

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# U.S. TELEGRAPH



## REGLES DU JEU

Un cavalier de la compagnie du Pony Express qui transporte entre deux relais le courrier venu de loin, salue les ouvriers qui construisent les derniers tronçons de la ligne de télégraphe. Celui-ci va permettre pour la première fois la liaison d'une seule traite et à grande vitesse entre la Californie et le reste des États-Unis : "la Transcontinental Telegraph" (ou "U.S. Telegraph").

Ce gigantesque projet lancé le 20 septembre 1860 par la "Western Union Telegraph Company" va révolutionner les communications et entraîner un développement considérable des villes du centre et de l'ouest américain. La construction a commencé à Salt Lake City (Utah) et s'est déplacée simultanément vers l'est et l'ouest.

Le Pony Express a cependant continué à couvrir les chaînons manquants pendant la construction jusqu'à son inauguration le 24 octobre 1861. Cette ligne originale a été exploitée jusqu'en mai 1869, lorsque le chemin de fer transcontinental a été achevé à son tour. Les lignes télégraphiques ont ensuite été déplacées pour suivre son itinéraire mettant aussi un terme définitif à l'existence du Pony Express, le courrier étant dorénavant acheminé par le train et les informations par le télégraphe électrique.



## PRESENTATION DU MATERIEL

- 4 **Grandes Villes** (tuiles hexagonales en relief)



- 22 **Régions** (tuiles composées de 7 Terrains de forme hexagonale avec ou sans Ressource)



- 120 **Bâtiments** (30 jetons de chaque couleur, 6 Bâtiments de base à dos noir et 24 Bâtiments à dos blanc)



- 120 **Marqueurs de construction**



- 80 **Ressources** (Cartes de 4 types en 20 exemplaires chacun)



- 15 **Ouvriers** (meeples en bois)



- 4 **Plateaux individuels** (1 par couleur présentant chacun 7 Projets de constructions)

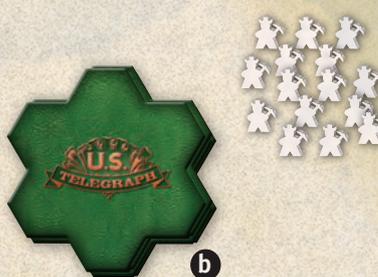


Emplacement de Grande ville

a



d



b



## MISE EN PLACE

Lors de la première utilisation du jeu, détachez soigneusement à la main toutes les tuiles cartonnées de leurs planches prédécoupées.

### • ÉLÉMENTS COMMUNS :

- a Sortez de la boîte autant de **Grandes Villes** que de joueurs.
- b Mélangez les **Régions** et placez-les face cachée, en une pile éloignée du centre de la table. Piochez en fonction du nombre de joueur :

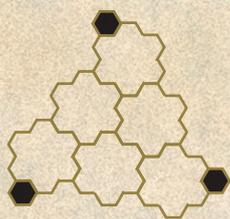
- à 2 joueurs, 4 tuiles **Régions**
- à 3 joueurs, 6 tuiles **Régions**
- à 4 joueurs, 8 tuiles **Régions**

Placez les **Grandes Villes** et les **Régions** au centre de la table selon le nombre de joueurs pour former le **Plateau de jeu** :

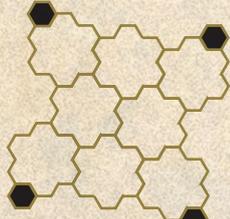
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Prévoyez de la place autour de cette disposition de départ car la zone de jeu peut s'étendre durant le cours du jeu.

- c Mélangez les cartes **Ressource** pour composer une pioche que vous placez face cachée à côté de l'espace de jeu.
- d Placez la réserve des **Ouvriers** sur un côté de la table.
- e Placez les **Marqueurs de construction** en une ou plusieurs réserves sur la table.

### • ÉLÉMENTS INDIVIDUELS :

Chaque joueur choisit une couleur, puis sépare de ses 30 **Bâtiments** les 6 avec un dos noir des 24 avec un dos blanc ; puis mélange séparément les deux séries et les retourne face cachée.

Chaque joueur dispose alors devant lui :

- Son **Plateau individuel**
- 3 piles de 8 **Bâtiments** (dos blanc) et 1 pile de 6 **Bâtiments** (dos noir).



Puis chaque joueur pioche le 1er **Bâtiment** de chaque pile et les pose face visible à leur emplacement (même numéro) sur son **Plateau individuel**.

Choisissez le 1<sup>er</sup> **joueur** au hasard, il pioche 4 cartes **Ressource**, le 2<sup>nd</sup> joueur en pioche 5, le 3<sup>e</sup> joueur en pioche 6 et le 4<sup>e</sup> joueur en pioche 7.

## Mise en place pour 3 joueurs



## BUT DU JEU

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit :

- ➔ Soit à construire ses 30 Bâtiments.
- ➔ soit à connecter 2 Grandes Villes par une chaîne ininterrompue de Bâtiments de sa couleur.

## PRINCIPE DE JEU

Chacun d'entre vous, à la tête d'une grande compagnie d'investissements, va participer à la fois au développement et au rayonnement de sa propre ville d'origine située sur le parcours du télégraphe (Denver, Omaha, Sacramento ou Salt-Lake City). Cela en finançant de nouveaux Projets de constructions comme l'édification de nouveaux Bâtiments importants, de nouveaux tronçons de chemin de fer et bien sûr d'une partie du Transcontinental Telegraph (ou U.S. Telegraph).

À chaque tour de jeu, vous pouvez construire de nouveaux Bâtiments sur des Terrains à condition de disposer des Ressources (eau, bois, argile, métal) nécessaires à leur édification et usage tout en cherchant, par un savant jeu de placement, à en diminuer le coût de construction. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire (ou ne le souhaitez pas encore), vous pouvez les poser en position d'attente, sur votre Plateau individuel au sein des Projets de constructions.

**Note :** Construire vos Bâtiments sur des Terrains, en respectant les Chainages représentés par des flèches au sein des Projets de constructions vous permettra d'économiser bien des Ressources.

## DEROULEMENT DU JEU

Une partie est une succession de tours (de nombre variable) où chacun joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur.

### • ACTIONS DE JEU :

À votre tour de jeu, vous devez choisir entre deux types d'actions :

- ➔ soit **Piocher** : Piochez 0, 1 ou 2 Bâtiments.
- ➔ soit **Construire** : Construisez 0, 1, 2 ou 3 Bâtiments.

**Note :** Vous n'êtes pas obligé de faire toutes les Actions. Vous pouvez même n'en faire aucune.

**Piocher des Bâtiments (0-2 Actions) :** Pour chaque Action de Pioche, piochez 1 Bâtiment d'une des 4 piles Bâtiments de votre Plateau individuel et :

- soit construisez-le directement sur un Terrain du Plateau de jeu si vous pouvez fournir son coût de Construction (voir règles de Construction)
- soit placez-le face visible sur l'espace correspondant de votre Plateau individuel, si vous ne pouvez ou ne voulez pas le construire.

Cette action peut être réalisée 0, 1, ou 2 fois.

**Construire un Bâtiment (0-3 Actions) :** Pour chaque Action de Construction, choisissez un des Bâtiments face visible sur votre Plateau individuel, et construisez-le sur le Plateau de jeu en payant son coût de Construction.

Cette action peut être réalisée 0, 1, 2 ou 3 fois.

Votre tour prend fin lorsque vous avez joué toutes vos Actions ou que vous décidez de l'interrompre pour pouvoir piocher des cartes Ressource.



**Marqueurs de construction.** Chaque fois que vous construisez un Bâtiment sur un Terrain, posez un Marqueur de construction sur l'image de ce même Bâtiment de votre Plateau individuel. Cela permet de connaître à tout moment, quels Bâtiments sont déjà construits et lesquels restent à piocher.

### Piocher des cartes Ressource.



Si vous ne réalisez aucune action, piochez 3 cartes Ressource. Si vous n'effectuez pas la totalité de vos actions disponibles, à la fin de votre tour, piochez autant de cartes Ressource que le nombre d'actions non réalisées. Les cartes sont gardées secrètes dans votre main. Il n'y a pas de limitation au nombre de cartes que vous pouvez posséder. Lorsque la pioche de cartes est épuisée, mélangez immédiatement la défausse des cartes jouées pour former une nouvelle pioche.

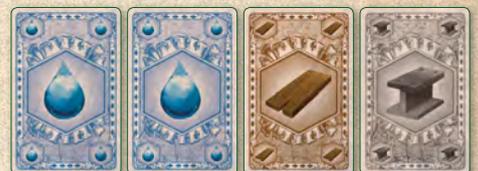
**Remarque :** Piocher des cartes Ressource se fait à la fin du tour du joueur. Vous ne pouvez donc pas piocher ou construire un Bâtiment après avoir pioché des cartes Ressource.

### • RÈGLES DE CONSTRUCTION

Il existe 4 Ressources : l'eau , le bois , l'argile  et le métal . Chaque Bâtiment possède un Coût de construction d'1 à 4 Ressources précises ou pour le « Télégraphe (n°70) » de 5 Ressources au choix. Le joueur doit défausser autant de cartes Ressources que demandées par le Bâtiment pour pouvoir le construire. Le Bâtiment doit être placé sur un Terrain libre d'une Tuile Région.



**Exemple :** Pour construire le Bâtiment « Orpillage (n°40) », le joueur doit défausser 2 cartes , 1 carte  et 1 carte .



### Réduction du coût (Ressources déjà présentes sur le Plateau de jeu)

Les Ressources présentes sur certains Terrains sous la forme de lacs (🌊), de forêts (🌲), de terres argileuses (🏠) ou de mines de fer (⚙️) permettent de réduire le nombre de Ressources à défausser au moment de la construction en fonction du principe suivant : Réduisez le coût du Bâtiment de 1 Ressource équivalente pour la Ressource figurant éventuellement sur le Terrain où il est construit et pour chaque Ressource figurant sur les Terrains adjacents qui l'entourent.



**Exemple :** Pour construire le Bâtiment « Orpaillage (n°40) » au centre de cette tuile Région le joueur bénéficie de 1 Métal sur l'hexagone central et de 2 Eaux et 1 Métal sur les Terrains adjacents. Utilisant les 2 Eaux et 1 des 2 Métaux présents, il n'a donc plus à défausser qu'une unique carte « Bois » pour construire ce bâtiment.

### Gratuité du coût (Chaînage des Bâtiments)

Chaque joueur a sur son Plateau individuel 7 Projets de constructions, reconnaissables par leur couleur de fond et les possibilités de Chaînages (flèches entre les tuiles et numérotations qui se suivent). La construction d'un Bâtiment est « gratuite » si vous réussissez à le construire sur un Terrain, adjacent au Bâtiment de votre couleur, situé juste en amont dans le Chaînage représenté sur votre Plateau individuel.



**Exemple 1 :** Construire le Bâtiment « Tour de guet (n°22) » ne nécessitera aucune Ressource si vous le construisez sur un Terrain adjacent à celui où vous avez déjà construit votre Bâtiment « Poste frontière (n°21) ».

**Exemple 2 :** De même, enchaîner la construction des 3 Bâtiments n°61, 62 et 63 dans l'ordre croissant et en respectant la contiguïté de construction vous permettra de ne pas payer les Ressources nécessaires pour construire les n°62 et 63. Vous ne devrez donc payer que les Ressources nécessaires pour la construction du n°61, qui peut lui-même devenir gratuit si le joueur vient à le construire sur un terrain adjacent à son Bâtiment n°60 qu'il aurait déjà construit lors d'un tour précédent.

**Exemple 3 :** De même, les Bâtiments Télégraphe (n°70) coûtent 5 Ressources au choix, mais si vous parvenez à en construire un, adjacent à un autre, la règle de la gratuité du coût s'applique.

### Cas des constructions qui ne peuvent pas être gratuites :

- ➔ **l'inversion :** le Bâtiment n°61 est construit après le Bâtiment n°62
- ➔ **le saut de construction :** le Bâtiment n°63 est construit sur le Terrain adjacent au n°61 (sans présence contigüe du Bâtiment n°62)
- ➔ **la mauvaise couleur :** le Bâtiment n°61 d'un joueur est construit sur le Terrain adjacent au Bâtiment n°60 d'un autre joueur
- ➔ **les Bâtiments de Base :** les 6 Bâtiments (à dos noir) n°10, 20, 30, 40, 50, 60 sont les bases de chaque Projet de constructions

**Surcoût de Ressources (Nouvelle Implantation).** Une Implantation sur le Plateau de jeu est constituée d'un ou plusieurs Bâtiments contigus appartenant à un même joueur. Lors de la création (et uniquement lors de la création) d'une nouvelle Implantation (construction d'un Bâtiment sur un terrain qui n'est adjacent à aucune construction de votre couleur), vous devez payer un surcoût de 1 carte Ressource de votre choix par Implantation de votre couleur déjà présentes sur le Plateau de jeu (sans compter la nouvelle). Deux Implantations d'une même couleur peuvent être regroupées en une seule lors de la construction d'un nouveau Bâtiment sur un Terrain qui les connecte.



**Exemple :** Le joueur vert a déjà deux Implantations sur le Plateau de jeu. Pour pouvoir construire le « Corral (n°11) » sur un Terrain qui n'est pas contigu à un autre Bâtiment de sa couleur, en plus des Ressources nécessaires, il doit se défausser de 2 cartes Ressources supplémentaires au choix.

**Coût alternatif (Remplacement de Ressources).** À tout moment dans le jeu, vous pouvez défausser 2 cartes Ressources (identiques ou non) pour fournir une Ressource d'un autre type. Vous pouvez le faire plusieurs fois pour la construction d'un même Bâtiment. Vous ne pouvez pas le faire avec les Ressources présentes sur des Terrains.

### • BONUS PROJET DE CONSTRUCTIONS (LES OUVRIERS)



Lorsqu'un joueur construit le dernier Bâtiment d'un de ses Projets de constructions, (ils n'ont pas besoin d'être adjacents ou d'être dans la même Implantation), vous gagnez 1 Ouvrier. Vous pouvez l'utiliser (y compris dans le tour où vous l'avez gagné) pour obtenir une action supplémentaire du même type (Pioche ou Construction) que celle(s) que vous venez de jouer. Cet Ouvrier peut aussi être utilisé pour piocher 1 carte Ressource. Vous pouvez jouer plusieurs Ouvriers d'affilée dans le même tour. Un Ouvrier joué est remis dans la boîte.

**Remarque :** Si le joueur a déjà pioché au moins 1 carte Ressource durant son tour de jeu, un Ouvrier ne peut plus servir qu'à récupérer 1 carte Ressource supplémentaire.

### • EXTENSION DU PLATEAU DE JEU :

Lorsque vous piochez le dernier Bâtiment d'une de vos piles, après l'avoir construit ou placé sur votre Plateau individuel, piochez une tuile Région et ajoutez-la au Plateau de jeu en veillant à ce que celle-ci soit au minimum en contact par un côté, même celui d'une tuile Grande Ville. Des espaces vides peuvent ainsi se créer entre les Régions.



FIN DU JEU

La fin du jeu intervient immédiatement dès qu'un joueur a :

- ➔ soit construit ses 30 Bâtiments sur le Plateau de jeu,
- ➔ soit relié, par une chaîne ininterrompue de Bâtiments à sa couleur, deux Grandes Villes.

Ce joueur est alors déclaré vainqueur et la partie prend fin immédiatement sans terminer le tour de jeu.



### RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES LORS DE LA PREMIÈRE PARTIE

- ➔ Un joueur peut défausser 2 cartes Ressource de n'importe quel type pour remplacer une carte Ressource requise.
- ➔ Lorsqu'un joueur crée une nouvelle Implantation, il doit s'acquitter d'un surcoût de Ressources égal au nombre d'Implantations déjà existantes.
- ➔ Lorsqu'un joueur a construit tous les Bâtiments d'un même Projet de constructions, il gagne un meeples Ouvrier.
- ➔ Lorsqu'un joueur pioche le dernier Bâtiment de l'une de ses 4 piles Bâtiments, il doit placer une nouvelle tuile Région pour étendre le Plateau de jeu.

CRÉDITS - Auteur : Marcel-André Casasola Merkle. Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru, Arnaud Pierru.

Illustrations : Fabrice Weiss, Jules Dubost.

Rédaction et révision des règles : Bernard Philippon et Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique : Igor Polouchine. Packaging : ORIGAMES

Fabriqué en Chine par Whatz Games.

U.S. Telegraph est un jeu édité par SUPER MEEPLE 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2018 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.



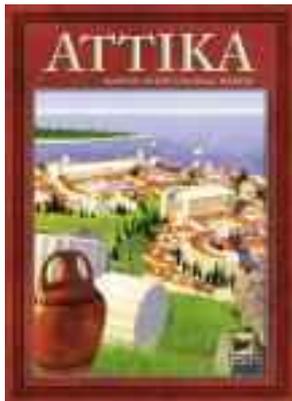
# ATTIKA

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

60 mn

CONTENU



Casasola Merkle • 2003 • Hans im Gluck | traduction "Etienne Grignou" 1.0



*Chaque joueur gère la construction de sa cité au sein de la péninsule grecque, en y installant temple, théâtre et oracle, port et bateaux, vignobles et négociants...*

## Matériel :

22 tuiles plateau de jeu

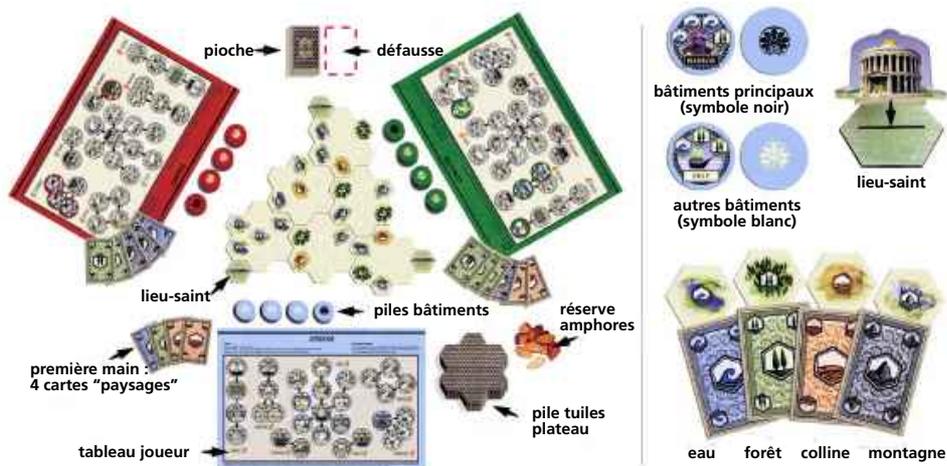
4 tuiles "lieu-saint"

15 amphores

120 jetons "batiment"

60 cartes "paysage"

4 tableaux

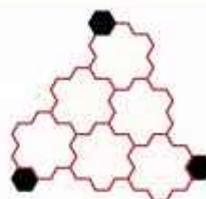


## Préparation

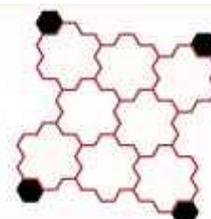
Mélangez les tuiles et placez-les, face cachée, en une pile éloignée du centre de la table. Selon le nombre de joueurs, piochez 4, 6 ou 8 de ces tuiles et placez-les, face visible, au centre de la table selon le schéma ci-dessous afin de former le plateau de jeu:



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

Toujours selon le nombre de joueurs, placez 2, 3 ou 4 temples à côté des tuiles (symbole noir sur le schéma ci-dessus)

Le Clube

clube.free.fr

Constituez à côté du plateau la réserve d'amphores.

Chaque joueur prend un tableau (il le pose devant lui) et les 30 jetons "bâtiment" de même couleur.

**Note :** pour simplifier, tous les jetons sont définis comme "bâtiment", même les champs de maïs, les bateaux, les routes, etc..

Chaque joueur prend ses 6 jetons "bâtiments principaux" (symbole noir au dos), les mélange face cachée, et forme une pile à côté de son tableau.

Les 24 jetons restants sont mélangés de la même manière pour former 3 piles de 8 jetons, toujours positionnées à côté du tableau.

Chaque joueur pioche alors le jeton supérieur de chacune de ses 4 piles et les place, face visible, sur les espaces correspondants de son tableau.

Mélangez ensuite les 60 cartes "paysage" et formez une pile, face cachée, à l'écart du centre de la table

Le premier joueur est désigné et il pioche 4 cartes "paysage" afin de former sa main de départ. Le joueur à sa gauche en pioche 5, le suivant 6 et le dernier 7.

## But du jeu

le vainqueur est celui :

- qui construit en premier ses 30 bâtiments

*ou*

- qui connecte en premier 2 lieux saints, avec une chaîne ininterrompue de ses bâtiments

## Déroulement du Jeu

Le premier joueur commence la partie les joueurs jouent ensuite en sens horaire.

A son tour de jeu, un joueur peut :

- soit piocher 2 nouveaux bâtiments
- soit construire 3 bâtiments

### Piocher un bâtiment (x2)

Le joueur pioche 1 bâtiment d'une des 4 piles et le regarde.

S'il s'acquiesce immédiatement du coût de construction (*voir règles de construction*), il peut placer le jeton sur le plateau de jeu.

Sinon, il le place sur l'espace correspondant de son tableau.

> Cette action est réalisée 2 fois.





### Construire un bâtiment (x3)

Le joueur choisit l'un des bâtiments présents sur son tableau, paie le coût de construction et place le jeton sur le plateau de jeu (*voir règles de construction*)

> **Cette action est réalisée 3 fois.**

>>>> **Après avoir pioché 2 fois ou construit 3 fois, son tour prend fin**

### Piocher des cartes paysages

Un joueur peut renoncer à une ou plusieurs de ses actions contre une ou plusieurs cartes "paysage"  
*exemple : un joueur décide de construire. D'abord, il bâtit une forteresse sur le plateau de jeu. Au lieu de faire ensuite 2 autres constructions, il pioche 2 cartes "paysages" et les ajoute à sa main. S'il avait choisi l'action de piocher et tiré, dans un premier temps, un jeton forteresse, il n'aurait pu ensuite piocher qu'une seule carte "paysage"*

Un joueur qui renonce totalement à son action (piocher ou construire) tire 3 cartes "Paysages"

**Attention : un joueur ne peut jamais construire ou piocher un bâtiment après avoir pioché des cartes**

La main du joueur n'est pas limitée en nombre de cartes.

Lorsque la pile de cartes est épuisée, mélangez la défausse pour reformer une nouvelle pioche.

### Zone de construction

Un joueur peut poser un jeton bâtiment sur un espace libre du plateau de jeu, avec ou sans symbole "paysage". Il ne peut pas construire sur un lieu-saint.

### Coût de construction

Chaque jeton "bâtiment" affiche des symboles "paysage" qui déterminent le prix maximum à payer pour le placer sur le plateau de jeu. Le prix final sera éventuellement revu à la baisse en fonction de l'emplacement choisi : vous pouvez déduire du tarif de base les symboles présents sur la case de destination de votre bâtiment et de ses cases adjacentes encore libres.

Pour payer, le joueur doit se défausser des cartes "paysage" correspondantes au coût final.

Il peut se défausser de 2 cartes (identiques ou non) à la place d'une carte requise pour le règlement.



*exemple : Le joueur vert veut construire une forteresse dont le coût initial est de 3 montagnes + 1 colline. L'emplacement choisi lui permet de déduire 2 montagnes du prix final (les symboles "mer" sont ignorés)*



*Il devra se défausser de 2 cartes (1 colline + 1 montagne)*

*montagne par 1 carte eau + une carte forêt.*



## Construction gratuite

Un joueur ne doit rien payer s'il construit dans le bon ordre ses bâtiments.

Sur son tableau personnel, les flèches dans chaque groupe décrit l'ordre à suivre si on souhaite construire gratuitement :

- Le bâtiment en amont (celui d'où part la flèche) doit déjà être construit sur le plateau de jeu
- Le bâtiment en aval (pointé par la flèche) doit être construit adjacent au bâtiment en amont

*exemple : Le joueur vert construit sa tour adjacente à sa forteresse. Il ne paie rien pour sa construction car sur son tableau, la tour est pointée par la forteresse*



**Attention, les joueurs ne peuvent pas construire gratuitement dans les cas suivants :**

- **inversion** : la tour est déjà construite et la forteresse est bâtie ensuite
- **saut de construction** : la carrière est déjà construite et la tour est bâtie ensuite.
- **mauvaise couleur** : la tour est construite adjacente à une forteresse adverse
- **bâtiments principaux** (titrage blanc sur fond noir) : ils ne peuvent pas bénéficier de la gratuité.

## Construire des routes

Pour construire une route, un joueur doit payer avec 5 cartes (de n'importe quel type). Comme pour les autres bâtiments, ce coût peut être réduit en fonction de son emplacement et des cases libres adjacentes. Un joueur peut construire gratuitement une route si elle est posée adjacente à une autre de ses routes

*exemple : Le joueur vert construit une première route sur la case centrale, réduisant ainsi son coût de 2 montagnes et 2 eaux. Il paie alors une carte "paysage" de son choix. Plus tard dans le jeu, il construit gratuitement une route, car elle est adjacente à la première.*



## Colonies

Une colonie est constituée de 1 ou plusieurs bâtiments adjacents de même couleur. Un joueur fonde une nouvelle colonie quand il pose sur le plateau de jeu un bâtiment qui n'est pas adjacent à l'un de ses autres bâtiments.

Lorsqu'un joueur fonde une nouvelle colonie, il doit payer un surcoût par rapport au prix affiché sur le bâtiment. Ce surcoût équivaut à une carte supplémentaire pour chacune de ses colonies déjà présentes sur le plateau.

*exemple : Le joueur rouge a déjà 2 colonies. Il construit une route et fonde ainsi une nouvelle colonie : il doit alors payer 2 cartes paysages supplémentaires.*

**note** : un joueur pourra au cours de la partie réunir plusieurs colonies en bâtissant au bon endroit, réduisant ainsi le coût de ses prochaines colonies. Les constructions qui sont uniquement connectées par un lieu-saint ne forment pas une même colonie.





## Amphores

Chaque bâtiment appartient à l'un des 7 groupes, tous représentés sur le tableau : par exemple, la carrière, la forteresse et les 2 tours forment le groupe "défense"

Lorsqu'un joueur réussit à connecter **directement** tous ses bâtiments d'un même groupe sur le plateau de jeu, il gagne une amphore. Celle-ci peut-être utilisée immédiatement ou conservée pour un tour ultérieur.



*exemple : le joueur vert construit sa carrière de tel manière que les 4 éléments du groupe "défense" sont connectés. Il prend une amphore de la réserve et la place à côté de son tableau.*

**note : il n'est pas nécessaire d'avoir les éléments du même groupe connectés dans l'ordre affiché sur le tableau**

Si la réserve d'amphores est vide, le joueur pioche une carte "paysage" à la place.

## Action supplémentaire

Lorsqu'un joueur utilise une amphore (il la repose dans la réserve commune), il peut piocher un bâtiment supplémentaire (s'il a avait choisi de piocher à son tour) ou construire un bâtiment supplémentaire(s'il a avait choisi de construire à son tour)

Une amphore peut également être échangée contre une carte "paysage"

**Rappel : un joueur ne peut pas piocher ou construire un bâtiment après avoir tiré une carte "paysage"**

Un joueur peut utiliser autant d'amphores souhaité pendant son tour de jeu, y compris celles gagnées pendant ce même tour.

## Etendre le plateau de jeu

Quand un joueur pioche le dernier jeton de l'une de ses piles "bâtiment", il le place d'abord sur le plateau (en payant le coût éventuel) et étend ensuite l'aire de jeu en plaçant une nouvelle tuile, (il l'oriente comme il le souhaite).

Il doit placer la nouvelle tuile de telle manière qu'elle soit adjacente au moins à une autre tuile ou lieu saint.

Elle peut être placée même si elle crée espaces vides dans le plateau de jeu.

On peut tout de suite construire sur la nouvelle tuile placée.



## **Fin du jeu**

Un joueur gagne la partie lorsqu'il pose en premier sur le plateau de jeu ses 30 jetons "bâtiment" ou lorsqu'il arrive à connecter 2 lieux saints par une chaîne ininterrompue de bâtiments de sa couleur

La partie prend fin immédiatement.

### **Règles souvent oubliées lors de la première partie :**

Un joueur peut jouer 2 cartes de n'importe quel type de paysage contre une carte paysage requise

Lorsqu'un joueur fonde une nouvelle colonie, il doit s'acquitter d'un surcoût de construction

Lorsqu'un joueur a construit tous les bâtiments d'un groupe et qu'ils sont directement connectés, il gagne une amphore.

Lorsqu'un joueur pioche le dernier jeton de l'une de ses piles "bâtiment", il doit placer une nouvelle tuile pour étendre le plateau de jeu..

---

*Traduction par Etienne Grignou - octobre 2003*

---

*D'après les règles anglaises de Rio Grande*

*Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.*

*<http://clube.free.fr>*