

Peloponnes » Extension Hellas

Le jeu de base est requis pour jouer avec cette Extension

Contexte

Syracuse, Thèbes et Delphi font valoir leurs revendications et luttent pour la suprématie dans la mer Égée. Le Colosse, l'Oracle et la Monnaie laissent leur constructeur briller dans une lumière de gloire.

Components

6 Tuiles D | 3 Tuiles Civilisation | 2 Jetons Désastre (vierge) | 2 Tuiles Mer

Préparation

Mélangez les 3 Tuiles Civilisation avec celles du jeu de base et distribuez une tuile à chaque joueur. Mélangez les 2 jetons Désastre vierge avec les 16 jetons Désastre du jeu de base face cachée et mettez-les de côté.

Les 2 Tuiles Mer sont seulement utilisées avec l'Extension Mer. Mélangez-les avec les 6 autres Tuiles Mer.

Les 6 Tuiles D sont nécessaires pour les parties à six joueurs. À moins de six joueurs, la première Extension n'est pas nécessaire et la Tuile Terrain avec un petit * en bas à gauche n'est pas mise en jeu. Ensuite mélangez les Tuiles D et placez les de côté en pile face cachée.

Jouer l'Extension Hellas

Avec cette extension, la partie est rallongée d'un à 9 tours. Il y a aussi un round d'approvisionnement rajouté, déclenché par l'une des tuiles.

Sinon, la partie se joue de la même façon que dans la version de base.

La partie Solo avec l'Extension Hellas

28 points sont nécessaires pour terminer le niveau 1.

Pour le Niveau 2: 32 Points | Niveau 3: 36 Points | Niveau 4: 39 Points | Niveau 5: 40 Points

Tuiles Spéciales

Civilisation Syracuse: ce joueur est automatiquement protégé de la peste.

Civilisation Delphi: ce joueur est automatiquement protégé de la sécheresse et des tremblements de terre.

Civilisation Thèbes: ce joueur peut placer n'importe quelles Tuiles Terrain à côté d'une autre et reçoit 2 biens Luxueux chaque tour comme bonus de revenu.

Oracle: si le propriétaire a le jeton de bien luxueux 20+ à la fin de la partie, il peut compter la plus grande valeur des deux résultats comme score (Points de Prestige pour les Constructions/Argent ou Points de Population).

Monnaie: à la fin de la partie, le propriétaire reçoit un point pour chaque 2 pièces de monnaie, au lieu de 3 pièces de monnaie.

Colosse: à la fin de la partie, le propriétaire reçoit 4 points pour chacun de ses Habitants au lieu de 3.

Tuiles Mer: Elles regroupent Points de Prestige et Habitants.

