

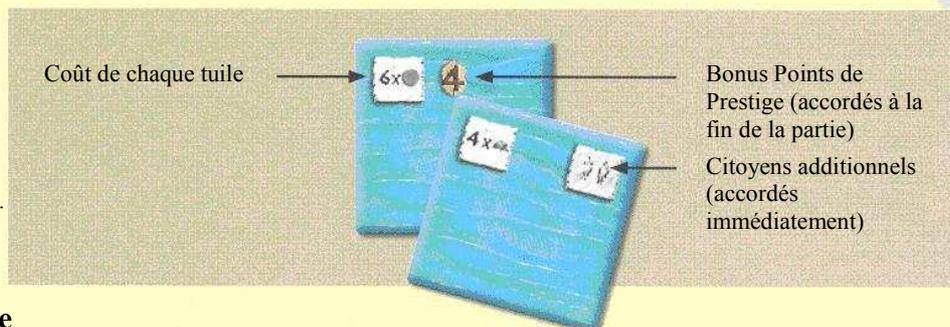
Peloponnes - L'extension Mer

Composants

6 Tuiles Mer

Préparation de la partie

Mélangez les tuiles Mer face cachée puis retournez-en face visible autant que le nombre de joueurs dans la partie. A moins de 6 joueurs, toutes les tuiles Mer restantes sont retirées de la partie.



Les tuiles Mer dans la partie

Après que les 5 tuiles Bâtiment/Terrain ont été piochées pour le tour, chaque joueur peut acheter une tuile Mer avant de faire son enchère (c'est en plus de l'enchère sur une des 5 autres tuiles). Il paye le montant de ressources/pièces de monnaie indiqué en haut à gauche de la tuile Mer et ajoute la tuile à sa civilisation. Les tuiles Mer sont placées au-dessus de la rangée du joueur à côté des tuiles Bâtiment.

Si un joueur n'a pas les ressources/pièces de monnaie indiquées pour acheter une tuile Mer, il ne peut pas la prendre et placer une pièce de monnaie dessus pour la payer plus tard, comme c'est possible avec les tuiles Bâtiment.

S'il y a des habitants décrits sur la tuile, le joueur ajuste sa population en conséquence.

Les habitants supplémentaires doivent naturellement être nourris pendant un futur tour d'approvisionnement.

Tous les points de prestige sur la tuile sont comptabilisés à la fin de la partie comme ceux des autres tuiles Bâtiment et Terrain de la civilisation du joueur.

Pendant un tour d'approvisionnement, chaque tuile Mer fournit de la nourriture (des poissons !) pour un habitant.

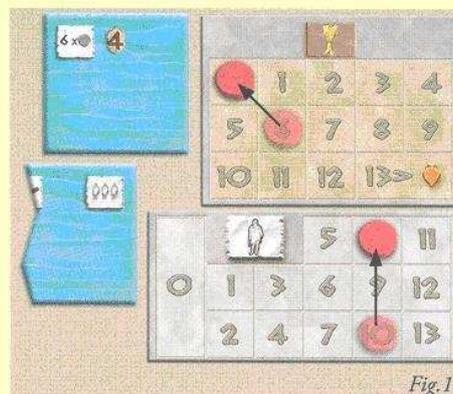
En d'autres termes, un joueur avec une tuile Mer peut payer une nourriture de moins que le nombre d'habitants qu'il possède.

Exemple : Cassandra possède deux tuiles Mer et a 10 habitants et 6 nourritures sur son plateau individuel. Normalement, pendant un tour d'approvisionnement, 4 de ses habitants mourraient de faim. Cependant, comme ses deux tuiles Mer fournissent également 1 nourriture chacune, seulement 2 de ses habitants mourront de faim. [Fig. 1]

Un joueur peut acheter plus d'une tuile Mer pendant la partie mais seulement une par tour.

Un joueur ne peut pas perdre de tuile Mer une fois qu'il l'a achetée.

Une tuile Mer ne compte pas comme une tuile Bâtiment ou Terrain quand vous assignez des dommages à la suite d'un désastre.



Peloponnes à 6 joueurs

Composants

- Tuiles (4 tuiles Bâtiment et 4 tuiles Terrain)
- 8 jetons (2 jetons désastre blanc, 1 jeton "20+" et 5 jetons joueur blanc)
- 5 marqueurs en bois blanc
- 5 pièces d'or en bois (chacune valant 3 pièces d'argent)
- 1 plateau individuel



Préparation + Déroulement de la partie

Le sixième joueur prend le plateau individuel avec les 5 jetons blancs et place ces derniers sur la case "0" des pistes de bois, de pierre, de nourriture, de population et de biens de luxe.

Les 8 tuiles Bâtiment et Terrain supplémentaires sont triées en fonction de la lettre indiquée sur leur verso (A, B ou C). Chaque groupe est mélangé aux tuiles correspondantes du jeu de base et placé en trois piles séparées face cachée sur la table.

Au début de chaque tour, 6 tuiles sont maintenant piochées au lieu de 5. La tuile conquête n'est pas utilisée.

Il est également possible de jouer à Peloponnes avec moins de joueurs mais d'utiliser quand même les 8 nouvelles tuiles. Dans ce cas, 6 tuiles sont piochées à chaque tour (au lieu de 5, selon les règles normales pour 1 à 5 joueurs). Autant de tuiles que le nombre de joueurs sont placées dans une rangée, les tuiles restantes formant la rangée de conquête.

Annexe : Bâtiments spéciaux

Stockade [Palissade] : Le propriétaire peut placer n'importe quelle tuile Terrain sur sa civilisation, sans devoir suivre les règles de placement (plus besoin d'avoir une ressource commune sur les tuiles adjacentes).

Cependant, il perd deux de ses habitants immédiatement en prenant la tuile. S'il n'a pas deux habitants, il peut ne pas prendre cette tuile. Ces habitants ne sont pas rendus si le Bâtiment est détruit plus tard pendant la partie.

A la fin de la partie, le propriétaire de ce Bâtiment peut choisir 3 points de prestige ou 1 habitant supplémentaire.

Treasury of Atreus [Trésor d'Atreus], Acrocorinth [Acrocorinth] :

Chacun de ces bâtiments protège le propriétaire contre les effets d'un désastre spécifique.

