

CYCLADES

UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA POUR 2 À 5 JOUEURS

Dans l'archipel des Cyclades, au large d'une Grèce pas encore unifiée, les grandes cités (Sparte, Athènes, Corinthe, Thèbes et Argos) se développent et s'affrontent pour assurer leur suprématie sous le regard bienveillant des Dieux.

BUT DU JEU :

Démontrer la suprématie de sa cité en étant le premier joueur à posséder 2 Métropoles à la fin d'un cycle.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur reçoit le matériel à sa couleur **1**, qu'il place devant son paravent **2** visible de tous, et 5 pièces d'or (PO) **3** qu'il cache derrière son paravent.

Disposez les plateaux **4**, troupes et flottes en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué sur les schémas des pages 7 et 8 (vous trouverez des numéros correspondant au nombre de joueurs en bas de chaque plateau).

Mélangez les cartes des Créatures mythologiques et placez-les, face cachée, en pile sur l'emplacement approprié **5**. Placez les figurines à côté de la défausse **6**.

Placez les cartes Philosophe **7** et les cartes Prêtre **8** sur l'emplacement qui leur est réservé sur le plateau.

Chaque joueur prend un seul de ses pions Offrande. Ces pions sont mélangés et placés aléatoirement sur les premiers emplacements du tour de jeu **9** (le deuxième pion offrande n'est utilisé que lors des parties à deux joueurs).

Laissez les 4 tuiles Dieux **10** à côté du plateau de jeu.

Les tuiles bâtiments, les tuiles Métropole, les deux dés spéciaux, les marqueurs prospérité et les PO qui n'ont pas été distribués aux joueurs sont conservés dans la boîte de jeu en attendant leur utilisation dans la partie.

MATÉRIEL

Plateau de jeu en trois parties

2 dés spéciaux

100 pièces d'or (PO)

16 marqueurs prospérité

5 figurines : Kraken, Minotaure, Méduse, Polyphème, Chiron

18 cartes Créature mythologique

16 cartes Philosophe

16 cartes Prêtre



4 grandes tuiles Dieux

40 bâtiments :



10 Ports



10 Forteresses



10 Temples



10 Universités



10 Métropoles

Pour chacune des 5 couleurs du jeu :



2 pions Offrande



8 flottes



3 marqueurs territoire



8 troupes



1 paravent



LE JEU :

Le jeu se déroule en une succession de cycles au cours desquels les joueurs vont :

- Tout d'abord **récolter leurs revenus** sous forme de PO (production de leurs îles + commerce maritime).
- Puis **faire des offrandes aux Dieux** (enchères). Il faudra parfois dépenser beaucoup pour obtenir les faveurs du Dieu de son choix.
- Enfin, en fonction du Dieu obtenu, **réaliser les actions** qui lui sont spécifiques (chaque Dieu dispose d'une action « gratuite », d'autres étant accessibles en dépensant encore de précieuses PO).

L'objectif de chaque joueur est de posséder deux Métropoles à la fin d'un cycle (que ce soit en les construisant et/ou en les conquérant). La partie prend fin à la fin d'un cycle si au moins un des joueurs a rempli cet objectif. Au cas où plusieurs joueurs atteindraient cet objectif lors d'un même cycle, c'est alors le plus riche (celui qui possède le plus grand nombre de PO) qui l'emporte.

DÉROULEMENT D'UN CYCLE :

1/ CRÉATURES MYTHOLOGIQUES :

Durant chaque cycle, certaines créatures mythologiques arpentent les îles des Cyclades.

Au début de chaque cycle, il faut commencer par mettre à jour la piste des Créatures mythologiques (voir ci-contre) pour avoir trois Créatures visibles, une sur chacun des trois emplacements. Les PO sous chaque emplacement indiquent le prix à payer pour utiliser cette Créature lors de la phase d'action (voir plus loin). Procédez de la manière suivante :

- Défaussez la créature sur trouvant sur la case « 2 PO » si elle n'a pas été utilisée lors du précédent cycle.
- Puis décalez les autres cartes vers la droite de manière à remplir les emplacements vides.
- Enfin, remplissez les emplacements restants en piochant de nouvelles cartes.

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Cas particulier du début de partie :

- Lors du tout premier cycle, piochez la première carte Créature mythologique et placez-la face visible sur la case de gauche de la piste (case 4 PO).
- Lors du second cycle, si cette Créature n'a pas été utilisée, décalez-la d'une case vers la droite et placez la première Créature de la pioche face visible sur la case ainsi libérée. (sinon placez les deux premières Créatures de la pioche sur les cases 4 PO et 3 PO).

2/ LES DIEUX :

L'ordre dans lequel les Dieux accordent leurs actions aux joueurs change au début de chaque cycle.

On mélange les 4 grandes tuiles des Dieux et on les place, au hasard, sur les 4 emplacements vides se trouvant au-dessus de la case d'Apollon.

À 4 joueurs, le dernier des 4 Dieux sera placé face cachée. Il ne sera pas disponible pour ce cycle. Lors du cycle suivant, vous placerez ce Dieu en première position, face visible, puis, vous mélangerez les 3 autres. Encore une fois, le Dieu qui sera placé en 4^{ème} position sera face cachée et deviendra le premier Dieu au prochain cycle.

À 3 joueurs, les deux premiers Dieux seront placés face visible et les deux derniers face cachée. Lors du cycle suivant, on jouera avec les deux Dieux qui étaient face cachée. Au cycle suivant, on mélangera à nouveau les 4 Dieux pour tirer au sort deux nouvelles paires.

Les aménagements de règles spécifiques à 2 joueurs sont explicités en fin de règles, page 6.

3/ REVENUS :

Chaque cité obtient des pièces d'or (PO) en fonction de la prospérité de ses îles et du commerce maritime.

Chaque joueur reçoit **1 PO par marqueur prospérité** contrôlé.

Les marqueurs prospérité sont présents sur plusieurs îles (imprimés sur le plateau, puis éventuellement rajoutés sous forme de jetons, grâce à Apollon, voir page 6), ainsi que sur



Au tour précédent, un joueur a utilisé la Créature placée sur la case 3 PO. La piste doit maintenant être mise à jour pour le début du nouveau tour :

- 1 Le Minotaure est défaussé (personne n'en a voulu)
- 2 Le Pégase glisse jusqu'en position 2 PO
- 3 Les cases 3 PO et 4 PO sont remplies avec les premières Créatures de la pioche
- 4



Cette île rapporte 2 PO au joueur Bleu.



Cette case de commerce rapporte 1 PO au joueur Vert.

certaines cases mer (imprimés sur des flèches qui symbolisent le fait que les navires présents sur la case commercent avec l'étranger).

Les PO que les joueurs gagnent doivent être cachées derrière leurs paravents.

4/ OFFRANDES :

Pour obtenir le soutien des Dieux et les actions associées, les joueurs vont devoir sacrifier une partie de leurs richesses (PO).

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un Dieu et place son marqueur d'offrande sur la case chiffrée correspondant à l'offrande que le joueur désire faire à ce Dieu.

Si une offrande dépasse 10, il place un de ses marqueurs de territoire sur la case 10+, son pion offrande servant alors à indiquer les unités supplémentaires au-delà de 10 (exemple, pour miser 13, un joueur place son marqueur territoire sur 10+ et son pion Offrande sur 3)

Un Dieu n'accorde ses faveurs qu'à un seul joueur : celui qui lui fait la plus haute offrande.

Si un joueur fait une offrande à un Dieu déjà sélectionné :

- Il doit donc faire une offrande supérieure à celle en cours.
- Le joueur qui avait fait la précédente offrande reprend son marqueur et doit immédiatement miser sur un AUTRE Dieu !

Il est possible que le joueur ainsi chassé chasse à son tour un autre joueur. On doit résoudre tous ces cas avant que le prochain joueur dans l'ordre du tour ne place son pion Offrande.

Seul Apollon ne demande pas d'offrande. Tout joueur peut placer son pion sur la case d'Apollon sans rien dépenser. Il est possible que plusieurs joueurs choisissent Apollon durant le même cycle. Le premier joueur à prendre Apollon place son pion sur la case 1, le second sur la case 2, etc.

La phase d'offrande est terminée lorsque chaque joueur a placé son marqueur sur un Dieu. Chaque joueur paye le nombre de PO qu'il a offert à son Dieu, en tenant compte des éventuelles réductions liées aux cartes Prêtre (voir plus loin).

Important : même si le nombre de PO que chaque joueur possède doit être toujours tenu secret au cours de la partie, il est interdit de faire une offrande que l'on ne peut pas payer ! Les Dieux en seraient très fâchés !

5/ RÉALISATION DES ACTIONS :

Les Dieux sont activés dans l'ordre déterminé en début de cycle.

Le joueur qui a remporté les offrandes sur le premier Dieu peut réaliser, dans l'ordre de son choix, les actions spécifiques à ce Dieu et avoir recours aux créatures mythologiques, en payant le coût correspondant à chacune de ces actions.

Les actions sont les suivantes :

- Appeler une ou plusieurs Créatures mythologiques (tous les Dieux, sauf Apollon)
- Recruter (tous les Dieux, sauf Apollon)
- Construire (tous les Dieux, sauf Apollon)
- Action spéciale (tous les Dieux, sauf Athéna et Apollon)
- Augmenter ses revenus (Apollon)

Les 4 Dieux principaux fonctionnent de la même manière. Seul Apollon est différent.

Il est possible d'alterner les actions (*exemple : recruter, construire, puis recruter de nouveau*).

Quand le joueur a terminé ses actions, il place son pion offrande sur la dernière case libre du tour de jeu. C'est alors au joueur ayant misé sur le Dieu suivant de réaliser ses actions.

• APPELER UNE OU PLUSIEURS CRÉATURES MYTHOLOGIQUES

En payant le coût indiqué sous la carte (2, 3 ou 4 PO moins les réductions liées aux Temples), le joueur peut prendre la carte Créature correspondante et appliquer l'effet indiqué. Une fois le pouvoir utilisé, la carte est placée face visible dans la défausse.

Les pouvoirs des Créatures doivent être utilisés immédiatement. On ne peut pas garder une Créature que l'on vient d'acheter pour la jouer ultérieurement.

Le pouvoir de chaque Créature et l'utilisation des 5 figurines Créatures sont explicités sur la fiche récapitulative de 4 pages fournie avec le jeu.

Il est à noter que l'on ne place de nouvelles créatures sur le plateau qu'au début de chaque cycle. Ainsi, c'est le joueur qui aura fait la meilleure offrande au premier Dieu qui aura l'occasion de se servir en premier. Comme rien ne lui interdit de jouer plusieurs créatures, il est fort probable que les derniers joueurs du cycle n'auront plus de créature disponible lorsque viendra leur tour.

EXEMPLE : OFFRANDES



Le joueur Bleu souhaite la guerre et fait une offrande sur Arès.

Il place son marqueur sur 5, pensant que cette valeur effraiera les autres joueurs.



Mais le joueur Rouge fait une offrande à 6 sur Arès !

Du coup, Bleu doit immédiatement faire un autre choix.

Il se place alors à 1 sur Poséidon, en espérant se faire déloger pour revenir ensuite sur Arès.



Et c'est exactement ce qui se passe : Jaune fait une offrande à 3 sur Poséidon, délogeant Bleu.

Bleu fait immédiatement une offrande à 7 sur Arès, délogeant Rouge, qui doit maintenant faire une offrande sur un autre Dieu qu'Arès... Que va-t-il faire ?

EXEMPLE : FIN DES ACTIONS



Rouge a joué en premier : à la fin de ses actions, il pose son marqueur d'offrande sur la case 5. Le joueur suivant (Vert) posera, lui, sur le 4, etc.

Ainsi, c'est le joueur ayant joué en dernier qui proposera, au tour prochain, la première offrande.

◆ RECRUTER

Les Dieux principaux permettent de recruter gratuitement, selon leur spécialité, une troupe, une flotte, un Prêtre ou un Philosophe, mais aussi d'en recruter plus encore contre de précieuses pièces d'or (PO).



POSÉIDON

Recruter des flottes

Poséidon offre une flotte gratuite.

Il est possible d'acheter des flottes supplémentaires comme suit :

- La deuxième flotte coûte 1 PO
- La troisième 2 PO
- La quatrième 3 PO.

On ne peut pas acheter plus de 3 flottes supplémentaires dans le même tour.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 8 flottes.

On doit construire les flottes sur une case de mer se trouvant autour d'une île appartenant au joueur. Cette case doit être vide ou occupée par des flottes appartenant à ce même joueur.



ARÈS

Recruter des troupes

Arès offre une troupe gratuite.

Il est possible d'acheter des troupes supplémentaires comme suit :

- La deuxième troupe coûte 2 PO
- La troisième 3 PO
- La quatrième 4 PO.

On ne peut pas acheter ainsi plus de 3 troupes supplémentaires dans le même tour.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 8 troupes.

Les troupes doivent être placées sur des îles contrôlées par le joueur.



ZEUS

Recruter des Prêtres

Zeus offre un Prêtre gratuit.

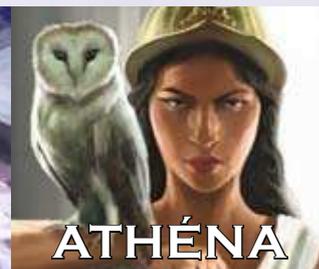
Il est possible d'obtenir un unique Prêtre supplémentaire, pour 4 PO.

Les Prêtres doivent être placés devant le paravent à la vue de tous.

Effet des Prêtres :

Chaque Prêtre diminue de 1 PO l'offrande à payer au début de chaque cycle.

Quel que soit le nombre de Prêtres possédés, un joueur doit obligatoirement payer au moins 1 PO pour son offrande (seul l'accès à Apollon est complètement gratuit).



ATHÉNA

Recruter des Philosophes

Athéna offre un Philosophe gratuit.

Il est possible d'obtenir un unique Philosophe complémentaire pour 4 PO.

Les Philosophes doivent être placés devant le paravent à la vue de tous.

Effet des Philosophes :

Dès qu'un joueur obtient un 4^{ème} Philosophe, il doit immédiatement les défausser pour créer une Métropole (voir plus bas).

◆ CONSTRUIRE

À chaque Dieu est associé un type de bâtiment, possédant un pouvoir spécial.

Construire un bâtiment coûte 2 PO. Lors de son tour, un joueur peut construire plusieurs bâtiments du même type, y compris sur la même île, du moment qu'il peut en payer le coût.

Dès qu'un joueur possède 4 bâtiments différents, répartis sur une ou plusieurs îles, il crée automatiquement une Métropole (voir plus loin).



Les bâtiments se placent sur les carrés blancs de chaque île.

POSÉIDON



PORT

Effet : le Port donne un bonus défensif lors des batailles navales se produisant sur les cases au voisinage de cette île (voir plus loin).

ARÈS



FORTERESSE

Effet : lors des batailles, la Forteresse donne un bonus défensif aux troupes présentes sur cette île (voir plus loin).

ZEUS



TEMPLE

Effet : chaque Temple donne une réduction de 1 PO lors de l'achat de Créatures mythologiques. La réduction de chaque Temple ne peut être utilisée qu'une seule fois par cycle. Quel que soit le nombre de Temples possédés, il faut toujours dépenser au moins 1 PO pour obtenir une Créature.

ATHÉNA



UNIVERSITÉ

Effet : l'Université n'a pas d'effet spécial... mais il s'agit d'un des 4 bâtiments dont vous aurez besoin pour créer une Métropole.

• ACTION SPÉCIALE

Certains Dieux permettent d'accéder à des actions particulières.

Lors de son tour, un joueur peut effectuer ces actions de multiples fois, tant qu'il dispose d'assez de PO pour les payer.

POSÉIDON

Déplacer ses flottes

Pour 1 PO, le joueur peut déplacer des flottes se trouvant dans la même case de mer et les faire avancer de 3 cases au maximum. Il peut intégrer ou abandonner des flottes au cours de ce déplacement.

Si des flottes pénètrent dans une case occupée par des flottes adverses, leur mouvement est terminé et une bataille navale s'engage immédiatement.

ARÈS

Déplacer ses troupes

Pour 1 PO, le joueur peut déplacer tout ou partie des troupes se trouvant sur une île vers une autre île reliée par une chaîne de bateaux à sa couleur.

- S'il débarque sur une île où sont présentes des troupes adverses, un combat s'engage immédiatement.
- S'il débarque sur une île ne contenant aucune troupe, il s'en empare sans combat, même si cette île possède une Forteresse.
- Si ses troupes quittent complètement l'île de départ, il doit y placer un marqueur de territoire. Cette île lui appartient tant qu'aucun adversaire n'y débarque. (Une île possédée par un joueur ne redevient donc jamais neutre).

Dernière île : il est interdit d'attaquer la dernière île d'un joueur sauf si l'attaquant prouve qu'il peut gagner la partie en réussissant la conquête de cette île.

Si, par exemple, le joueur qui a choisi Arès possède déjà une Métropole, il a le droit d'attaquer la dernière île d'un joueur si cette dernière contient une Métropole : en cas d'invasion réussie, il remporte la partie.

ZEUS

Changer les créatures.

Pour 1 PO, le joueur peut défausser une carte créature disponible et la remplacer par la première carte de la pioche.

Cette action peut servir à éliminer une Créature dangereuse à moindre prix ou encore à « chercher » une Créature précieuse dont le joueur peut avoir besoin.



Exemple de déplacement de flottes
Ci-dessus la situation initiale.



Première case de déplacement :
Le groupe de 3 flottes rejoint la flotte voisine.



Deuxième case de déplacement :
Les 4 flottes se déplacent ensemble d'une case.



Troisième case de déplacement :
2 flottes sont laissées sur place, tandis que 2 autres effectuent un dernier mouvement.

DÉROULEMENT DES COMBATS :

1) Chaque participant au combat lance 1 dé et y ajoute le nombre de troupes / flottes qu'il possède dans la zone de combat.



Si le combat se déroule dans une île où se trouve une ou plusieurs Fortereses, le défenseur ajoute « 1 » à la valeur de son dé pour chaque Forteresse.



Si le combat se déroule dans une zone maritime qui borde une île où le défenseur possède un ou plusieurs Ports, ce dernier ajoute « 1 » à la valeur de son dé pour chaque Port.

2) Le joueur qui réalise le plus petit score perd le premier assaut. Il élimine une de ses troupes / flottes du combat et la place dans sa réserve, devant son paravent. En cas d'égalité, les deux joueurs perdent une de leurs troupes / flottes.

3) S'il reste encore des troupes / flottes aux deux protagonistes, le défenseur peut décider de battre en retraite (voir plus bas). S'il ne veut pas ou ne peut pas battre en retraite, l'attaquant peut battre en retraite à son tour. Si aucun des deux joueurs ne bat en retraite, un nouvel assaut s'engage (voir étape 1).

4) On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur dans la zone de combat. Ce dernier prend le contrôle de l'île ou de la zone maritime qui a vu se dérouler le combat. Dans le cas d'une île, le gagnant gagne aussi tous les bâtiments qui se trouvent sur l'île.

Battre en retraite dans le cadre d'un combat terrestre : si un des joueurs veut abandonner le combat, il doit rapatrier ses troupes vers une île lui appartenant et reliée par ses flottes à celle du combat. Si ces conditions ne sont pas réunies, ses troupes ne peuvent pas battre en retraite.

Battre en retraite dans le cadre d'un combat naval : si un des joueurs veut abandonner le combat, il doit déplacer ses flottes dans une zone maritime adjacente vide ou qu'il contrôle. Si aucune zone ne répond à ces critères, les flottes ne peuvent pas battre en retraite.



Important : une île est considérée comme une seule et même case, quelle que soit sa taille. Le Port ci-dessus agit donc sur les 8 cases autour. Et la troupe présente protège l'ensemble de l'île.

Note : Il est possible que les deux armées s'annihilent mutuellement. Dans le cas d'un combat terrestre, le défenseur conserve son île. Il place un marqueur à sa couleur sur l'île. Il bénéficie toujours des revenus de cette île et des pouvoirs des bâtiments qui s'y trouvent, mais elle ne sera plus défendue contre une prochaine attaque tant qu'il n'aura pas recruté de nouvelles troupes grâce à Arès.

• APOLLON

Enfin, le ou les joueurs ayant choisi Apollon joueront forcément en dernier et auront un choix d'actions très limité. Jouer Apollon revient techniquement à passer son tour pour faire des économies.



Le joueur ayant choisi Apollon gagne :

- 1 PO s'il possède plusieurs îles
- ou 4 PO s'il ne contrôle qu'une seule île.

Les PO ainsi gagnées sont placées derrière son paravent.

De plus, il prend un marqueur prospérité qu'il place de manière permanente sur l'île de son choix (cette île, bénie par Apollon, rapportera 1 PO de plus au début de chaque prochain cycle). Une même île peut contenir plusieurs marqueurs prospérité.

Attention : si plusieurs joueurs ont choisi Apollon au cours d'un même cycle, tous touchent les revenus associés, mais seul le premier joueur à avoir choisi Apollon reçoit un marqueur prospérité.

Apollon n'offre pas la possibilité de faire d'autres actions.

6/ FIN DU CYCLE :

Une fois que tous les joueurs ont joué et replacé leurs pions d'offrande sur la piste de l'ordre du tour, le cycle est terminé.

Si un ou plusieurs joueurs possèdent 2 Métropoles, la partie est terminée. Sinon, un nouveau cycle commence.

FIN DU JEU ET VICTOIRE :

La partie se termine à la fin d'un cycle où au moins un joueur possède 2 Métropoles.

Ce joueur gagne la partie !

Si jamais plusieurs joueurs terminent le cycle avec deux Métropoles, c'est le joueur à qui il reste le plus de PO derrière son paravent qui gagne la partie.

LES MÉTROPOLIS :

Chaque île possède un emplacement destiné à recevoir une Métropole (cadre pointillé rouge).

Il existe deux manières de créer une Métropole :

- **Développement économique** : Un joueur qui possède les 4 types de bâtiments (Port, Forteresse, Temple et Université), même s'ils sont répartis sur plusieurs de ses îles, doit immédiatement les retirer du jeu et les remplacer par un pion Métropole qu'il place sur un emplacement vide d'une île lui appartenant.

Si aucun emplacement n'est libre, le joueur doit détruire un ou plusieurs de ses bâtiments pour en libérer un et installer immédiatement sa Métropole.

- **Développement intellectuel** : Un joueur qui possède 4 philosophes doit immédiatement les défausser pour obtenir une Métropole. Le joueur place un pion Métropole sur un emplacement vide sur une île lui appartenant.

Dans le cas où le seul emplacement disponible est occupé par des bâtiments, le joueur est obligé de les détruire pour installer sa Métropole.

Dans le cas où le joueur ne dispose que d'une seule île où il possède déjà une Métropole, ses 4 Philosophes sont simplement défaussés (la nouvelle Métropole « écrase » la première).

Il existe une troisième voie pour obtenir une Métropole : conquérir une île où il s'en trouve déjà une !

Une Métropole est un « super bâtiment » qui possède les pouvoirs de tous les autres bâtiments.



LE JEU À 2 JOUEURS

Mettez en place le jeu selon le schéma page 8. Chaque joueur prend les deux pions Offrande à sa couleur.

Mélangez les 4 pions Offrande et placez-les aléatoirement sur les premiers emplacements du tour de jeu.

Jouez ensuite exactement comme expliqué pour 4 joueurs, chaque joueur devant faire des offrandes à deux dieux au lieu d'un seul (il est possible de chasser un de ses propres pions Offrande avec l'autre).

Attention : chaque joueur doit bien faire en sorte de pouvoir payer la totalité des offrandes sur les deux Dieux choisis. Un Prêtre permet d'économiser 1 PO sur la totalité des offrandes.

La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs possède 3 Métropoles à la fin du cycle (au lieu de 2 dans le jeu à plus de deux joueurs).

Un jeu de
Bruno Cathala et
Ludovic Maublanc
Illustrations de
Miguel Coimbra



DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



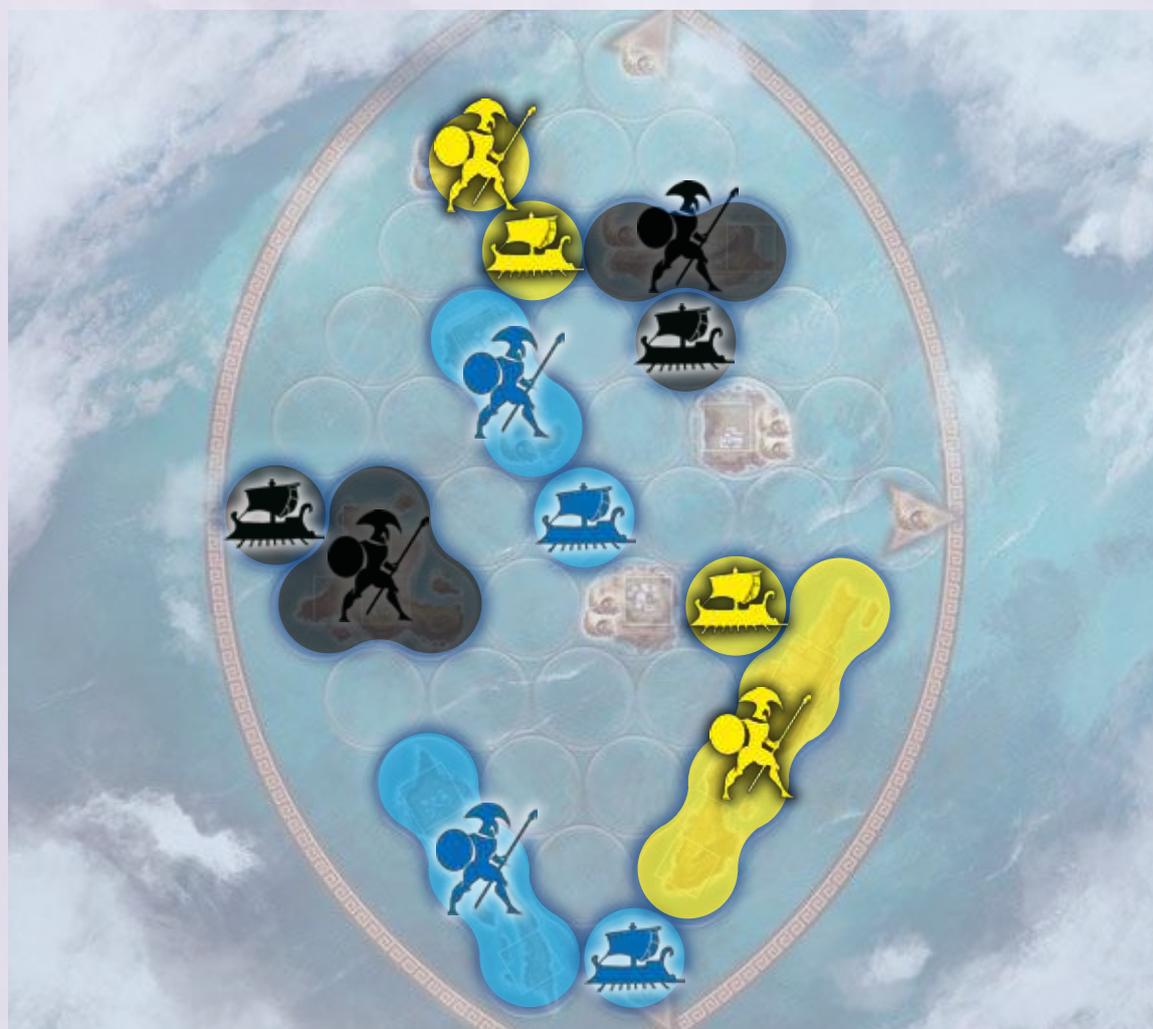
DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).

