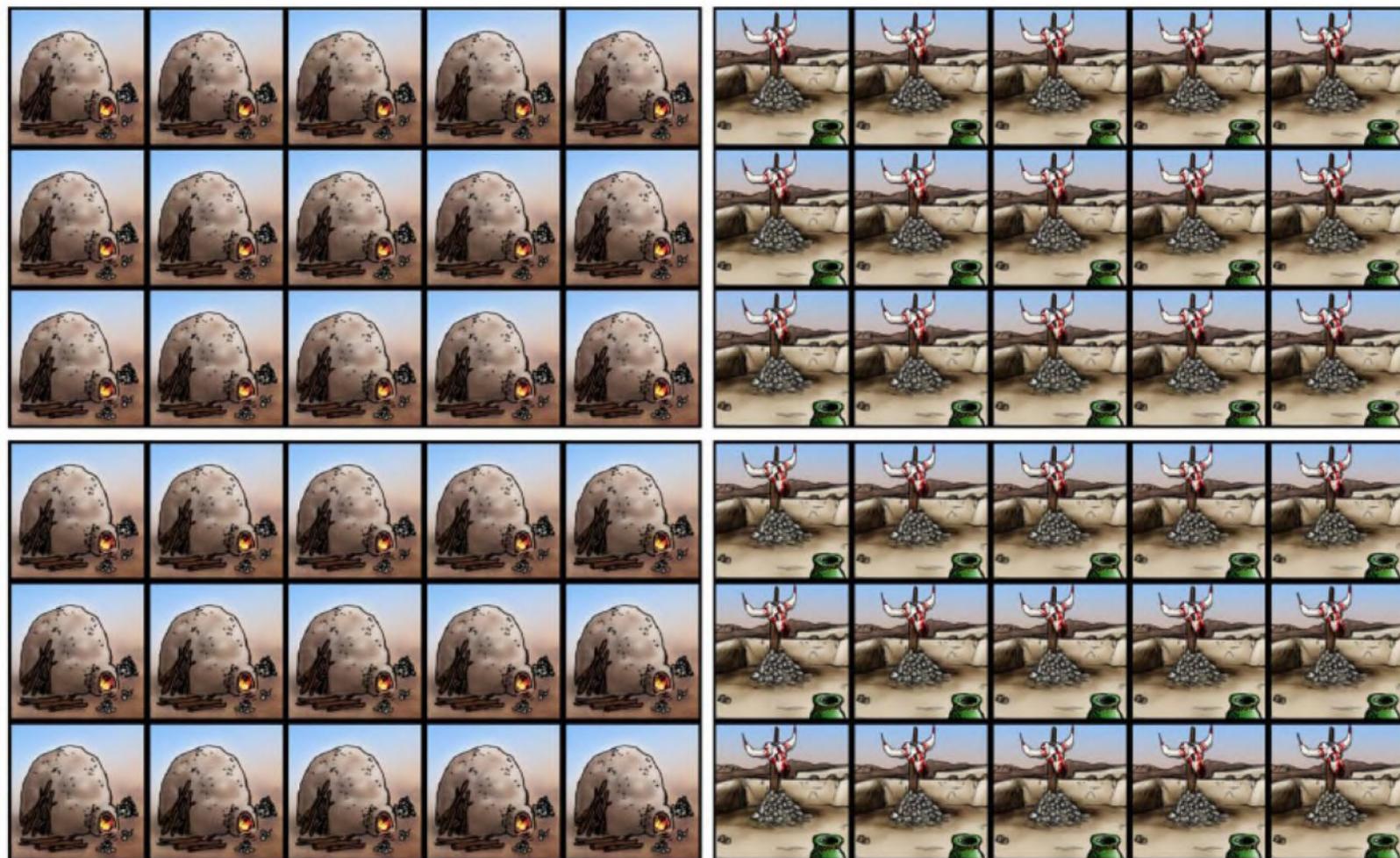


### Séquence de jeu :

1. Constructions x2
2. Calamités (sauf 1er tour)
3. Cartes d'Aspect
4. Fin de tour

- Les cartes Aspect peuvent être jouées au début de n'importe quelle étape (1, 2, 3, 4).
- Le joueur seul dans un quartier ne peut pas gagner de cartes Aspect de ce quartier pendant la phase 3.
- En fin de partie, chaque carte d'Aspect restante donne 1 Point de Victoire supplémentaire.

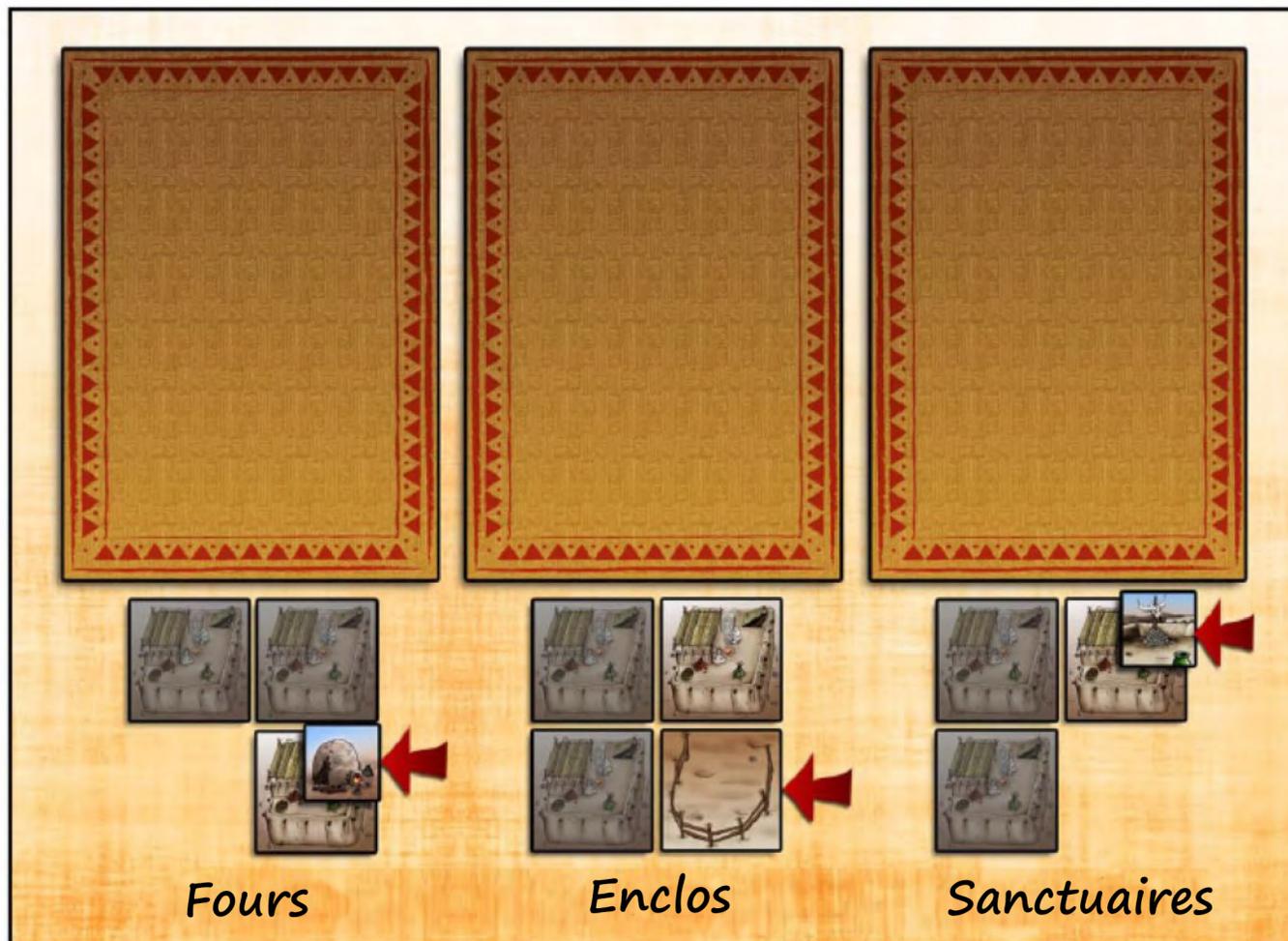
### 15 Fornos/Santuários (frente e verso)



- Les cartes Aspect peuvent être jouées au début de n'importe quelle étape (1, 2, 3, 4).
- Le joueur seul dans un quartier ne peut pas gagner de cartes Aspect de ce quartier pendant la phase 3.
- En fin de partie, chaque carte d'Aspect restante donne 1 Point de Victoire supplémentaire.

### Séquence de jeu :

1. Constructions x2
2. Calamités (sauf 1er tour)
3. Cartes d'Aspect
4. Fin de tour



### Séquence de jeu :

1. Constructions x2
2. Calamités (sauf 1er tour)
3. Cartes d'Aspect
4. Fin de tour

- Les cartes Aspect peuvent être jouées au début de n'importe quelle étape (1, 2, 3, 4).
- Le joueur seul dans un quartier ne peut pas gagner de cartes Aspect de ce quartier pendant la phase 3.
- En fin de partie, chaque carte d'Aspect restante donne 1 Point de Victoire supplémentaire.

# verso des cartes Calamités

Use esses 2 espaços na variante com 5 Aspectos



Nombre



Hauteur





## Séquence de jeu :

1. Constructions x2
2. Calamités (sauf 1er tour)
3. Cartes d'Aspect
4. Fin de tour

- Les cartes Aspect peuvent être jouées au début de n'importe quelle étape (1, 2, 3, 4).
- Le joueur seul dans un quartier ne peut pas gagner de cartes Aspect de ce quartier pendant la phase 3.
- En fin de partie, chaque carte d'Aspect restante donne 1 Point de Victoire supplémentaire.

### Tremblement de terre

Dans le quartier avec le plus de maisons, tous les habitants doivent démanteler la moitié de leurs maisons\*.

Ne comptez que les maisons, sans inclure ni les enclos, ni les fours, ni les sanctuaires, ni les maisons démantelées.

Si plusieurs quartiers comportent le même nombre de maisons, tous sont concernés.

\*Arondie au supérieur

### Pillards

Dans le quartier avec le moins d'éléments, tous les habitants doivent démanteler la moitié de leurs maisons\*.

Les éléments sont des fours, des corral et des sanctuaires.

Si plusieurs quartiers comportent le même nombre de maisons, tous sont concernés.

\*Arondie au supérieur.

### Sacrifices

Dans le quartier avec le plus de maisons, tous les habitants doivent démanteler la moitié de leurs maisons\*.

Ne comptez que les maisons, sans inclure ni les enclos, ni les fours, ni les sanctuaires, ni les maisons démantelées.

Si plusieurs quartiers comportent le même nombre de maisons, tous sont concernés.

\*Arondie au supérieur

### Incendie

Dans le quartier avec le moins d'éléments, tous les habitants doivent démanteler la moitié de leurs maisons\*.

Les éléments sont des fours, des corral et des sanctuaires.

Si plusieurs quartiers comportent le même nombre de maisons, tous sont concernés.

\*Arondie au supérieur.

### Mauvaise saison

Dans le quartier avec le plus de maisons, tous les habitants doivent démanteler la moitié de leurs maisons\*.

Ne comptez que les maisons, sans inclure ni les enclos, ni les fours, ni les sanctuaires, ni les maisons démantelées.

Si plusieurs quartiers comportent le même nombre de maisons, tous sont concernés.

\*Arondie au supérieur

### Epidémie

Dans le quartier avec le moins d'éléments, tous les habitants doivent démanteler la moitié de leurs maisons\*.

Les éléments sont des fours, des corral et des sanctuaires.

Si plusieurs quartiers comportent le même nombre de maisons, tous sont concernés.

\*Arondie au supérieur.