**Cartes Civilisation / Partie Inférieure Herbe (x16) : gain de points de victoire en fin de partie**

Chaque carte représente un apport dans le développement de la tribu du joueur :

       

**Art**

**(x2)**

**Médecine**

**(x2)**

**Transport**

**(x2)**

**Poterie**

**(x2)**

**Musique**

**(x2)**

**Tissage**

**(x2)**

**Ecriture**

**(x2)**

**Cadran Solaire**

**(x2)**

La collection de **cartes différentes** rapporte des points de victoire
en fin de partie, selon le barème suivant :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nbre de cartes différentes | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Points de Victoire | 1 | 4 | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 |

Chaque carte **en doublon** rapporte 1 point supplémentaire.

**

*Ex : un joueur récupère en fin de partie 1 carte poterie, 1 carte art, 1 carte musique et 2 cartes tissage. Ses 4 cartes différentes lui rapportent 16 pts.*

*Il gagne 1 point de plus pour sa carte tissage supplémentaire,
soit un total de 17 points de victoire.*

**Cartes Civilisation / Partie Inférieure Sable (x20) : gain de points de victoire en fin de partie**

Le nombre de personnages dessinés sur la carte est multiplié par la donnée de jeu indiquée pour déterminer le nombre de points gagnés en fin de partie :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\Stéphane\Pictures\age de pierre\CIMG6100.JPG | C:\Users\Stéphane\Pictures\age de pierre\CIMG6101.JPG | C:\Users\Stéphane\Pictures\age de pierre\CIMG6106.JPG | C:\Users\Stéphane\Pictures\age de pierre\CIMG6108.JPG |
| Le nombre de constructeurs est multiplié par le nombre de tuiles bâtiment. | Le nombre de paysans est multiplié par la position de son marqueur sur la ligne d’agriculture. | Le nombre de chamanes est multiplié par le nombre de pions. | Le nombre de constructeur d’outil est multiplié par la somme des valeurs des tuiles outil. |

*Ex : en fin de partie un joueur a accumulé 3 cartes civilisation sur lesquelles figurent 5 constructeurs d’outils au total.*

*Ces 5 constructeurs sont multipliés par la valeur totale des outils du joueur,
ici 3 outils de valeur 2 soit une valeur totale de 6 (3 x 2).*

*Le joueur remporte donc un total de 30 points de victoire (5 personnages x 6 outils)*