ORICHALQUE

Voir les règles en vidéo

Un jeu de Bruno Cathala & Johannes Goupy
Illustré par Paul Mafayon

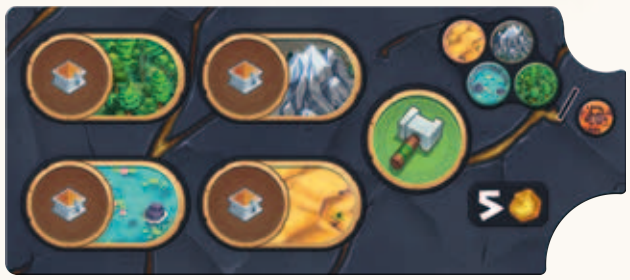
Sur l'Atlantide, le tonnerre gronde, le sol tremble et des pans de terre entiers disparaissent sous les flots ! Les Oracles sont sans équivoque : la prophétie des Anciens est en train de se réaliser et l'île entière va être engloutie. Face à l'imminence du cataclysme, le roi a envoyé ses explorateurs à la recherche d'une nouvelle terre à même d'accueillir le peuple atlante. Il en va de la survie de toute votre civilisation ! Vous êtes à la tête d'une expédition. À vous d'explorer, d'exploiter, et de débarrasser l'île des monstrueuses créatures qui la peuplent, pour la préparer au grand exode. Vous devez être le premier à trouver une terre d'accueil pour votre peuple !

MATERIEL DE JEU



4 plateaux Île

double face, avec deux niveaux de difficulté



1 plateau Construction



17 jetons Victoire

avec un Temple au recto et un médaillon d'Orichalque au verso



17 tuiles Temple



4 tuiles Titan

avec une face Active et une Inactive



12 cartes Action

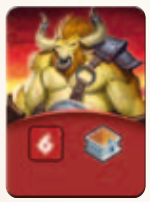


65 tuiles Terrain

25 de 1 case, 23 de 2 cases et 17 de 3 cases



4 tuiles Métropole



20 pions Créature

avec leur socle



Recto / verso

24 jetons Bâtiment



4 dés de combat



30 Hoplites



30 pépites d'Orichalque



1 jeton Initiative



1 sac à Créatures



1 sac à Bâtiments



1 plateau Actions

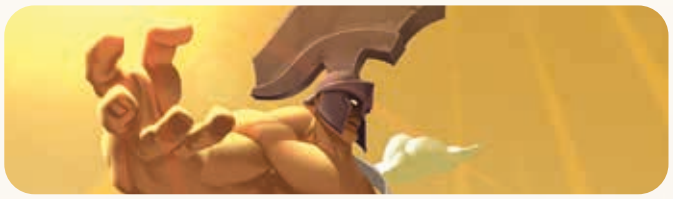
PRESENTATION

Orichalque est une course... contre vos adversaires. Le gagnant sera celui qui parviendra, le premier, à cumuler 5 points de victoire au dessus de son plateau ET avoir éliminé toutes les Créatures de son île !
Il y a trois façons de gagner des points de victoire : attirer l'attention des Titans, ériger des Temples et forger les précieux médaillons d'Orichalque, ce minerai légendaire dont les Atlantes détiennent le secret.

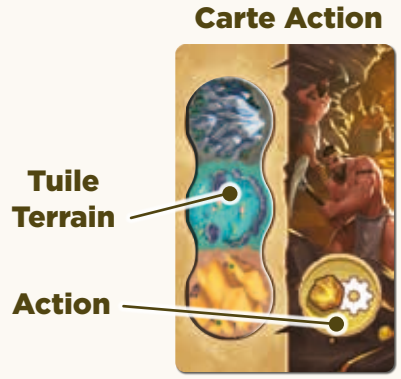
Vous commencez chacun de vos tours en sélectionnant une carte Action parmi celles disponibles au centre de la table. Ce choix a deux conséquences : il détermine la tuile Terrain que vous placerez sur votre île et l'action que vous pourrez accomplir lors de ce tour.

Les tuiles Terrain matérialisent l'exploration de votre île. Le type de Terrain détermine votre capacité à construire Bâtiments et Temples, et leur placement est donc déterminant. Mais assembler des Terrains d'un même type permet d'attirer sur vous l'attention d'un Titan... et de profiter de sa puissante Faveur.
Certains Terrains, les Volcans, arrivent en jeu avec des Créatures mythologiques belliqueuses. Les capturer vous permettra de gagner leur butin, qui peut faire basculer la partie en votre faveur. Cela a un prix car il vous faudra les affronter lors de combats à l'issue incertaine. Sans compter que pour remporter la partie, votre île devra être vierge de toute Créature.

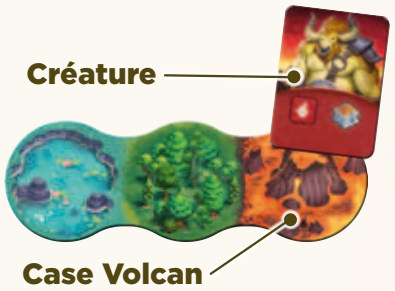
Les 4 actions du jeu seront précieuses pour être déclaré vainqueur. Vous pourrez **Capturer les Créatures** peuplant votre île. **Recruter des Hoplites** sera indispensable pour combattre mais également utile pour avoir plus de choix lors de la sélection de votre carte Action. **Construire** vous rapportera des points de victoire en forgeant des médaillons d'Orichalque ou en érigeant des Temples. Et les Bâtiments que vous construirez vous donneront les capacités de développer votre civilisation. Enfin **Produire de l'Orichalque** sera primordial si vous envisagez de forger les précieux médaillons d'Orichalque pour l'emporter !















MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit aléatoirement un plateau Île et le place devant lui 1, sur la face de son choix. Il prend une tuile Métropole 2, qu'il devra placer sur son île au début de son premier tour. Il reçoit également un Hoplite et une pépite d'Orichalque qu'il place sur les zones de stockage de son plateau 3.

Mélangez les tuiles Terrain et faites-en 3 piles face cachée 4, selon leur taille : 1, 2 ou 3 cases. Installez tous les pions Créature sur leur socle puis placez-les dans le sac à Créatures. Placez-le sur le côté de l'aire de jeu 5.

Placez le plateau Actions 6 au centre de la table. Mélangez les cartes Action et faites une pioche face cachée 7, à proximité du plateau Action. Révélez les cartes de cette pioche sur les emplacements du plateau Actions, de gauche à droite, selon le nombre de joueurs : **5 à 2 et 3 joueurs, 6 à 4 joueurs**. Placez sur chaque carte Action une tuile terrain , face visible, de la taille indiquée prise dans la pioche correspondante. Si des cases Volcan sont révélées de cette manière, piochez et placez un pion Créature du sac sur chaque Volcan 8.

Placez le plateau Construction 9 à côté du plateau Actions. Mélangez tous les jetons Bâtiment dans le sac des Bâtiments et placez-le juste à côté 10. Mettez un jeton Bâtiment face visible sur chacun des quatre emplacements du plateau Construction. Placez un Orichalque sur chaque Mine et un Hoplite sur chaque Camp d'entraînement révélés de cette manière. Placez les jetons Victoire et les tuiles Temple au bord du plateau Construction, dans les emplacements prévus à cet effet 11.

Placez les 4 tuiles Titan sur leur face active, à côté du plateau Actions 12. Les pépites d'Orichalque et les Hoplites restants forment la réserve générale 13. Placez les 4 dés de combat à côté 14.

Le premier joueur est déterminé aléatoirement et prend le jeton Initiative 15. Le joueur à sa droite prend un Hoplite dans la réserve générale et le place dans sa zone de stockage des Hoplites 16.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE L'ÎLE

Le recto et le verso de chaque plateau proposent 2 îles différentes, identifiables au nombre de ♣ situés en bas à droite. La face ♣ est conseillée lors de vos premières parties, tandis que la face ♣♣ propose un défi plus relevé. Nous vous recommandons d'avoir joué plusieurs parties d'Orichalque avant de vous y aventurer. Ces deux difficultés permettent d'équilibrer les différences de niveaux entre plusieurs adversaires et il est tout à fait possible que certains jouent avec la face ♣ tandis que d'autres utilisent la face ♣♣.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en une succession de manches. Lors d'une manche, les joueurs jouent chacun leur tour, en sens horaire, en commençant par celui qui possède le jeton Initiative. Le joueur actif effectue la totalité de son tour puis le joueur suivant joue le sien. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur tour. La partie se termine dès qu'un joueur totalise 5 points de victoire ET qu'il a capturé toutes les Créatures de son île. Il remporte immédiatement la partie !

DEROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

Lorsque vient son tour, un joueur effectue les phases suivantes, dans l'ordre :

1 Sélectionner une carte Action (obligatoire)

2 Placer sa tuile Terrain (obligatoire)

3 Résoudre sa carte Action (facultatif)

4 Jouer une action supplémentaire (facultatif)

5 Défausser une carte Action (À 2 JOUEURS UNIQUEMENT)

Une fois toutes les phases accomplies, c'est alors au joueur suivant d'effectuer son tour. Quand tous les joueurs ont joué leur tour, la manche se termine puis on en démarre une nouvelle.

1 Sélectionner une carte Action (obligatoire)

Le joueur sélectionne la carte Action de son choix, parmi celles encore disponibles sur le plateau Action. Les deux cartes Action situées à l'extrémité gauche du plateau sont gratuites. Les suivantes coûtent 1 ou 2 Hoplites, selon ce qui est indiqué sur le plateau Action.
Le joueur dépense, le cas échéant, le nombre de Hoplites requis en les remettant, depuis son plateau, dans la réserve générale. Si un joueur n'est pas en mesure de payer le coût d'une carte, il ne peut pas la prendre.

Le joueur prend devant lui la carte sélectionnée avec tout ce qu'elle contient : la tuile Terrain et l'éventuel pion Créature posé dessus.
Il comble ensuite l'espace qu'il vient de créer en décalant d'un cran vers la gauche toutes les cartes situées à droite de celle qu'il vient de prendre. Ces cartes sont maintenant moins coûteuses pour les joueurs suivants !



Bruno choisit la carte située en troisième position. Il dépense 1 Hoplite, qu'il remet dans la réserve générale, et prend la carte devant lui. Il récupère en même temps tout ce qui est placé sur la carte Action : la tuile Terrain, ainsi que le pion Créature qui est posé dessus. Il fait ensuite glisser les cartes de droite pour combler l'espace qu'il vient de créer.

En sélectionnant une carte Action, le joueur choisit...
Une tuile Terrain à placer lors de la **phase 2**



ET une action à effectuer en **phase 3**

2 Placer sa tuile Terrain (obligatoire)

Lors de cette phase, le joueur doit placer sur son île la tuile Terrain qu'il a récupérée lors de la phase précédente. Il doit, pour cela, respecter les 3 règles suivantes :

1. La tuile Terrain doit tenir en totalité sur l'île.

2. Elle ne peut pas recouvrir de cases déjà occupées, que ce soit par d'autres tuiles Terrain, des jetons Bâtiment, Temple ou Créature.

3. Elle doit être adjacente à au moins une autre tuile Terrain ou à sa tuile Métropole (voir l'encadré ci-dessous).

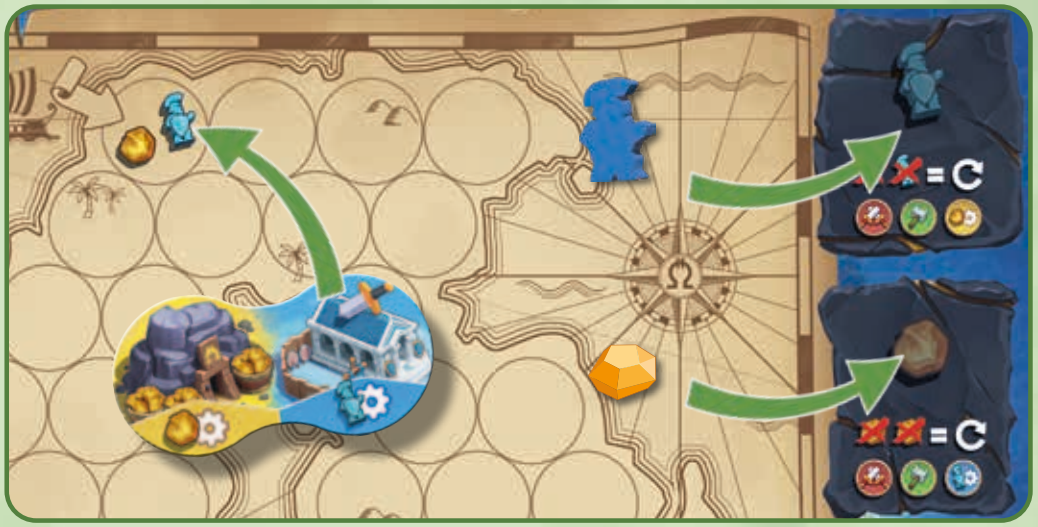
Si un joueur ne peut pas placer sa tuile Terrain en respectant ces règles, il remet la tuile sous la pile correspondante et passe directement à la phase suivante.



Johannes doit placer une tuile Terrain de 2 cases.
Il dispose de plusieurs possibilités, indiquées en vert.

AU PREMIER TOUR - LA TUILE METROPOLE

En début de partie les îles sont désertes et les joueurs doivent commencer par installer leur Métropole. C'est elle qui donnera à chacun son point de départ. C'est aussi grâce à leur Métropole que les joueurs peuvent recruter leurs premiers Hoplites et produire leurs premières pépites d'Orichalque.
Au tout début de son premier tour, avant même de sélectionner sa carte Action, le joueur actif doit placer sa tuile Métropole sur son plateau. Elle doit obligatoirement être placée sur l'un des 3 ports de l'île indiqué par une flèche, au choix du joueur. Celui-ci prend immédiatement, dans la réserve générale, les ressources (Hoplite ou Orichalque) indiquées sur le port où il a choisi de débuter la partie.



Avant son premier tour, Bruno place sa tuile Métropole sur le port situé au nord son île. Il gagne immédiatemment 1 Hoplite et 1 Orichalque qu'il place dans la zone de son plateau prévue à cette effet.



LES CRÉATURES

Les cases Volcan *situées sur les tuiles Terrain sont* ***toujours occupées par une Créature****. Quand un joueur choisit une tuile avec un Volcan, il doit la placer sur son île avec la Créature posée dessus. Pour s'en débarrasser, il devra l'affronter et la capturer.*
Une des conditions pour remporter la partie, est d'avoir pacifié son île*, c'est-à-dire de n'avoir plus aucune Créature dessus. De plus,* ***les Créatures empêchent de construire des Bâtiments ou des Temples sur les cases qui les entourent****.*

Lorsque le joueur pose une tuile Terrain sur son île, 2 cas particuliers peuvent se présenter.

◆ Atteindre un port ◆

Chaque île comprend 3 cases de port, chacune indiquée par une flèche. Dès qu'un joueur place une tuile Terrain sur un port de son île, il prend dans la réserve générale les ressources (Hoplite ou Orichalque) indiquées sur le port qu'il vient de recouvrir. Il ne le fait qu'une seule fois par port durant la partie, au moment où il pose une tuile sur le port.



Une case port



En posant sa tuile Terrain sur ce port, Bruno gagne immédiatement 2 Hoplites.

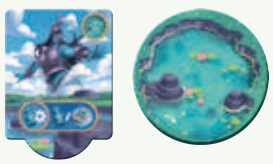
◆ Attirer l'attention d'un Titan ◆

Si un joueur crée ou agrandit une zone d'au moins 3 cases du même type, il attire sur lui l'attention d'un Titan, en fonction du type de terrain concerné.

Théia est la Titanide des forêts



Thémis est la Titanide des lagons



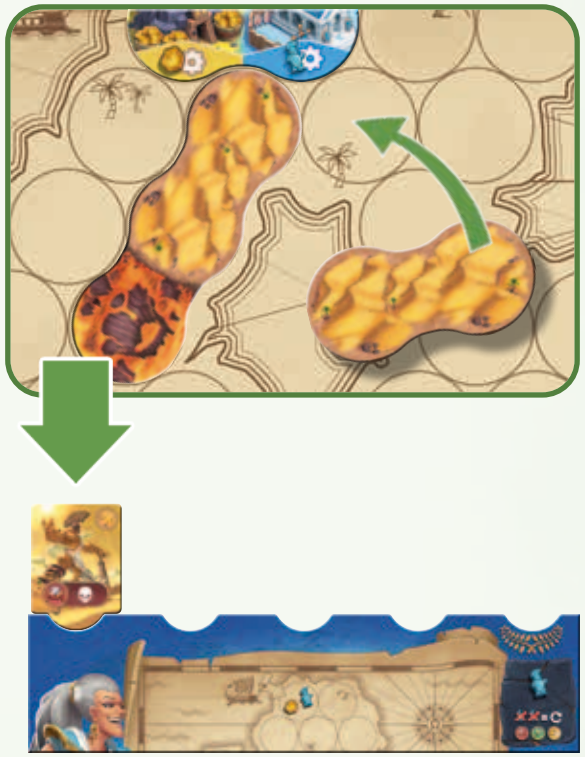
Cronos est le Titan des déserts



Hypérion est le Titan des montagnes



Le joueur prend la tuile du Titan correspondant, où qu'elle se trouve, et la pose dans l'emplacement libre le plus à gauche au-dessus de son plateau île, face Active visible. Cette tuile lui rapporte 1 point de victoire et lui donne la possibilité d'utiliser la faveur de ce Titan plus tard dans la partie (voir l'encadré en page suivante).



En plaçant sa tuile, Johannes crée une zone de 4 déserts. Il prend immédiatement la tuile de Cronos et la place au dessus de son plateau.

L'attention qu'un Titan porte à un joueur est éphémère et peut passer d'un camp à l'autre au cours de la partie. Chaque tuile Titan revient toujours **au dernier joueur ayant créé ou agrandit une zone d'au moins 3 cases** du type correspondant. Il est donc possible de prendre une tuile Titan **à un autre joueur même s'il possède une zone plus grande** du même type.

FAVEURS DES TITANS

Chaque Titan octroie, au joueur qui a attiré son attention, une Faveur liée à une des quatre actions du jeu (voir **phase 3***). Un joueur qui détient une tuile Titan peut utiliser la Faveur indiquée sur la tuile, dès à présent,* ***quand il effectue l'action correspondante****. Il retourne alors la tuile Titan sur sa face inactive pour signifier qu'il a utilisé cette Faveur et qu'elle n'est plus disponible. Même une fois que la Faveur est utilisée, le Titan rapporte toujours 1 point de victoire au joueur qui détient la tuile.*

La Faveur d'un Titan n'octroie jamais d'action supplémentaire*. Le joueur doit pouvoir réaliser l'action correspondante pour avoir le droit d'utiliser la Faveur du Titan.*
Si un joueur crée ou agrandit une zone d'au moins 3 cases du type d'un Titan qu'il possède déjà, il retourne la tuile Titan sur sa face Active. Il peut réutiliser la Faveur de ce Titan dès à présent. Par ailleurs, quand un joueur prend une tuile Titan chez un joueur, il la place directement sur sa face active.



Bruno dispose de la faveur de Hypérion et il a sélectionné une action Produire de l'Orichalque au début de son tour. Il utilise la faveur de Hypérion pour doubler la production de chacune de ses mines d'Orichalque. Il obtient donc 4 pépites d'Orichalque au lieu de 2, et retourne Hypérion sur sa face inactive.



Théia offre une construction supplémentaire.



Thémis double la capacité de recrutement des Hoplites.



Cronos permet de capturer une Créature automatiquement.

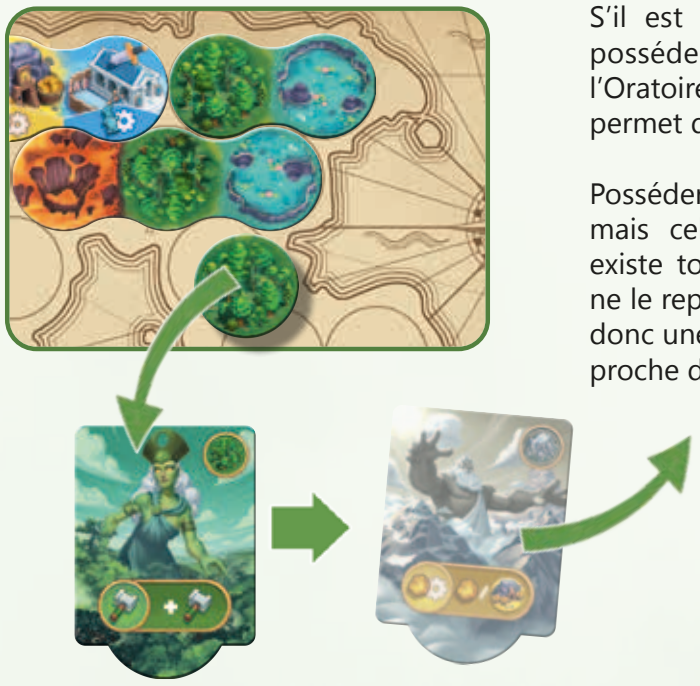


Hypérion double la production des mines d'Orichalque.

Plusieurs Titans

Un joueur **ne peut pas attirer l'attention de plus d'un Titan** à la fois. Si un joueur possède déjà une tuile Titan et en obtient une nouvelle, il prend la tuile de ce Titan, où qu'elle se trouve, puis doit la positionner à la place de l'ancienne tuile Titan qu'il possédait. Il remet alors cette dernière au centre de la table, face Active visible.

Johannes assemble 3 cases de Forêt et attire sur lui l'attention de Théia, Titanide des Forêts. Il prend la tuile devant lui. Comme il possédait déjà la tuile d'Hypérion, il la replace au centre de la table, sur sa face Active.



S'il est impossible, en début de partie, de posséder plus d'une tuile Titan simultanément, l'Oratoire, un Bâtiment disponible dans le jeu, permet de contourner cette limitation.

Posséder un Titan rapporte un point de victoire mais celui-ci peut être éphémère, puisqu'il existe toujours la possibilité qu'un adversaire ne le reprenne. Attirer l'attention d'un Titan est donc une bonne manière de ralentir un joueur proche de la victoire.

3 Résoudre sa carte Action (facultatif)

À cette phase, le joueur peut réaliser l'action indiquée sur sa carte Action. Il n'est toutefois jamais obligatoire d'effectuer cette action.
Une fois que le joueur a réalisé l'action de sa carte, celle-ci est défaussée face visible, à côté de la pioche de tuiles Action.

Il existe 4 actions différentes :

- **Produire de l'Orichalque**
- **Recruter des Hoplites**
- **Capturer des Créatures**
- **Construire**

Produire de l'Orichalque

Le joueur produit 1 pépite d'Orichalque pour chaque Mine présente sur son île, y compris celle de sa Métropole de départ. Il prend les pépites d'Orichalque dans la réserve générale et les place sur la zone de stockage située sur son plateau.



Bruno produit de l'Orichalque. Il possède 3 Mines (en comptant celle de sa Métropole) et prend donc 3 pépites d'Orichalque dans la réserve générale.



Faveur du Titan : Hypérion double la capacité de production de chacune des Mines du joueur.

Recruter des Hoplites

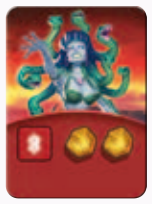
Le joueur recrute 1 Hoplite pour chaque Camp d'entraînement présent sur son île, y compris celui de sa Métropole de départ. Il prend les Hoplites dans la réserve générale et les place sur la zone de stockage de son plateau.

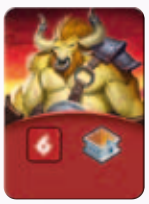


Johannes recrute des Hoplites. Il possède 2 Camps d'entraînement (en comptant celui de sa Métropole) et prend donc 2 Hoplites dans la réserve générale.



Faveur de la Titanide : Thémis double la capacité de recrutement de chacun des Camps d'entraînement du joueur.





Capturer des Créatures

Le joueur affronte les Créatures de son île, les unes après les autres, dans l'ordre de son choix. À chaque fois, il effectue les étapes suivantes :

1. Il désigne une Créature de son île.

2. Il indique combien de Hoplites il veut engager dans le combat. Il prend ces Hoplites sur son plateau et les place sur la case de la Créature désignée. Il est possible d'assigner entre 0 et 3 Hoplites à un combat.

3. Le joueur prend 1 dé de combat, plus 1 supplémentaire pour chaque Hoplite engagé dans le combat. Il n'est donc pas possible de prendre plus de 4 dés de combat.

4. Le joueur lance tous ses dés de combat et compare le résultat à la force de la Créature qu'il affronte. Si la somme des dés de combat est supérieure ou égale à la force de la Créature, il remporte le combat et capture la Créature.
Le joueur gagne également si au moins l'un des dés lancés affiche la face 💀.
Dans tous les autres cas, le combat est perdu.





Bruno tente de capturer des Créatures en commençant par le Cyclope présent sur son île. Sa force étant de 10, il décide d'engager 2 Hoplites dans ce combat, lui permettant de lancer un total de 3 dés. Il obtient 5, 💀 et 3. Le total n'est pas suffisant mais le 💀 lui permet de remporter le combat. Il capture le Cyclope !

RESULTAT DU COMBAT

En cas de victoire...

Le joueur capture la Créature et gagne le butin indiqué sur la Créature (voir l'aide de jeu correspondante pour les effets des butins des Créatures).
Il place ensuite la Créature dans la zone de son plateau prévue à cet effet. Les Hoplites qui ont participé au combat se retirent et retournent dans la réserve générale. Le joueur peut, s'il le souhaite, immédiatement engager un nouveau combat contre une autre Créature de son île.



Comme il vient de remporter le combat, Bruno capture le Cyclope et reçoit immédiatement le butin indiqué sur la Créature : 3 pépites d'Orichalque. Il place le jeton Cyclope sur son plateau, dans la zone de stockage. Il peut continuer le combat et désigne le Cerbère comme prochain adversaire.

En cas de défaite...

L'action **Capturer des Créatures** du joueur prend immédiatement fin et la **phase 3** de son tour est terminée. Les Hoplites engagés au combat restent sur la Créature et seront donc utilisables lors du prochain combat contre cette Créature.



La force du Cerbère étant de 4, Bruno n'engage qu'un seul Hoplite et lance un total de 2 dés. Il obtient 2 et 1, et perd donc son combat face au Cerbère. Bruno ne peut pas se lancer dans un nouveau combat. La phase 3 se termine et il passe immédiatement à la phase 4 de son tour. Il laisse néanmoins son Hoplite sur le jeton Cerbère.



Faveur du Titan : Cronos permet d'obtenir une face **avant** de lancer les dés et donc de remporter un combat immédiatement.

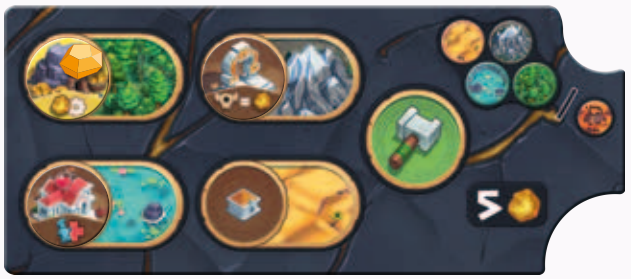
Construire

Le joueur construit un élément de son choix parmi les trois suivants : un Bâtiment, un Temple ou un Médaillon d'Orichalque.

◆ Bâtiment ◆

Le joueur choisit un Bâtiment disponible sur le plateau des Bâtiments et le construit sur son île. Le jeton Bâtiment doit être posé sur une case Terrain du même type que celui indiqué par le plateau des Bâtiments.
Les Volcans sont des jokers et permettent d'accueillir n'importe quel Bâtiment.
Il est interdit de construire un Bâtiment sur une case adjacente à une Créature.





*Johannes décide de construire un Bâtiment. Il n'a pas le droit de construire sur une case autour de la Méduse. Il ne peut pas non plus construire sur le Désert puisque aucun Bâtiment correspond n'est disponible. Il peut, soit construire **l'Arche sur la Montagne**, soit **n'importe lequel des 3 Bâtiments sur le Volcan**.*

Si le joueur construit un Camp d'entraînement ou une Mine, il prend la ressource placée sur le Bâtiment (Hoplite ou pépite d'Orichalque) et l'ajoute à la zone de stockage de son plateau île.

La case **recouverte** par le Bâtiment **n'est plus considérée comme un terrain**. Il n'est plus possible de construire sur cette case et elle ne permet plus d'attirer l'attention des Titans.

Les effets des Bâtiments sont indiqués sur l'aide de jeu correspondante.

◆ Temple ◆

Le joueur prend une tuile Temple et la place sur son île. La tuile Temple doit être posée sur un losange formé par 4 terrains adjacents différents.
Les Volcans sont des jokers et il est possible de placer un Temple sur une ou plusieurs cases Volcan.
Il est interdit de construire un Temple sur une case adjacente à une Créature.



Bruno souhaite construire un Temple. L'emplacement à côté de sa Métropole lui est interdit à cause de l'Hydre qui empêche toute construction. Il construit donc un Temple au dessus, sur les 4 cases différentes.



Après avoir construit un Temple sur son île, le joueur prend un jeton Victoire de la réserve générale, face Temple visible, et le pose dans l'emplacement libre le plus à gauche, au-dessus de son plateau île. Ce jeton lui rapporte 1 point de victoire.



Les cases **recouvertes** par le Temple **ne sont plus considérées comme des terrains**. Il n'est plus possible de construire sur ces cases et elles ne permettent plus d'attirer l'attention des Titans.

◆ Médaillon d'Orichalque ◆

Le joueur dépense 5 pépites d'Orichalque de son stock et forge un médaillon d'Orichalque. Il prend un jeton Victoire de la réserve générale, face Médaillon visible, et le pose sur l'emplacement libre le plus à gauche au-dessus de son plateau île. Ce jeton lui rapporte 1 point de victoire.





Faveur de la Titanide : Théia permet de réaliser une construction supplémentaire de son choix - un Bâtiment, un Temple ou un médaillon d'Orichalque.

4 Jouer une action supplémentaire (facultatif)

Avant de mettre un terme à son tour, le joueur peut acheter **une (et une seule) action supplémentaire**. Les actions disponibles sont les mêmes que celles expliquées en **phase 3**.

Les coûts sont les suivants :

En dépensant  **le joueur peut...**

- **Capturer des Créatures**
- **Construire**
- **Produire de l'Orichalque**

En dépensant  **le joueur peut...**

- **Capturer des Créatures**
- **Construire**
- **Recruter des Hoplites**

En dépensant  **le joueur peut...**

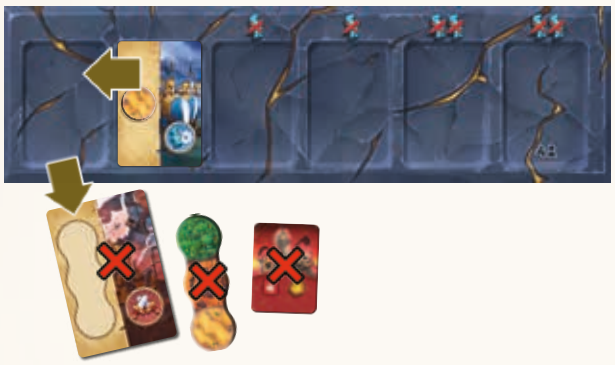
- **Capturer des Créatures**
- **Construire**
- **Produire de l'Orichalque**
- **Recruter des Hoplites**

Les Créatures dépensées sont remises dans le sac à Créatures.

Le joueur peut réaliser la même action que celle qu'il a effectuée en **phase 3**. Il peut jouer une action supplémentaire, même s'il n'a pas accompli d'action lors de sa **phase 3**.

5 Défausser une carte Action (À 2 JOUEURS UNIQUEMENT)

Le joueur actif retire une carte du plateau Action et la défausse. Il remet la tuile Terrain qui se trouvait dessus sous la pile correspondante. Si elle contenait un pion Créature, il est remis dans le sac à Créatures.



FIN DE LA MANCHE

Quand tous les joueurs ont effectué leur tour, la manche prend fin. Il est alors temps de préparer la suivante.

Complétez le plateau Action

Placez une carte Action sur chacun des emplacements vides, de gauche à droite, jusqu'à ce qu'il y en ait le nombre correct : 5 cartes à 2 et 3 joueurs, 6 cartes à 4 joueurs. Si la pioche de cartes Action est vide, mélangez les cartes précédemment défaussées et formez une nouvelle pioche.



Ajoutez les tuiles Terrain

Placez les tuiles Terrains de la taille correspondante sur les cartes Action que vous venez de révéler. Si des cases Volcan sont présentes sur les tuiles révélées, piochez et placez un pion Créature du sac sur chaque case Volcan.



Complétez le plateau Bâtiment

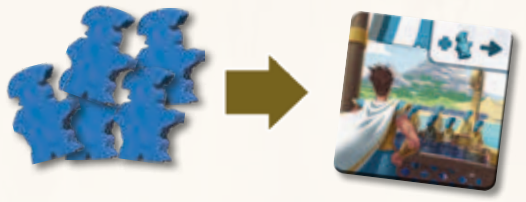
Placez, face visible, un jeton Bâtiment pris aléatoirement dans le sac correspondant sur chaque emplacement libre du plateau Bâtiment. N'oubliez pas d'ajouter un Hoplite sur chaque Camp d'entraînement et une pépite d'Orichalque sur chaque Mine ainsi révélé.



Attribuez le jeton Initiative

Le joueur possédant le plus de Hoplites dans sa zone de stockage des Hoplites reçoit le jeton Initiative (s'il ne l'avait pas déjà) : il débutera la prochaine manche.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le jeton Initiative décide à qui il le cède. S'il est lui-même impliqué dans l'égalité, il ne peut pas le conserver.



Le joueur situé à droite de celui qui vient de recevoir le jeton Initiative prend un Hoplite dans la réserve générale et la place sur l'emplacement de son plateau prévu à cet effet.

Les joueurs passent ensuite à la prochaine manche, en commençant par celui qui possède le jeton Initiative.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie prend fin dès qu'un joueur réunit ces deux conditions :

- **Il possède au moins 5 points de victoire.**
- **Il ne reste plus aucune Créature sur son île.**



Ce joueur remporte immédiatement la partie, sans attendre la fin de la manche en cours. Son île est maintenant prête à accueillir le peuple atlante et il est célébré comme un héros !