

Résumé

1. Placer une tuile volcan



a) Etendre le territoire

Poser une tuile attenante à une autre tuile sur la table.

b) Eruption volcanique

- placer une tuile au dessus de tuile déjà posés
- volcan sur volcan avec une direction différente
 - interdit de laisser des espaces libres sous la tuile
 - interdit de recouvrir une cité entière
 - interdit de recouvrir des tours ou des temples
 - Les huttes recouvertes sont rangées dans la boîte

2. Placer un bâtiment



a) 1 Hutte: niveau 1

b) 1 tour: adjacent à une cité, niveau 3

c) 1 temple: adjacent à une cité de 3 huttes ou plus

d) Etendre une cité existante

- sur tous les hexagones d'un même type adjacent à la cité
- par hexagone autant de huttes que de niveau d'élévation

Victoire précoce: placer la totalité de 2 types de bâtiment
Décompte de fin de partie: Temple > Tours > Huttes

Résumé

1. Placer une tuile volcan



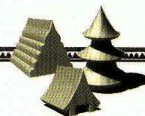
a) Etendre le territoire

Poser une tuile attenante à une autre tuile sur la table.

b) Eruption volcanique

- placer une tuile au dessus de tuile déjà posés
- volcan sur volcan avec une direction différente
 - interdit de laisser des espaces libres sous la tuile
 - interdit de recouvrir une cité entière
 - interdit de recouvrir des tours ou des temples
 - Les huttes recouvertes sont rangées dans la boîte

2. Placer un bâtiment



a) 1 Hutte: niveau 1

b) 1 tour: adjacent à une cité, niveau 3

c) 1 temple: adjacent à une cité de 3 huttes ou plus

d) Etendre une cité existante

- sur tous les hexagones d'un même type adjacent à la cité
- par hexagone autant de huttes que de niveau d'élévation

Victoire précoce: placer la totalité de 2 types de bâtiment
Décompte de fin de partie: Temple > Tours > Huttes

Résumé

1. Placer une tuile volcan



a) Etendre le territoire

Poser une tuile attenante à une autre tuile sur la table.

b) Eruption volcanique

- placer une tuile au dessus de tuile déjà posés
- volcan sur volcan avec une direction différente
 - interdit de laisser des espaces libres sous la tuile
 - interdit de recouvrir une cité entière
 - interdit de recouvrir des tours ou des temples
 - Les huttes recouvertes sont rangées dans la boîte

2. Placer un bâtiment



a) 1 Hutte: niveau 1

b) 1 tour: adjacent à une cité, niveau 3

c) 1 temple: adjacent à une cité de 3 huttes ou plus

d) Etendre une cité existante

- sur tous les hexagones d'un même type adjacent à la cité
- par hexagone autant de huttes que de niveau d'élévation

Victoire précoce: placer la totalité de 2 types de bâtiment
Décompte de fin de partie: Temple > Tours > Huttes

Résumé

1. Placer une tuile volcan



a) Etendre le territoire

Poser une tuile attenante à une autre tuile sur la table.

b) Eruption volcanique

- placer une tuile au dessus de tuile déjà posés
- volcan sur volcan avec une direction différente
 - interdit de laisser des espaces libres sous la tuile
 - interdit de recouvrir une cité entière
 - interdit de recouvrir des tours ou des temples
 - Les huttes recouvertes sont rangées dans la boîte

2. Placer un bâtiment



a) 1 Hutte: niveau 1

b) 1 tour: adjacent à une cité, niveau 3

c) 1 temple: adjacent à une cité de 3 huttes ou plus

d) Etendre une cité existante

- sur tous les hexagones d'un même type adjacent à la cité
- par hexagone autant de huttes que de niveau d'élévation

Victoire précoce: placer la totalité de 2 types de bâtiment
Décompte de fin de partie: Temple > Tours > Huttes