RESUME DU TOUR D'UN JOUEUR

À son tour, un joueur effectue les phases suivantes, dans l'ordre.

1 Sélectionner une carte Action (obligatoire)

Dépensez 0, 1 ou 2 Hoplites.



Prenez la carte devant vous, avec tout ce qu'elle contient.

Comblez l'espace en décalant toutes les cartes vers la gauche.

2 Placer sa tuile Terrain (obligatoire)

Votre tuile terrain...



- doit tenir sur l'île,
- doit être adjacente à une autre tuile,
- ne doit pas recouvrir de cases déjà occupées.



Si vous recouvrez une case de Port, prenez les ressources correspondantes.

Si vous créez ou agrandissez une zone de 3 cases ou plus d'un même type, prenez la tuile Titan correspondante.

- Le joueur n'a pas besoin d'être majoritaire pour prendre la tuile.
- Vous ne pouvez posséder qu'une seule tuile Titan simultanément.
- Si vous possédez déjà le Titan, vous le retournez sur sa face Active.



3 Résoudre sa carte Action (facultatif)

Produire de l'Orichalque

Prenez une pépite d'Orichalque pour chacune des Mines de votre île.

Recruter des Hoplites

Prenez un Hoplite pour chacun des Camps d'entrainement de votre île.

Capturer des Créatures

1. Désignez une Créature de votre île.
2. Annoncez combien de Hoplites vous engagez dans le combat, de 0 à 3.
3. Lancez autant de dés de combat que vous avez engagez de Hoplites + 1 (maximum 4).
4. Comparez le total de vos dés à la force de la Créature.

Si votre total est supérieur ou égal à la force de la Créature OU si vous obtenez au moins une face sur l'un de vos dés... Vous capturez la Créature !

- Remettez dans la réserve générale tous les Hoplites engagés.
- Gagnez le butin de la Créature.
- Placez la Créature sur votre zone de stockage.
- Vous pouvez tenter capturer une autre Créature.

Dans tous les autres cas, vous perdez !

- Votre phase 3 se termine immédiatement.
- Laissez les Hoplites sur la case de la Créature, ils participeront au prochain combat contre cette Créature.

Construire

Faites **une seule** construction, au choix.

◆ Médaillon d'Orichalque ◆

- Dépensez 5 pépites d'Orichalque depuis votre zone de stockage.
- Chaque Médaillons rapporte 1 point de victoire.

◆ Bâtiment ◆

- Vous devez le construire sur un Terrain du type indiqué par le plateau des Bâtiments.
- Les Volcans sont des jokers.
- Il est interdit de construire sur un Terrain adjacent à une Créature.
- Si vous construisez une Mine ou un Camp d'entraînement, prenez la pépite d'Orichalque ou le Hoplite placé dessus.

◆ Temple ◆

- Un Temple doit être placé sur un losange formé par 4 Terrains de types différents.
- Les Volcans sont des jokers.
- Il est interdit de construire sur un Terrain adjacent à une Créature.
- Chaque Temple rapporte 1 point de victoire.

4 Jouer une action supplémentaire (facultatif)

Dépensez...

ou **ou**

pour jouer une action supplémentaire.

Les actions disponibles dépendent des ressources que vous dépensez. Elles sont indiquées sur votre plateau, dans chaque zone de stockage.
Les Créatures défaussées sont remis dans le sac.

5 Défausser une carte Action (À 2 JOUEURS UNIQUEMENT)

- Vous défaussez une carte Action du plateau central.
- La tuile Terrain est remise sous la pile correspondante.
- S'il y avait une Créature, elle retourne dans le sac.

LES BATIMENTS



Camp d'entraînement - Le camp d'entraînement arrive en jeu avec 1 Hoplite sur lui. Chaque camp d'entraînement permet de recruter 1 Hoplite à chaque fois que son propriétaire utilise l'action **Recruter des Hoplites**.



La mine d'Orichalque - La mine d'Orichalque arrive en jeu avec 1 Pépite d'Orichalque sur elle. Chaque mine d'Orichalque rapporte 1 Pépite d'Orichaque à chaque fois que son propriétaire utilise l'action **Produire de l'Orichalque.**



L'hôpital - Chaque fois qu'il capture une Créature, le propriétaire de l'hôpital peut récupérer un Hoplite engagé contre la Créature et le placer sur son hôpital. À la fin de son action **Capturer des Créatures**, le joueur récupère tous les Hoplites placés sur son hôpital et les remet dans son sotck de Hoplites. Il est possible de conserver plusieurs Hoplites simultanément sur l'hôpital.



L'oratoire - Chaque Oratoire permet à son propriétaire de posséder une tuile Titan supplémentaire. Par exemple, avec 3 oratoires sur son île, le joueur peut posséder jusqu'à 4 tuiles Titan simultanément.



Les engins de siège - Chaque fois qu'il affronte une Créature, le propriétaire d'un engin de siège considère la face indiquée comme une face avec un .



L'arche - Chaque fois qu'il capture une Créature, le propriétaire de l'arche gagne 1 Orichalque, en plus du butin rapporté par la Créature.



Le crystal de protection - Le propriétaire du crystal peut construire un Bâtiment ou un Temple à côté d'une Créature. Cet effet n'est actif qu'une fois le crystal de protection construit.



Le cabinet d'architecte - Le propriétaire du cabinet d'architecte peut contruire des Temples sur 2 Terrains identiques parmi les 4 de son emplacement. Les Volcans sont toujours considérés comme des jokers.



La forge - À la fin de son tour, le propriétaire de la forge peut accomplir une seconde action supplémentaire. Il doit, **pour cela, payer son coût habituel**.

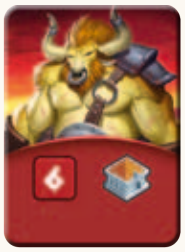


Les statues - Le coût pour effectuer une action supplémentaire lors de la **phase 4** est réduit de 1, en fonction de ce qui est indiqué sur la statue.

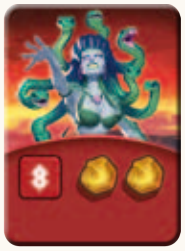
LES CREATURES



Le Cerbère - Le joueur qui capture le Cerbère gagne immédiatement une pépite d'Orichalque prise dans la réserve générale.



Le Minotaure - Le joueur qui capture le Minotaure pioche aléatoirement 1 jeton Bâtiment dans le sac à Bâtiments. Il peut le construire sur un Terrain libre de son choix. Il n'a pas le droit de le construire sur une case Terrain située à côté d'une Créature. S'il construit ainsi une Mine ou un Camp d'entraînement, il prend dans la réserve générale une pépite d'Orichalque ou un Hoplite, comme s'il avait construit le Bâtiment normalement. Si le joueur décide de ne pas construire ce Bâtiment, il le remet dans le sac.



La Gorgonne - Le joueur qui capture la Gorgonne gagne immédiatement deux pépites d'Orichalque prises dans la réserve générale.



Le Cyclope - Le joueur qui capture le Cyclope gagne immédiatement trois pépites d'Orichalque prises dans la réserve générale.



L'Hydre - Le joueur qui capture l'Hydre attire immédiatement l'attention du Titan indiqué sur le jeton Hydre. Il prend la tuile du Titan correspondant, où qu'elle se trouve, et la place sur l'emplacement libre le plus à gauche au-dessus de son plateau île, face Active visible. Si ce joueur possédait déjà cette tuile Titan, il peut la retourner sur sa face Active, le cas échéant. Ce butin fonctionne exactement comme quand un joueur crée ou agrandit une zone d'au moins 3 cases du type indiqué sur le jeton Hydre.

LES ICONES



Un Hoplite



Défausser un Hoplite



Soigner un Hoplite



Recruter 1 Hoplite



Une pépite d'Orichalque



Défausser une pépite d'Orichalque



Produire 1 Orichalque



Une créature



Capturer une créature automatiquement



Une créature capturée



Défausser une créature capturée



Un Titan supplémentaire



Un Titan (ici, Themis)



Un Bâtiment



Action : capturer des Créatures



Action : construire



Action : produire de l'Orichalque



Action : recruter des Hoplites



Faire une action supplémentaire