

Objectif

- OU**
- Relier 2 temples avec ses pions
 - Construire ses 30 bâtiments

Mise en place

Chaque joueur

- 6 bâtiments principaux en une pile (dos noir)
- 3 piles de 8 jetons cachés (dos blanc)
- Pioche un jeton au sommet des 4 piles, et placement des 4 jetons sur le plateau personnel.
- 1^{er} joueur pioche 4 cartes, 2nd pioche 5 cartes, 3^{ème} pioche 6 cartes, 4^{ème} pioche 7 cartes.

Constitution plateau

Suivant le nombre de joueurs, comme ci-contre :

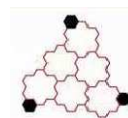
- Piocher 4, 6 ou 8 tuiles au hasard et les placer face visible ;
- Placer 2, 3 ou 4 temples.

Commun

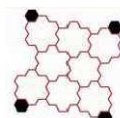
- Plateau de jeu
- Hexagones restants = 1 pioche
- Cartes "Paysage" = 1 pioche



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

Déroulement d'un tour

- Piocher 2 nouveaux bâtiments **OU** Construire 3 bâtiments
- Utilisation d'une amphore
- Pioche de cartes

1a. Piocher 1 nouveau bâtiment (x2)

- Pioche sur le dessus d'une des 4 pioches
- Construit immédiatement ce bâtiment (voir procédure ci-dessous) **OU** le place sur son plateau personnel

Étendue du plateau commun : uniquement si le dernier bâtiment d'une pile est pioché

- Le joueur pioche une tuile terrain qu'il juxtapose comme il souhaite au plateau commun.
- Des espaces vides peuvent se créer tant que la tuile est en contact par un hexagone au moins.
- Il est possible de construire son jeton bâtiment dessus immédiatement.

1b. Construire & bâtiment (x3)

- Choisir un bâtiment sur le plateau personnel
- Payer le coût de construction si nécessaire
- Placer le jeton sur le plateau commun

Règles de construction

- Païement** : Les symboles affichés sur les jetons doivent être payés en cartes ou ressources naturelles.
- Ressources naturelles** : Les symboles du plateau commun adjacents au jeton posé sont des ressources naturelles qu'il n'est donc pas nécessaire de payer en cartes (y compris l'hexagone sur lequel on place le jeton) : une fois recouverte, la ressource naturelle n'est donc plus exploitable.
- Gratuité** : si le bâtiment fils est juxtaposé au bâtiment père déjà construit.
- Joker** : 2 cartes quelconques permettent de payer une ressource quelconque.
- Colonie** : Lors de la création (et uniquement lors de la création) d'une nouvelle colonie (pion isolé par rapport à sa couleur) : surcoût de une carte x nombre de colonies de la couleur (sans la nouvelle colonie).
- Amphore** : Si tous les bâtiments d'un groupe sont construits et connectés, gain d'une amphore (ou une carte si aucune amphore n'est disponible).

2. Utilisation de l'amphore

- L'amphore peut être utilisée dès sa pioche, ou lors d'un prochain tour.
- Réalisation d'une action supplémentaire (x3 pioches ou x4 constructions ou +1 carte piochée).
- Retour de l'amphore dans la pioche.

3. Pioches de cartes

- Suivant l'action choisie, le joueur a droit à 2 ou 3 actions (+1 si utilisation de l'amphore).
- Si le nombre maximum d'actions n'est pas réalisé, pioche d'autant de cartes qu'il reste d'actions non réalisées.

Fin de partie

Conditions

- OU**
- Relier 2 temples avec ses pions
 - Construire ses 30 bâtiments

Note

- La partie prend fin immédiatement, on ne termine pas de tours

