



Peloponnes » Extension Chèvres

L'extension nécessite le jeu de base pour être jouée!

Matériel

9 tuiles (5 tuiles Bâtiment et 4 tuiles Terrain)
8 jetons (6 jetons de chèvre et 2 jetons de couleur orange)
5 marqueurs de possession en bois (orange), 10 pièces d'argent en bois
1 plateau individuel

Préparation et déroulement

8 des 9 tuiles sont triées selon la lettre qui figure au verso, et mélangées avec les tuiles A, B, et C du jeu de base.

La tuile D n'est nécessaire que lorsque vous jouez avec l'extension Hellas.

Chaque joueur reçoit un jeton de chèvre et le place sur la case « 0 » de son entrepôt de nourriture. Le marqueur de nourriture est placé par dessus le jeton de chèvre.



Avec l'extension Chèvres, une tuile de plus est placée à chaque tour, face vers le haut. Cela fait 6 tuiles au lieu de 5, c'est-à-dire une tuile par joueur participant, en plus d'éventuelles tuiles supplémentaires, qui seront placées directement à côté de la tuile Conquête.

Avec les chèvres, Peloponnes a une ressource de plus. Le jeton de chèvre est déplacé vers l'avant chaque fois qu'une tuile portant le symbole d'une chèvre est pigée: une seule fois, si le symbole est dans le coin supérieur droit, ou à chaque tour, si le symbole est dans le coin inférieur droit.



Tout comme pour la nourriture, le maximum est de 13 chèvres. Au-delà de ce nombre, les chèvres supplémentaires sont comptées comme des produits de luxe, comme c'est le cas pour les autres ressources.

Lorsqu'on obtient une tuile portant l'image d'une chèvre (dans le coin supérieur droit ou inférieur droit) alors qu'on possède déjà au moins une telle tuile, il faut, **après** avoir reçu son revenu, échanger toutes ses chèvres contre d'autres produits et/ou pièces de monnaie. Le joueur ou la joueuse concerné(e) choisit librement les termes de ces échanges. Le marqueur de chèvre retourne ensuite sur la case « 0 » de son entrepôt de nourriture. Les termes de ces échanges. Le marqueur de chèvre retourne ensuite à la case « 0 » de la piste de nourriture.



Peloponnes » Extension Commerce

Matériel

5 tuiles Commerce:
Pierre et/ou bois contre nourriture;
Monnaie contre pierre, nourriture et/ou bois;
Pierre et/ou bois contre monnaie;
Produits de luxe contre monnaie et/ou blé;
2 pièces de monnaie contre un habitant

Préparation et déroulement

Les 5 tuiles Commerce sont mélangées et empilées, face cachée.

Au début de chaque tour, on révèle la tuile Commerce du dessus de la pile pour indiquer quel type d'échange peut être fait.

Entre la phase Revenu et la phase Désastre, le joueur ou la joueuse qui est dernier ou dernière dans l'ordre de jeu a l'opportunité de faire l'échange indiqué, autant de fois que désiré.

À la fin de chaque tour, la tuile Commerce visible est placée en dessous de la pile. On est alors prêt à en révéler une nouvelle.



Annexe bâtiments spéciaux

Magasins (Store):

Le propriétaire n'a pas à ravitailler ses habitants à la fin de la partie.

Pâturage:

Protège son propriétaire du Désastre « déclin ».



En combinant la Première extension et l'extension Chèvres, il est possible de jouer Peloponnes avec sept joueurs!