

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PELOPONNES

... les puissantes civilisations entrent dans une ère nouvelle

Un jeu de développement de civilisations par Bernd Eisenstein pour 1 à 5 joueurs, âgés de 1à ans et plus.
Durée d'une partie : environ 15 minutes par joueur

1. Aperçu

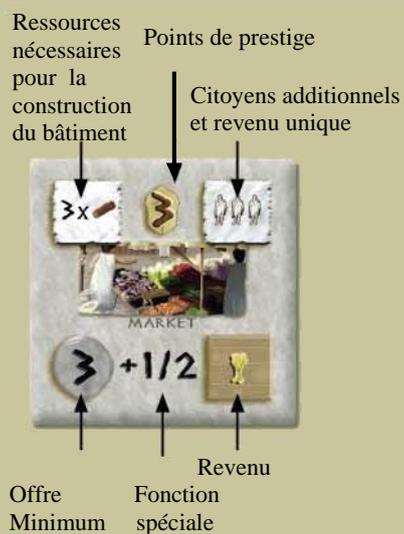
Péloponnèse, siège des dieux. Chaque joueur représente une des 7 civilisations péloponnésiennes 1000 ans avant JC, tentant de la développer, améliorant sa richesse et accroissant sa population, afin de devenir la nouvelle puissance du prochain millénaire.

2. But du jeu

Les joueurs durant les 8 tours que dure une partie tenteront de développer leur civilisation, d'agrandir leur territoire grâce aux tuiles terrain et de bâtir de prestigieux édifices grâce aux tuiles Bâtiments. Cela permet d'accroître ainsi le nombre de citoyens, l'accès au luxe, à la richesse et au pouvoir. Seule une répartition équitable entre citoyens, territoire et bâtiments permettra aux joueurs d'accéder à la victoire et de rejoindre les héros des légendes de l'histoire péloponnésienne.

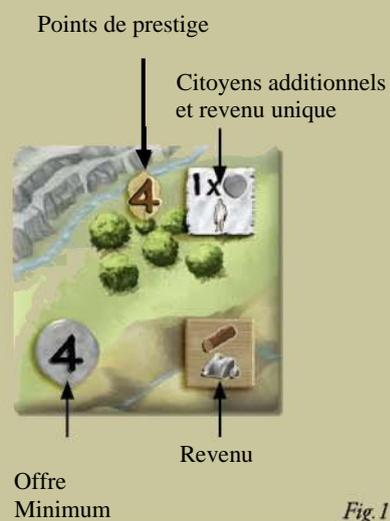
3. Matériel

20 tuiles Bâtiment



Chaque tuile Bâtiment représente un bâtiment spécifique

20 tuiles Terrain



Les tuiles Terrain représentent 4 différents types de terrain : champs, forêt, collines et montagnes.

5 Tuiles Désastre + 16 jetons Désastre

Les tuiles Désastre permettent d'avoir une vue d'ensemble des désastres possibles. Avec les jetons Désastre, elles représentent les événements négatifs qui surviennent durant la partie.

Certains bâtiments ont des fonctions spéciales qui offrent une protection contre certains événements.

7 Tuiles Civilisation

Chaque tuile Civilisation représente une importante civilisation de l'antiquité péloponnésienne.

Ordre de tour du joueur pour le premier tour



Population, argent et ressources en début de partie

Revenu

Fig.2

16 Jetons

10 Jetons de couleur, 2 dans chacune des 5 couleurs des joueurs, 5 jetons « +20 » et 1 jeton Flèche



5 Plateaux individuels :

A l'aide de marqueurs de possession, on indique sur les plateaux individuels les possessions actuelles des civilisations des différents joueurs. Chaque joueur dispose d'un entrepôt pour le bois, la pierre et la nourriture. De plus, la population totale et le nombre de biens luxueux sont indiqués. Dès qu'une possession d'un joueur change, la valeur concernée est ajustée. En bas de chaque plateau individuel se trouve également un résumé des événements qui surviennent à la fin de la partie.

25 Marqueurs en bois (5 en 5 couleurs)

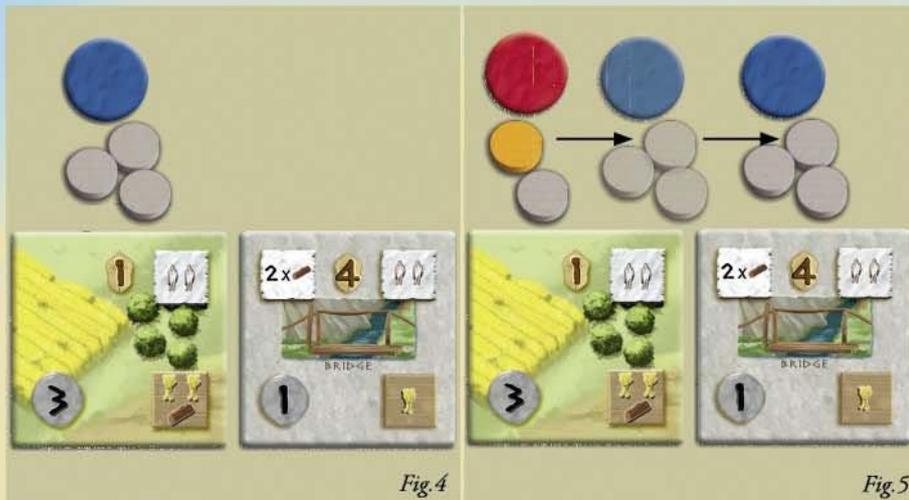
40 Pièces d'argent en bois, 10 pièces d'or en bois (chaque pièce d'or valant 3 pièces d'argent)

3 Tuiles Résumé du tour

1 Tuile Conquête

1 Livret de règles





Remarque : Chaque offre doit au moins être égale au montant minimum indiqué sur la tuile concernée.

Si un joueur désire faire une offre pour une tuile pour laquelle un joueur a déjà fait une offre, il doit offrir plus de pièces. Le joueur qui avait fait une offre inférieure doit immédiatement retirer son offre et son jeton de couleur de la tuile et placer son argent et son jeton de couleur sur une autre tuile sans changer le montant de son offre [fig. 5].

Le joueur qui avait fait une offre inférieure peut également récupérer son offre (toutes ses pièces et son jeton) plus **1 pièce** offerte par la banque. Il ne pourra plus prendre de tuile ce tour.

Un joueur peut également passer sans faire d'offre, dans ce cas il reçoit **3 pièces** de la banque.

Les tuiles Terrain / Bâtiment dans la rangée où se trouve la tuile Conquête coûte exactement 3 pièces de plus que leur prix minimum. Un joueur ne peut pas être « expulsé » quand il se trouve sur une de ces tuiles. Un joueur qui fait une offre sur une tuile dans cette rangée est assuré d'obtenir cette tuile.

Exemple : Un joueur veut acquérir une tuile de la rangée où se trouve la tuile Conquête. La tuile indique un prix d'offre minimum de 3, le joueur place donc 6 pièces ainsi que son jeton de couleur et est assuré d'obtenir cette tuile. [Fig.6].



Lorsque tous les joueurs ont réalisé une offre, « retiré » leur offre ou passé, la phase d'enchères se termine.

c) Détermination de l'ordre des joueurs

Le nouvel ordre des joueurs est déterminé par le montant de chaque offre. Le joueur faisant la plus forte offre est le nouveau premier joueur, etc ... (les jetons de couleur sont ordonnés à côté de la tuile Flèche en conséquence).

Si plusieurs joueurs ont réalisé des offres identiques, l'ordre entre ces joueurs reste le même que durant le tour précédent. Passer est toujours l'offre la plus faible.

d) Amélioration des civilisations

Tous les joueurs prennent leurs Tuiles Terrain / Bâtiment simultanément. Toutes les pièces utilisées par les joueurs pour les offres sont ajoutées à la banque, et chaque joueur récupère son jeton de couleur.

Placer les nouvelles tuiles

Les **tuiles Bâtiment** sont placées à gauche de la tuile Civilisation des joueurs (ou à gauche de la dernière tuile Bâtiment) pour former une rangée. Le joueur paye le montant des ressources (bois/pierre) et ajuste ses marqueurs sur son plateau individuel, s'il construit le bâtiment.

S'il ne peut pas ou ne veut pas construire le bâtiment, il met à la place une pièce de sa réserve sur la tuile.



Dans les 2 cas, la population de la civilisation évolue en fonction de la tuile (voir point 5e) et le bâtiment peut être utilisé immédiatement.

Si le joueur n'a pas suffisamment de ressources ou de pièce pour marquer le bâtiment, la tuile est retirée et retourne dans la boîte.

Dans le tour d'approvisionnement suivant, chaque bâtiment marqué avec une pièce doit être achevé. Cela signifie que le joueur doit immédiatement payer le montant de ressources indiqué puis remettre la pièce dans sa réserve (voir point 7)

Les **tuiles Terrain** sont placées à droite de la tuile Civilisation des joueurs (ou à droite de la dernière tuile terrain posée).

Toutes les tuiles terrain ne peuvent pas être placées à droite de la tuile Civilisation des joueurs. La tuile immédiatement adjacente doit toujours avoir au moins une ressource – bois, nourriture ou pierre – en commun. [Fig 7].



Note : La première tuile Terrain directement placée à côté de la tuile Civilisation peut être de tout type.

Si un joueur ne peut pas placer immédiatement sa tuile Terrain de cette manière, cette tuile retourne dans la boîte.

e) Population et revenus uniques

Le joueur reçoit des nouveaux citoyens et/ou un revenu unique (de l'argent la plupart du temps) de la nouvelle tuile posée. Il peut conserver ses gains même si plus tard il perd la tuile.

Il ajuste le marqueur de population et les autres marqueurs sur son plateau individuel, et reçoit l'argent de la banque selon le montant indiqué sur la tuile [Fig 8]



f) Revenus du tour

Le revenu que reçoit le joueur chaque tour est indiqué dans le coin droit inférieur de chaque tuile Terrain et tuile Bâtiment de la civilisation du joueur [Fig 9].

Le joueur ajuste alors les marqueurs concernés sur son plateau individuel et prend l'argent de la banque et l'ajoute à sa réserve.



Fig.9



Fig.10

Le revenu en argent dépend de la taille de la population (par exemple, un joueur avec 10 citoyens reçoit 4 pièces) [Fig 10]

Note : Arkadia reçoit des citoyens chaque tour. Sa population est toujours ajustée avant de déterminer le revenu.

g) Désastres

A la fin de chaque tour 2 jetons Désastres sont retournés face visible, un après l'autre, et placés à côté de leur tuile Désastre.

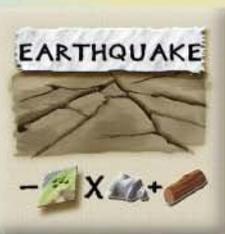
Si le Désastre vierge est révélé, il retourne dans la boîte.

Un Désastre intervient immédiatement dès que le 3^{ème} jeton Désastre du même type est révélé (voir point 6).

Puis on débute un nouveau tour, 5 nouvelles tuiles (Terrain/Bâtiment) sont piochées et placées face visible, et le premier joueur commence les enchères.

Un total de 8 tours est joué dans une partie : 3 tours avec les tuiles A, 3 tours avec les tuiles B et 2 tours avec les tuiles C.

6. Désastres



Tremblement de Terre (earthquake) : Chaque joueur doit immédiatement donner un bois et une pierre (en ajustant les marqueurs sur son plateau individuel) pour chaque tuile Bâtiment présente dans sa civilisation (y compris ceux incomplets et ceux qui ont une pièce dessus).

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas « payer », il doit retirer chaque tuile non payée : par exemple s'il ne peut pas payer 2 pierres, 2 bâtiments sont retirés, s'il ne peut pas payer 1 bois et 1 pierre, il doit retirer un bâtiment.

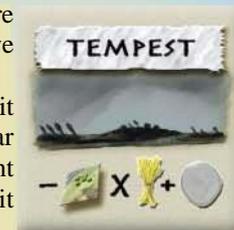
Sécheresse (Drought) : Chaque joueur perd immédiatement un tiers (arrondi au supérieur) de sa nourriture (en ajustant le marqueur nourriture).

Epidémie (Plague) : Chaque joueur perd immédiatement un tiers (arrondi au supérieur) de ses citoyens (en ajustant le marqueur citoyens).



Tempête : Chaque joueur perd immédiatement une nourriture (en ajustant le marqueur nourriture) et une pièce de sa réserve pour chacune de ses tuiles Terrain.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas « payer », il doit retirer chaque tuile non payée (elle retourne dans la boîte). Par exemple s'il ne peut pas payer 2 nourritures, 2 terrains sont retirés, s'il ne peut pas payer 1 nourriture et 1 pièce, il doit retirer un terrain.



Déclin : Chaque joueur perd immédiatement 10 biens luxueux (en ajustant le marqueur correspondant). Si le joueur n'en possède pas autant, il perd tout simplement la totalité de ses biens luxueux.

Certains bâtiments offrent une protection contre un désastre. Si un joueur bâtit un de ces bâtiments (avec ou sans pièce dessus) il est protégé contre les effets du désastre concerné.



7. Tour d'approvisionnement

Si une tuile de Réapprovisionnement est piochée

- Tous les joueurs doivent nourrir leurs citoyens
- Paient le montant du matériel nécessaire pour achever les bâtiments marqués par une pièce.

Chaque citoyen a besoin d'une unité de nourriture. Chaque joueur ajuste son marqueur de nourriture. Si un joueur ne possède pas suffisamment de nourriture, il doit réduire le nombre de ses citoyens en fonction de ceux qui ont été nourris [Fig 11].



Un joueur ne peut pas priver de nourriture sa population s'il a suffisamment de nourriture. Il doit nourrir autant de citoyens qu'il le peut, ou jusqu'à ce que son marqueur nourriture soit à 0.



Fig.11

Chaque bâtiment où se trouve une pièce doit être achevé en payant le prix des ressources nécessaires [Fig 12].

Si un joueur ne peut pas ou ne désire pas payer ces ressources pour achever un bâtiment, la tuile est retirée et remise dans la boîte. Dans tous les cas, la pièce qui se trouvait sur le bâtiment retourne dans la réserve du joueur.



Fig.12

8. Biens luxueux

On gagne des biens luxueux en surproduisant des ressources : lorsqu'un joueur reçoit un revenu supérieur à la capacité de son entrepôt (qui contient au maximum 10 bois, 10 pierres et 13 nourritures), les ressources supplémentaires sont comptées en tant que biens luxueux (les joueurs ajustent leur marqueur sur leur plateau).

Exemple : Léonidas a 8 bois et en produit 4 de plus : il déplace son marqueur bois sur son plateau à 10, et déplace son marqueur Biens Luxueux de 2 [Fig 13].

Si un marqueur biens luxueux dépasse la case 20, le joueur prend un jeton 20+ et continue à comptabiliser ses biens en repartant de la case 0.

Lorsqu'un joueur a 14 citoyens ou plus, il reçoit aussi des biens luxueux en plus de ses pièces, comme indiqué sur le plateau individuel [Fig 14].



Fig.13



Fig.14

Un joueur peut, à tout moment, échanger des biens luxueux avec le rapport 2:1 pour n'importe quelle ressource (pierre, bois ou nourriture). **Ce n'est toutefois possible que lorsqu'il n'a pas suffisamment de ressources nécessaires pour la construction ou pour nourrir ses citoyens.**

Les biens luxueux peuvent également être vendus dans le rapport 2:1 avec la banque pour faire des enchères ou pour placer une pièce sur un bâtiment. **Ce n'est toutefois possible que lorsque le joueur n'a pas suffisamment d'argent.**

9. Fin de la partie

Dès que la dernière tuile C est placée, c'est la fin de partie. Les 2 derniers jetons Désastre sont révélés, un après l'autre et les désastres éventuellement résolus dans l'ordre.

Puis chaque joueur doit nourrir ses citoyens une dernière fois et payer les ressources pour les bâtiments inachevés ou retirer ceux non achevés.

10. Décompte et victoire

Chaque joueur totalise séparément ses :

- Points de prestige : C'est la somme de points de prestige de tous les bâtiments et de toutes les tuiles Terrain (nombre indiqué au milieu en haut de chaque tuile) plus un point pour chaque 3 pièces détenues par le joueur dans sa réserve ;
- Points de population : 3 points par citoyen.

Le plus petit des 2 résultats est le score total du joueur.



Fig.15

Le joueur avec le plus de points l'emporte. S'il y a égalité, le joueur à égalité avec le plus de points (prestige ou population) l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité ayant le plus de biens luxueux l'emporte.

Exemple : Dimitrios a un total de 25 points de prestige (total de ses tuiles bâtiments, terrain et pièces) mais n'a que 6 citoyens dans sa civilisation (= 18 points de population). Son score final est de 18 points.

Helena a 22 points de prestige mais 9 citoyens (= 27 points de population). Son score final est donc de 22 points.

Helena l'emporte ! [Fig 15].

Jeu en solitaire

Vous pouvez jouer à Peloponnes seul afin d'apprendre le déroulement d'une partie et optimiser les différents aspects du jeu.

Vous choisissez n'importe quelle civilisation pour commencer et appliquez les règles pour les parties à 5 joueurs (5 tuiles au début sans tuile Conquête).

L'objectif est d'atteindre le plus grand score.

Au lieu de faire des enchères, vous achetez simplement une tuile Terrain ou Bâtiment chaque tour au prix indiqué.

Niveaux de jeu

Si vous désirez ajouter un peu de piment à vos parties en solitaire, vous pouvez utiliser le système de niveaux de jeu.

Niveau 1 : Une partie jouée avec les règles 5 joueurs. Pour terminer ce niveau, vous devez obtenir un score de 24.

Le niveau 2 est joué avec une civilisation différente de celle du niveau 1. Vous choisissez un revenu supplémentaire. Pour indiquer cela, une des tuiles Résumé est placée à moitié sous la tuile civilisation et tournée de



Fig.16

façon à indiquer le type de revenu additionnel visible en bas à droite [Fig 16].

Les tuiles sont tirées chaque tour comme dans une partie 4 joueurs, avec 1 tuile placée à côté de la tuile Conquête. La tuile dans la colonne de la tuile Conquête coûte 3 pièces de moins que le prix minimum de l'enchère, comme dans les règles de base [Fig 17].

28 points sont nécessaires pour compléter ce niveau.



Fig. 17

Le niveau 3 est joué avec une autre civilisation que les 2 niveaux précédents. Vous choisissez 2 revenus additionnels, en plaçant 2 tuiles Résumé comme précédemment. Les tuiles sont piochées comme dans une partie 3 joueurs, avec 2 tuiles dans la rangée de la tuile conquête.

32 points sont nécessaires pour compléter ce niveau.

Le niveau 4 est joué avec une tuile Civilisation non utilisée jusqu'à maintenant. Vous choisissez 3 revenus additionnels, en plaçant 3 tuiles résumé comme précédemment. Les tuiles sont piochées comme dans une partie 2 joueurs, avec 3 tuiles dans la rangée de la tuile Conquête.

35 points sont nécessaires pour compléter ce niveau.

Le niveau 5 est joué avec une tuile Civilisation non utilisée jusqu'à maintenant. Vous choisissez 3 revenus additionnels, en plaçant 3 tuiles Résumé comme précédemment. Chaque tour cependant, 4 des 5 tuiles sont placées dans la rangée Conquête.

35 points sont nécessaires pour compléter ce niveau.

Bâtiments spéciaux

Port + Temple d'Apollo

Le joueur peut chaque tour choisir comme revenu un bois, une pierre, une nourriture ou une pièce.

Forteresse de Tyrins

Le joueur perd un citoyen lorsqu'il prend cette tuile. Si le joueur n'a pas de citoyen, il ne peut pas prendre ce bâtiment. Ce citoyen n'est pas rendu si le joueur perd plus tard ce bâtiment.



Marché + Agora

Chaque offre du joueur vaut désormais 1/2 de plus. Cela lui permet de miser le même montant qu'un autre joueur mais force le joueur présent à faire une offre pour une autre tuile.

Remarque : Ce bonus ne permet pas de déterminer l'ordre du tour.



Caserne (Barracks)

Le joueur peut ignorer les règles de placement lorsqu'il place une tuile Terrain. Il perd 2 citoyens lorsqu'il place cette tuile.

Si le joueur n'a pas deux citoyens, il ne peut pas prendre ce bâtiment. Ces citoyens ne sont pas rendus si le joueur perd plus tard ce bâtiment.



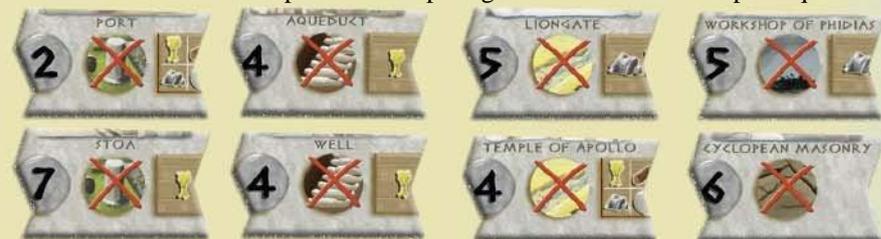
Tuiles Terrain signalant un réapprovisionnement

Un tour d'approvisionnement est joué immédiatement lorsqu'une tuile de ce type est révélée.



Maçonnerie Cyclope, Atelier de Phidias, Stoa, Puits, Temple d'Apollo, Aqueduc, Lion Gate, Port

Chacun de ces bâtiments permet de se protéger contre un désastre spécifique.



Auteur : Bernd Eisenstein © 2009

Illustrations : Matthias Catrein (www.matthias-catrein.com, m.catrein@bluewin.ch)

Mise en pages : Michaela Sommer (m.sommers@irongames.de)

Traduction française : Stéphane Dehouck (admin@fievredujeu.com)

Editeur : Irongames © 2009 (www.irongames.de, info@irongames.de)

L'auteur remercie pour leur inlassable tests : Jeff allers, Westparkgamers, Peer Sylvester, Wolfhart Umlauf, Michaela Sommer, Angi Krüger, Mario Prochnow, Rheinold Müller, Michael Schmitt, Carsten Schünemann, Hartmut Kommerell, Wiebske Mast, Jeffrey D.Allers, Christian Daus, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, die Sanwalds, Berndt Sander, Volker + Ilse Sitzler, Lena et les autres.

Remerciements particuliers à Richard « Histogame » Stubenvoll et à Günter « Bambus » Cornett pour leurs précieux conseils.

Peloponnes >> Extension Hellas

Le jeu de base est exigé pour jouer cette extension

Argument

Syracuse, Thèbes et Delphes se déclarent également et essaient de gagner la suprématie en mer Egée.

Le Colosse, l'Oracle et l'Invention ont laissé leurs constructeurs briller dans une glorieuse lumière.

Composants

6 tuiles-D | 3 tuiles Civilisation | 2 jetons désastre (blanc) | 2 tuiles Mer

Mise en place

Mélangez les 3 tuiles Civilisation avec celles du jeu de base et donnez une tuile à chaque joueur. Mélangez les 2 jetons désastre blanc avec les 16 jetons désastre du jeu de base face cachée et placez les de côté.

Les 2 tuiles Mer ne sont utilisées qu'avec l'extension Mer. Mélangez ces dernières avec les 6 autres tuiles Mer.

Chacune des 6 tuiles-D est nécessaire pour une partie à six-joueurs. A moins de six joueurs, la première extension n'est pas nécessaire, cependant, et la tuile Terrain avec un petit * en bas à gauche est retirée de la partie. Mélangez alors les Tuiles-D dans une pile face cachée et placez-les de côté.

Jouer avec l'extension Hellas

Avec cette extension, la partie est allongée d'un tour à 9 tours. Il y a également un tour d'approvisionnement supplémentaire déclenché par une des tuiles.

Autrement, le jeu est le même que le jeu de base.

Jouer en solitaire avec l'extension Hellas

28 points sont nécessaires pour terminer le niveau 1.

Pour le niveau 2 : 32 Points | Niveau 3 : 36 Points | Niveau 4 : 39 Points | Niveau 5 : 40 Points

Tuiles spéciales

Civilisation Syracuse : Ce joueur est automatiquement protégé contre la peste.

Civilisation Delphes : Ce joueur est automatiquement protégé contre la sécheresse et le tremblement de terre.

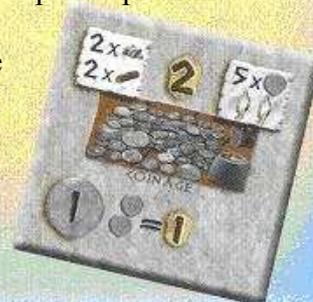
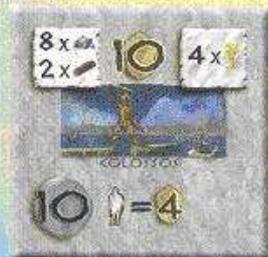
Civilisation Thèbes : Ce joueur peut placer toutes ses tuiles Terrain les unes à côté des autres et reçoit 2 biens de luxe à chaque tour comme revenu bonus.

Oracle : Si son propriétaire a au moins 20 biens de luxe à la fin de la partie, il peut compter le plus grand de ses deux scores (Points de prestige pour les bâtiments/argent ou points de population).

Invention : A la fin de la partie, son propriétaire reçoit un point pour chaque 2 pièces au lieu de chaque 3 pièces.

Colosse : A la fin de la partie, son propriétaire reçoit 4 points pour chacun de ses habitants au lieu de 3.

Tuiles Mer : Elles contiennent à la fois des points de prestige et des habitants.



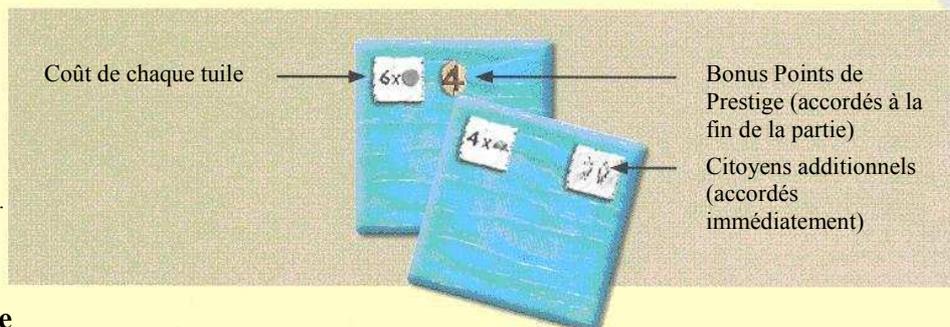
Peloponnes - L'extension Mer

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.



Coût de chaque tuile

Bonus Points de Prestige (accordés à la fin de la partie)

Citoyens additionnels (accordés immédiatement)

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.

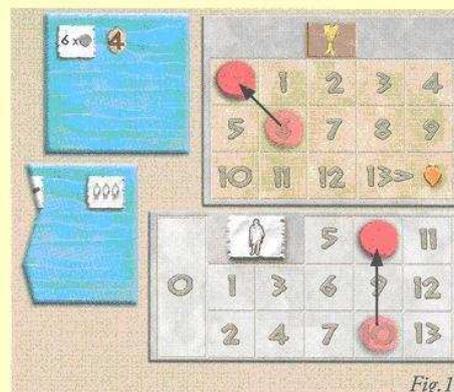


Fig.1

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



Fig.2

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.

