

Tour de jeu

Phase 1 : Cartes

- Le 1er joueur prend 4 cartes B/P et les pose à côté des 2 Parchemin de ce tour.
- Le Péage est actualisé (chiffres).
- A 2/3/4 joueurs, on défausse 2/1/0 cartes depuis la droite.
- Ordre du tour : chacun choisit 1 carte qu'il place sur son plateau.

Phase 2 : Dés

- Le 1er joueur lance les 6 dés.
- Ordre du tour : chacun choisit 2 dés et place les PA à côté de sa rose des vents.
- Chaque rose des vents est tournée d'un cran (sens horaire).
- Emplacement vide -> -3PP.

Phase 3 : Actions

- Ordre du tour, en dépensant ses PA
- 1- Activer une ou plusieurs cartes (x fois) : combinaison de PA + carte du plateau vers la table.
- 2- Prendre possession d'un quartier (1 fois) : combinaison de PA + tuile acquise + marqueur de propriété.
- 3- Avancer son disque sur le mur d'enceinte (1 fois) : 1/2/3/4/5 cases -> 1/3/5/7/9 PA.
- 4- Déplacer son navire (x fois) : n cases -> n PA + livraison et PP
- 5- Acheter des PP au Péage (1 fois) : jaune PO -> rouge PP.
- 6- Utiliser des cartes (x fois).
- 7- Passer (1 fois) : défausse des PA

Fin de la partie

- Carte non activée : -3PP
- Cartes B/P : xPP
- Quartiers : 2PP par quartier du plus grand groupe.

Pénalités si...

- 0 PA en début de phase 3.
- 6ème carte à placer sur son plateau.
- Cartes non activées en fin de partie.



Tour de jeu

Phase 1 : Cartes

- Le 1er joueur prend 4 cartes B/P et les pose à côté des 2 Parchemin de ce tour.
- Le Péage est actualisé (chiffres).
- A 2/3/4 joueurs, on défausse 2/1/0 cartes depuis la droite.
- Ordre du tour : chacun choisit 1 carte qu'il place sur son plateau.

Phase 2 : Dés

- Le 1er joueur lance les 6 dés.
- Ordre du tour : chacun choisit 2 dés et place les PA à côté de sa rose des vents.
- Chaque rose des vents est tournée d'un cran (sens horaire).
- Emplacement vide -> -3PP.

Phase 3 : Actions

- Ordre du tour, en dépensant ses PA
- 1- Activer une ou plusieurs cartes (x fois) : combinaison de PA + carte du plateau vers la table.
- 2- Prendre possession d'un quartier (1 fois) : combinaison de PA + tuile acquise + marqueur de propriété.
- 3- Avancer son disque sur le mur d'enceinte (1 fois) : 1/2/3/4/5 cases -> 1/3/5/7/9 PA.
- 4- Déplacer son navire (x fois) : n cases -> n PA + livraison et PP
- 5- Acheter des PP au Péage (1 fois) : jaune PO -> rouge PP.
- 6- Utiliser des cartes (x fois).
- 7- Passer (1 fois) : défausse des PA

Fin de la partie

- Carte non activée : -3PP
- Cartes B/P : xPP
- Quartiers : 2PP par quartier du plus grand groupe.

Pénalités si...

- 0 PA en début de phase 3.
- 6ème carte à placer sur son plateau.
- Cartes non activées en fin de partie.



Tour de jeu

Phase 1 : Cartes

- Le 1er joueur prend 4 cartes B/P et les pose à côté des 2 Parchemin de ce tour.
- Le Péage est actualisé (chiffres).
- A 2/3/4 joueurs, on défausse 2/1/0 cartes depuis la droite.
- Ordre du tour : chacun choisit 1 carte qu'il place sur son plateau.

Phase 2 : Dés

- Le 1er joueur lance les 6 dés.
- Ordre du tour : chacun choisit 2 dés et place les PA à côté de sa rose des vents.
- Chaque rose des vents est tournée d'un cran (sens horaire).
- Emplacement vide -> -3PP.

Phase 3 : Actions

- Ordre du tour, en dépensant ses PA
- 1- Activer une ou plusieurs cartes (x fois) : combinaison de PA + carte du plateau vers la table.
- 2- Prendre possession d'un quartier (1 fois) : combinaison de PA + tuile acquise + marqueur de propriété.
- 3- Avancer son disque sur le mur d'enceinte (1 fois) : 1/2/3/4/5 cases -> 1/3/5/7/9 PA.
- 4- Déplacer son navire (x fois) : n cases -> n PA + livraison et PP
- 5- Acheter des PP au Péage (1 fois) : jaune PO -> rouge PP.
- 6- Utiliser des cartes (x fois).
- 7- Passer (1 fois) : défausse des PA

Fin de la partie

- Carte non activée : -3PP
- Cartes B/P : xPP
- Quartiers : 2PP par quartier du plus grand groupe.

Pénalités si...

- 0 PA en début de phase 3.
- 6ème carte à placer sur son plateau.
- Cartes non activées en fin de partie.



Tour de jeu

Phase 1 : Cartes

- Le 1er joueur prend 4 cartes B/P et les pose à côté des 2 Parchemin de ce tour.
- Le Péage est actualisé (chiffres).
- A 2/3/4 joueurs, on défausse 2/1/0 cartes depuis la droite.
- Ordre du tour : chacun choisit 1 carte qu'il place sur son plateau.

Phase 2 : Dés

- Le 1er joueur lance les 6 dés.
- Ordre du tour : chacun choisit 2 dés et place les PA à côté de sa rose des vents.
- Chaque rose des vents est tournée d'un cran (sens horaire).
- Emplacement vide -> -3PP.

Phase 3 : Actions

- Ordre du tour, en dépensant ses PA
- 1- Activer une ou plusieurs cartes (x fois) : combinaison de PA + carte du plateau vers la table.
- 2- Prendre possession d'un quartier (1 fois) : combinaison de PA + tuile acquise + marqueur de propriété.
- 3- Avancer son disque sur le mur d'enceinte (1 fois) : 1/2/3/4/5 cases -> 1/3/5/7/9 PA.
- 4- Déplacer son navire (x fois) : n cases -> n PA + livraison et PP
- 5- Acheter des PP au Péage (1 fois) : jaune PO -> rouge PP.
- 6- Utiliser des cartes (x fois).
- 7- Passer (1 fois) : défausse des PA

Fin de la partie

- Carte non activée : -3PP
- Cartes B/P : xPP
- Quartiers : 2PP par quartier du plus grand groupe.

Pénalités si...

- 0 PA en début de phase 3.
- 6ème carte à placer sur son plateau.
- Cartes non activées en fin de partie.

