

## 1 But du jeu

Les joueurs colonisent la Grèce et ses environs. En gagnant des territoires et des ressources ils pourront accéder à des découvertes et ainsi construire la plus prestigieuse civilisation.

## 2 Préparation

- Ne garder que les tuiles découvertes correspondant au nb de joueurs (dos sans numéro et  $\text{num} \leq \text{nb}$  joueurs).
- Grouper les tuiles identiques (même dessin).
- Placer aléatoirement les tuiles sur les lignes de leur couleur.
- Chaque joueur reçoit 4 jetons à sa couleur, représentant son **stock** de **colons**.
- Prendre un 5ème jeton pour chaque joueur et faire une pile sur la première case de la piste de temps (aléatoirement).
- Le plus en bas de la pile (dernier joueur), prend **X** jeton(s) « territoire » de chaque type et condamne autant de territoires correspondants (même type) en y posant le jeton retourné (croix visible).
  - **X** = 1/2/3 pour respectivement 5/4/3 joueurs.
  - **On ne peut pas condamner 2 territoires étoilés d'un même type.**
  - Condamner des territoires étoilés influe sur la difficulté à bâtir des merveilles.
- Placer un jeton « Peuplade » sur chaque territoire étoilé non condamné.
- Prendre 4 cubes « ressource » différents [+1 aléatoire à 5] et en donner aléatoirement un à chaque joueur.
- Mélanger les cartes Destin et les cartes Olympos en 2 piles.
- Retirer de la partie une carte Olympos face cachée.

## 3 Déroulement de la partie

- C'est toujours au dernier joueur sur la piste de temps de jouer.
- Si 2+ joueurs sont en dernière position, c'est au joueur dont le pion est au dessus de jouer.

- Le joueur réalise une action (Expansion ou Développement).
- Une fois l'action réalisée, le joueur avance son pion sur l'échelle de temps (le nombre de cases dépend de l'action).
- Le coût d'une action peut être diminué en utilisant des jetons « Sablier ». **Si le joueur possède des sabliers, il doit les utiliser en priorité avant d'avancer son pion.**

### 3.1 Action : Expansion

Cette action consiste à déplacer un colon depuis le plateau ou le stock vers un territoire. Le paiement de toute l'action se fait une fois le déplacement entièrement réalisé.

#### Départ

- Nouveau colon : un déplacement depuis le stock coûte 2tps. Le colon arrive alors soit par la zone Nord, soit par un territoire conquis.
- Quitter un territoire que l'on contrôle fait perdre les jetons correspondants (remis en réserve/sur la case ou passé à un autre joueur occupant la case).

#### Déplacement

- On peut se déplacer d'autant de cases que souhaité (1 case minimum), en traversant n'importe quelle case (libre, occupée ou condamnée), sauf la zone Nord, sans surcoût.
- 1 case de terre coûte 1tps.
- 1 case de mer coûte 2tps.

#### Arrivée

- **On ne peut pas s'arrêter dans un territoire condamné (croix).**
- Quand on s'arrête sur un territoire, on en prend automatiquement le contrôle.
- Si on s'arrête sur le territoire Olympos ou une étoilé, on prend le jeton.
- Si le territoire était vide, on prend un jeton correspondant dans la réserve.
- Si le territoire est occupé par un joueur :
  - Il y a un combat, remporté automatiquement.
  - **Coûte 1/2/3 tps si respectivement +/=/- d'épées.**
  - Le pion arrivant est placé sur celui déjà présent.

- Le contrôle passe au nouvel arrivant, qui reçoit le jeton territoire du « vaincu » et l'éventuel jeton Zeus ou étoile de la case.
- **Le vaincu prend un jeton sablier dans la réserve.**
- Le vaincu peut rester sur le territoire tant qu'il veut mais devra le quitter puis revenir et combattre s'il veut en reprendre le contrôle, à moins que l'autre joueur ne le quitte de lui même. **Tant qu'il ne contrôle pas le territoire il ne peut pas y faire venir de nouveaux colons.**
- Si le territoire est occupé par une Peuplade, il y a un combat comme avec un joueur et donc un coût en tps (Peuplade = 0 épée). **La Peuplade est transformée en étoile et le restera jusqu'à la fin de la partie.**

**Coût de l'action = nouveau colon + déplacement + combat.**

### 3.2 Action : Développement

Cette action consiste à acheter une tuile de la plaque de développements, contre **7tps** à la fin de l'action.

#### Découvertes

- Payables en territoire et/ou cube (ressource).
- Les territoires restent devant le joueur.
- Les cubes sont défaussés.
- Les « + » dans le prix indiquent que les X ressources doivent être **d'un type** différent des précédents.
- Le joueur prend la tuile (au choix si plusieurs).
- Le joueur prend un jeton **de la réserve** qu'il place sur le bonus de son choix, immédiatement résolu. **Le fond gris est réservé pour les parties à 5.**
- **Il est interdit de prendre 2 fois la même découverte.**

#### Merveilles

Le joueur doit disposer du nombre d'étoiles indiqué dessus. Ces étoiles sont procurées par

- Les jetons étoile gagnés lors de la prise d'un territoire.
- Certaines cartes Destin et Olympos.
- Les découvertes Architecture et Ingénierie.

- Chaque jeton bonus situé **dans la même colonne** que la merveille.

### 3.3 Cases Zeus

#### Cartes Destin

Dès qu'un joueur atteint ou franchi une case Zeus, il pioche une carte Destin qu'il peut jouer immédiatement ou à n'importe quel moment de son tour.

#### Carte Olympos

- Le **premier joueur** à atteindre une case Zeus déclenche le tirage d'une carte Olympos après avoir reçu sa carte de Destin.
- Si un deuxième symbole Zeus est présent sur la case, une seconde carte est tirée quand le **dernier joueur**

atteint à son tour la case.

- La moitié des effets est positif, l'autre négatif.
- Les effets positifs touchent ceux ayant le plus de points Zeus (**1 minimum**).
- Les effets négatifs touchent les joueurs en ayant le moins.

### 3.4 Fin du jeu

Une fois qu'un joueur dépasse la dernière case Zeus, il peut décider de soit **passer**, soit **effectuer une dernière action**, sans dépasser la croix en coût de tps.

Une fois cela fait, il a fini de jouer.

La partie prend fin quand tous les joueurs se retrouvent dans cette situation.

## 4 Décompte des points

- Points de la piste de temps
- Points des jetons Prestige
- 1pt/territoire normal sous contrôle
- **2pts/territoire Atlantide sous contrôle**
- 2pts/tuile découverte
- Points des Découvertes
- Points des Merveilles
- La carte « Kères » fait perdre 2pts à ses victimes
- **1pt/carte Destin encore en main**

En cas d'égalité, le max de tuiles découverte + merveille l'emporte.