

Round House


L'or est une ressource joker qui peut remplacer n'importe quelle ressource de base aux marchés et dans les commandes.

Mise en place

- 1 amulette sur la case de fin de partie
- 1 plateau, 2 chefs de famille (1 seul à 5 joueurs), 5 assistants et 1 Or / joueur
- 3, 3, 4, 5 et 6 pièces pour le 1, 2, 3, 4 et 5e joueur.
- 3 experts, 3 commandes, 3 amulettes et 3 jetons pirates sont révélés.
- Aménagements pour 2 : cf règle.

Tour de jeu

1. Activer 1 carte expert (optionnel)

 Les cartes avec ce symbole sont conservées à gauche du plateau joueur après avoir été activées (elles ne comptent pas dans la limite des 3 Experts).


2. Déplacer un chef de famille

- De 1 à 3 salles, en sautant celles qui sont occupées.
- L'arrêt sur le hall ancestral est obligatoire.

3. Effectuer l'action de la salle (optionnel)

Les assistants adjacents à la salle permettent de jouer l'action plusieurs fois. Ils retournent ensuite sur le plateau joueur, sauf s'ils sont sur la face ∞.

4. Recevoir des points d'honneur

Chaque fois que le marqueur d'un joueur passe cette  icône il prend une nouvelle carte commande ou une amulette.

5. Compléter des commandes (optionnel)

Payer les ressources et/ou pièces demandées et retourner la carte pour bénéficier de son bonus permanent (1 fois par tour).

Action prière

1. Prière au temple

Choisir un jeton temple face visible, prendre les bonus indiqués et le retourner face cachée.

2. Prières aux ancêtres

- Avancer le marqueur de tour
- Prendre tous ses assistants d'un village et les placer sur le tableau en commençant par la case « 1 » en haut à gauche.
- Retourner sur le côté ∞ le dernier assistant placé, reprendre les autres sur son plateau.
- Marquer les points de victoire indiqués sur la case + 1 par assistant sur des chaises.
- Gagner les bonus indiqués en haut de la colonne et à gauche de la rangée du dernier assistant.
- Gagner soit le bonus du bas de la colonne, soit celui de la droite de la rangée.

Actions assistant :

- Recrutement : Piste des assistants → Réserve
- Marchand ambulant : Réserve → Ville où se trouve le marchand qui peut être déplacé en sens horaire avant et/ou après (1 pièce/déplacement).
- Adjoint : Réserve → Chaise vide

Précisions sur les actions :

- Les cubes vendus sur les marchés restent sur le plateau, tant que le marché n'est pas complet.
- Au marché, avec 1 assistant il est permis de vendre 2 fois, y compris la même couleur du moment que l'emplacement est libre (mais 1 seul cube reste).
- L'action de l'entrepôt permet de prendre aussi des marchandises sur les marchés (y compris de l'or).
- Les marchandises à l'entrepôt sont réapprovisionnées à la fin de la phase 3.