

Peloponnes >> Extension Hellas

Le jeu de base est exigé pour jouer cette extension

Argument

Syracuse, Thèbes et Delphes se déclarent également et essaient de gagner la suprématie en mer Egée.

Le Colosse, l'Oracle et l'Invention ont laissé leurs constructeurs briller dans une glorieuse lumière.

Composants

6 tuiles-D | 3 tuiles Civilisation | 2 jetons désastre (blanc) | 2 tuiles Mer

Mise en place

Mélangez les 3 tuiles Civilisation avec celles du jeu de base et donnez une tuile à chaque joueur. Mélangez les 2 jetons désastre blanc avec les 16 jetons désastre du jeu de base face cachée et placez les de côté.

Les 2 tuiles Mer ne sont utilisées qu'avec l'extension Mer. Mélangez ces dernières avec les 6 autres tuiles Mer.

Chacune des 6 tuiles-D est nécessaire pour une partie à six-joueurs. A moins de six joueurs, la première extension n'est pas nécessaire, cependant, et la tuile Terrain avec un petit * en bas à gauche est retirée de la partie. Mélangez alors les Tuiles-D dans une pile face cachée et placez-les de côté.

Jouer avec l'extension Hellas

Avec cette extension, la partie est allongée d'un tour à 9 tours. Il y a également un tour d'approvisionnement supplémentaire déclenché par une des tuiles.

Autrement, le jeu est le même que le jeu de base.

Jouer en solitaire 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 contre la peste.

Civilisation Delphes : Ce joueur est automatiquement protégé contre la sécheresse et le tremblement de terre.

Civilisation Thèbes : Ce joueur peut placer toutes ses tuiles Terrain les unes à côté des autres et reçoit 2 biens de luxe à chaque tour comme revenu bonus.

Oracle : Si son propriétaire a au moins 20 biens de luxe à la fin de la partie, il peut compter le plus grand de ses deux scores (Points de prestige pour les bâtiments/argent ou points de population).

Invention : A la fin de la partie, son propriétaire reçoit un point pour chaque 2 pièces au lieu de chaque 3 pièces.

Colosse : A la fin de la partie, son propriétaire reçoit 4 points pour chacun de ses habitants au lieu de 3.

Tuiles Mer : Elles contiennent à la fois des points de prestige et des habitants.

