

## POSEIDON

### PR - POSEIDON ROUND [1]

*Dans l'ordre inverse du tour*

- Acheter une carte spéciale (x2 à 3 joueurs; x3 à 2 joueurs)

### MR - MERCHANT ROUND [2, 5, 8, 11 & 14]

*Dans l'ordre du tour*

- Effectuer 1 achat
  - 1 Marchand du Pool **OU**
  - Fonder 1 Nation :
    - Prendre le plateau Nation avec tout son matériel.
    - Définir son niveau initial de Prestige (*valeur de ses Marchands*).
    - Mettre un nombre **impair** de disques dans le Pool ( $\geq 5$ ).
    - Remplir le trésor de la Nation avec « **Nombre de Marchands x Prestige** »
    - Acheter plus de la moitié des marchands; payer à la Banque.
    - Placer 3 Marchands sur la carte Roi; le reste à côté.
    - Placer le bateau d'exploration dans le port de départ de la Nation.
- Vendre des Marchands et gagner la valeur de Prestige par Marchand vendu (*interdit pour toute Nation que le joueur vient de fonder dans ce MR*).

*Si un Roi vend des Marchands de sa Nation, la valeur de Prestige diminue d'une case (quel que soit le nombre de marchands vendus)*

Lorsque les joueurs ont tous passé, consécutivement :

Changement de 1<sup>er</sup> joueur.

Contrôler si les Rois changent, dans l'ordre du Prestige des Nations.

**A la fin des tours 5, 8, 11 & 14, retirer le bateau du sommet de la pile .**

### ER - EXPLORATION ROUND [3, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16 & 17]

1. Jouer les cartes spéciales **OU** collecter les revenus indiqués (*payés aux joueurs*)
2. Un Roi peut prendre de l'argent de sa Nation (5/10/15/20, en Phase I/II/III/IV)
3. Chaque Nation agit (**par ordre de Prestige**, du plus élevé au moins élevé):
  - a) Déplacer le bateau d'exploration (portée = N° de Phase); possibilité de construire des comptoirs ou un nouveau port d'attache sur chaque case parcourue (*pas de port d'attache à Kyrene ni Kypros*).
  - b) Si le pays possède une flotte, est-ce qu'elle sort :
    - Si oui, calculer le Revenu et avancer le Prestige d'une case
    - Si non, la Nation collecte 100/200/300/400 en Phase I/II/III/IV
  - c) Calcul du Revenu :
    - Portée de la flotte =  $\Sigma$  de tous les bateaux de la Nation.
    - La flotte peut démarrer de son port de départ **OU** du nouveau port d'attache.
    - $\Sigma$  de tous les Comptoirs et Temples que la Flotte peut visiter.  
*Seuls les bateaux « E » peuvent visiter Kyrene et Kypros*). La Banque paye cette somme à chaque Marchand de cette Nation.  
**Les coûts payés pour les Temples le sont par la Nation.**
  - d) Acheter des bateaux : la Nation peut acheter le(s) bateau(x) du dessus de la pile. L'achat du 1<sup>er</sup> bateau « 4/6/E » déclenche la Phase 2/3/4 immédiatement.  
*La Flotte ne peut pas comporter plus de 3 bateaux.*

***Toutes les Nations doivent avoir au moins 1 bateau à la fin de leur ER !***

*En acheter 1 si besoin. S'il n'y a pas assez d'argent, le Roi doit ajouter de nouveaux Marchands dans le Pool (Le Prestige est diminué d'une case). S'il ne reste plus de « Potentials », le Roi doit payer avec son argent, quitte à revendre des Marchands de cette Nation ou d'une autre. Il ne peut pas acheter le bateau d'une autre Nation. S'il échoue, il fait banqueroute.*

## PHASES

- **La Phase II** commence immédiatement lorsque le 1<sup>er</sup> bateau « 4 » est acheté ou défaussé.
  - Le Roi peut ajouter jusqu'à 4 Marchands au Pool (*l'argent va à la Nation*)
  - Tous les bateaux « 2 » sont obsolètes et défaussés
  - Les hexagones avec 2 ou 3 cercles peuvent recevoir 2 comptoirs de différentes Nations
  - La portée du bateau d'exploration passe à 2
  - Les bateaux des autres Nations peuvent être achetés (*min \$1 et avec accord du Roi*)
  - Lorsque la flotte ne sort pas la Nation gagne 200
- **La Phase III** commence immédiatement lorsque le 1<sup>er</sup> bateau « 6 » est acheté ou défaussé.
  - Le Roi peut ajouter jusqu'à 6 Marchands au Pool (*l'argent va à la Nation*)
  - Tous les bateaux « 3 » sont obsolètes et défaussés
  - Les hexagones avec 3 cercles peuvent recevoir 3 comptoirs de 3 Nations différentes
  - La portée du bateau d'exploration passe à 3
  - Lorsque la flotte ne sort pas la Nation gagne 300
- **La Phase IV** commence immédiatement lorsque le 1<sup>er</sup> Bateau « E » est acheté ou défaussé.
  - Tous les bateaux « 4 » sont obsolètes et défaussés
  - Kyrene et Kypros (4 cercles) peuvent recevoir les comptoirs de 4 Nations différentes.
  - La portée du bateau d'exploration passe à 4
  - Lorsque la flotte ne sort pas la Nation gagne 400
  - Les Temples ne rapportent plus de Revenus
  - Les Nations peuvent revendre leurs bateaux pour la moitié de leur valeur lors de l'achat d'un bateau « E ». Le joueur qui achète le 1<sup>er</sup> bateau « E » et déclenche la phase 4 peut revendre un bateau « 4 » juste avant de le défausser.

## NOTES

- Toutes les cartes spéciales sont défaussées après utilisation de leur pouvoir, sauf Poseidon .
- Les comptoirs « High Culture » sont établies sur des hexagones P1, P2, P3; aucun autre comptoir ni port d'attache ne pourra être placé.
- La valeur de Prestige d'une Nation augmente lorsque sa Flotte sort et diminue lorsque son Roi vend des Marchands.
- Les 3 Marchands sur la carte Roi ne peuvent jamais être vendus, **à moins qu'un** autre joueur devienne le Roi en possédant **plus** de Marchands.
- Aucun comptoir ne peut être établi sur un port de départ.
- Lorsque la valeur de Prestige d'une Nation devient égale à une autre, son marqueur est placé **sous** celui de la Nation déjà présente. Celle du haut de la pile est considérée supérieure car plus ancienne dans ce statut.