



Un joueur peut renoncer à tout ou partie des actions piocher ou construire. Pour chaque pioche ou construction non réalisée, il reçoit une matière première. Pour cela il clique sur la flèche rouge en haut à gauche, et le tour du joueur ce termine. (Si le joueur n'avait fait aucune action, il pioche 3 cartes)



Une autre possibilité existe s'il est en possession d'au moins une Amphore (voir plus bas). Il peut alors également transformer ses autres points d'action avec ce symbole bleu en matières premières, cependant le tour de jeu ne prend pas fin. Si les matières premières souhaitées n'ont pas été tirées, on doit maintenant utiliser encore l'Amphore pour tirer d'autres cartes de matières premières. Des actions différentes ne sont toutefois plus possibles dans ce tour de jeu.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

Où doivent être placés les bâtiments ?

Les bâtiments peuvent être construits sur chaque hexagone inoccupé du plateau, indépendamment du fait de savoir si un symbole de paysage est dessiné dessus ou non. Ils ne peuvent pas être construits sur des hexagones sur lesquels des bâtiments se trouvent déjà.

Coûts de construction :



Les coûts de construction d'un bâtiment sont marqués sur la tuile elle-même et aussi dans la réserve. Tous les symboles de matières premières se trouvant sur l'hexagone de construction et/ou les hexagones inoccupés adjacents sont utilisés en premier (et ne seront plus à payer). Le reste doit être payé par le joueur en cliquant sur ses matières premières en haut à gauche de l'écran.

Deux matières premières identiques forment un Joker et peuvent ainsi remplacer une autre matière première !

Les séries logiques de construction (construire gratuitement)



Les frais de base pour la construction sont supprimés complètement, si l'on respecte l'ordre des séries.

Les flèches dans la réserve déterminent l'ordre de construction à respecter :

- Le bâtiment, point de départ de la flèche, doit déjà se trouver sur le plateau de jeu.
- Si le joueur construit le bâtiment pointé par la flèche sur un hexagone adjacent au bâtiment origine de la flèche, il peut construire gratuitement.



Une pierre précieuse rouge indique toujours, à côté de quel bâtiment on devrait construire son bâtiment actuel, afin que l'ordre de la série soit respecté (et donc la construction gratuite).

Pour la construction d'une route, un joueur doit payer cinq matières premières de son choix, diminué du nombre de symboles de paysage sur l'hexagone de construction et sur les hexagones limitrophes.

Les frais pour une route ("Straße") sont nuls, si elle est construite sur un hexagone adjacent à une autre route de même couleur.

On ne peut pas construire gratuitement dans les cas suivants :

- sens inverse de la flèche : si on a déjà construit une tour ("Turm") on ne peut pas construire gratuitement la forteresse ("Festung").
- bâtiments manquants : on a la carrière ("Steinbruch"), mais pas la forteresse, la construction de la tour est payante.
- mauvaise couleur de joueur : On ne construit gratuitement qu'à la suite d'une série de SA couleur.
- Bâtiment principal (écrit en blanc sur fond noir) : un bâtiment principal doit toujours être payé. Les bâtiments qui débutent une série se trouvent pour chaque joueur dans la pile gauche.

Qu'est une agglomération ?



Un ou plusieurs bâtiments d'une couleur forment une agglomération. Le joueur fonde une nouvelle agglomération quand il construit un bâtiment, qui n'est pas adjacent à un bâtiment de sa couleur déjà existant (ici dans l'image il y en a deux rouges, une jaune et une bleue).

Si une nouvelle agglomération est fondée, en plus des frais de base du bâtiment, il paye des frais d'agglomération supplémentaire. Par agglomération que le joueur a déjà sur le plan, il doit payer une matière première de son choix de son stock. La troisième agglomération d'un joueur coûte ainsi deux matières premières de

plus.

Par un raccordement ultérieur des agglomérations celles-ci peuvent fusionner et réduire dans le cours de jeu les frais de nouvelles agglomérations.

Amphores



Chaque bâtiment appartient à une des 7 séries thématiques (comme p. ex. défense ou navigation). Celui qui construit ses séries de façon à ce que tous les bâtiments d'une série soient adjacents, reçoit une amphore, avec laquelle il peut prolonger à un moment favorable son tour de jeu.

Quels bâtiments font partie d'une série ?

Dans la réserve, les bâtiments d'une série sont mis en évidence. Si un joueur réussit à construire les bâtiments sur le plateau de jeu de telle sorte qu'ils soient tous adjacents, il reçoit une Amphore comme récompense, qu'il peut utiliser d'emblée.

Si le stock d'amphore est épuisé (15 amphores), le joueur reçoit une matière première en remplacement.

Prolonger son tour de jeu



Pour utiliser une amphore à la fin de son tour, le joueur clique sur les amphores sur la gauche de son nom. Son tour de jeu est alors prolongé. Le nombre des actions encore existantes est rappelé dans les parenthèses derrière son nom.

Dès qu'un joueur possède au moins une amphore qu'il ne veut pas utiliser pendant son tour, il doit cliquer en haut à

gauche à la fin de son tour sur la flèche rouge pour passer. Attention : on oublie facilement ce détail !

Etendre le plateau de jeu

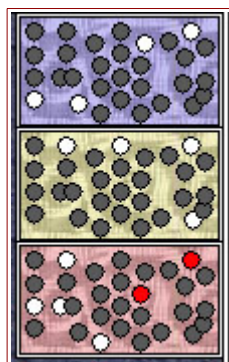


Si un joueur pioche le dernier bâtiment d'une de ses quatre piles, il joue d'abord le bâtiment découvert comme d'habitude en le construisant sur le plateau ou en le posant dans sa réserve. Ensuite, il doit étendre le plateau de jeu. Avec un clic droit avec la souris, le joueur peut tourner le morceau de plateau comme il le souhaite, puis avec un clic gauche il pose le morceau là où il le désire.

Où peut-il le poser ?

Le joueur doit mettre le morceau de telle sorte qu'il touche au moins un autre morceau ou un des Sanctuaires. Il peut ainsi se former des espaces vides.

Radar



Les images dans le coin en haut à droite sont des aides de jeu. Le joueur peut voir les réserves de tous les joueurs représentées en petit (il est possible d'agrandir celles-ci). Ainsi, le joueur expérimenté peut surveiller la situation de jeu.

Les couleurs signifient :

- rouge : le bâtiment est déjà construit
- vert : le bâtiment est actuellement dans la main du joueur
- blanc : le bâtiment est dans la réserve
- gris : le bâtiment est encore dans une des piles de pioche

Qu'a t'on au début du jeu ?

Au début de la partie, chaque joueur possède un bâtiment principal et trois autres bâtiments dans sa réserve. Les bâtiments principaux restants sont dans la pile gauche, les autres bâtiments dans les trois autres piles.