

## PELOPONNES » PREMIÈRE EXTENSION

+ 1 JOUEUR



### Matériel

8 tuiles (4 tuiles Bâtiment et 4 tuiles Terrain)  
2 jetons de couleur (blancs)  
5 marqueurs en bois (blancs)  
10 pièces d'argent en bois (grises)  
1 plateau individuel



Une étoile permet d'identifier les tuiles de la première extension.



### Mise en place et déroulement

Le joueur supplémentaire prend le plateau individuel ainsi que les 5 marqueurs en bois (blancs) qu'il place sur les cases «0» des pistes individuelles.

Triez les 8 tuiles supplémentaires en fonction de la lettre indiquée sur leur verso (A,B,C) et mélangez les avec les tuiles du jeu de base. On révèle désormais à chaque début de tour 6 tuiles.

La tuile Conquète sera seulement utilisée pour des parties à moins de 6 joueurs.

Les 8 tuiles supplémentaires peuvent également être utilisées pour des parties de Peloponnes à moins de 6 joueurs.

Tirez 6 tuiles en début de tour et placez-en autant que de joueurs dans une rangée. Placez les tuiles restantes dans une autre rangée, à côté de la tuile Conquète.



### Bâtiments spéciaux

#### Palissade (Stockade)

Son propriétaire n'aura dorénavant plus à tenir compte de la règle de placement pour les tuiles Terrain qu'il pose. Il perd de suite deux citoyens. S'il en a moins, il n'a pas le droit de prendre le bâtiment.

Les citoyens perdus ne peuvent être regagnés, même dans le cas où le bâtiment devait être détruit.

A la fin du jeu, son propriétaire choisit de marquer soit 3 points de Prestige pour ses bâtiments soit un citoyen de plus.

#### Le trésor d'Atreus (Treasury of Atreus), Acrocorinthe

Chacun de ces bâtiments protège son propriétaire des effets d'un désastre particulier.

## PELOPONNES » EXTENSION MER

### Matériel

8 tuiles Mer

### Mise en place

Mélangez les tuiles Mer face cachée et placez autant de tuiles mer face visible sur la table que de joueurs. Remettez les tuiles Mer restantes dans la boîte.

### Jouer les tuiles mer

Une fois les tuiles du tour en place, chaque joueur peut prendre une tuile mer avant de faire une enchère. Il paye les ressources/les pièces (en haut à gauche de la tuile) correspondantes et place sa tuile avec ses tuiles bâtiments (à gauche de sa civilisation).

Si la tuile Mer présente des citoyens, ces derniers sont de suite marqués et devront dorénavant être nourris.



Les points de Prestige sont ajoutés en fin de partie à ceux des bâtiments et des terrains.

Chaque tuile Mer permet de nourrir un citoyen lors de l'approvisionnement, ce qui permet donc au joueur de donner une nourriture de moins que de citoyens.

*Exemple: Cassandra dispose de deux tuiles Mer, 10 citoyens et 6 nourritures. Normalement, elle devrait perdre 4 citoyens lors de l'approvisionnement. Comme elle possède deux tuiles Mer, deux citoyens supplémentaires sont nourris et elle ne perd que deux citoyens.*

Les tuiles Mer acquises ne peuvent pas être détruites.

Elles ne sont considérées ni comme des bâtiments ni comme des terrains lorsque les désastres surviennent.

## PELOPONNES » EXTENSION HELLAS

+ 1 TOUR (D)

### Matériel

6 tuiles D  
4 tuiles Civilisation  
2 jetons Désastre (vierges)  
1 jeton «20 +»

### Contexte

Syracuse, Thèbes et Delphes font valoir leurs revendications et luttent pour leur suprématie dans la mer Égée. Le Colosse, l'Oracle et l'hôtel de la Monnaie permettent le rayonnement de ces glorieuses civilisations.

### Mise en place

Mélangez les 4 tuiles Civilisation avec celles du jeu de base et distribuez une tuile à chaque joueur.

Mélangez les 2 jetons Désastre vierge avec les 16 jetons Désastre du jeu de base



face cachée et mettez-les de côté.

On utilise toutes les tuiles D uniquement pour les parties à six joueurs. À moins de six joueurs, la tuile Terrain avec un petit \* en bas à gauche n'est pas mise en jeu et retourne dans la boîte. Mélangez ensuite les tuiles D restantes et placez les de côté, en pile face cachée.

### Jouer avec l'extension Hellas

Avec cette extension, la partie se joue avec un tour de plus, c'est à dire en 9 tours. Un tour supplémentaire d'approvisionnement est déclenché quand la tuile correspondante est tirée.

Pour le reste, la partie se joue de la même façon que dans la version de base.

## Nouvelles civilisations

### Civilisation Syracuse

Le joueur est automatiquement protégé de la peste.

### Civilisation Delphes (Delphi)

Le joueur est automatiquement protégé de la sécheresse et des tremblements de terre.

### Civilisation Thèbes

Le joueur peut placer n'importe quelle tuile Terrain à côté d'une autre et reçoit 2 Biens Luxueux de revenu en plus chaque tour.

### Civilisation Mycènes (Mycenae)

Le joueur reçoit deux citoyens en plus chaque tour.



## Bâtiments spéciaux

### Oracle

Si son propriétaire a le jeton de bien luxueux 20+ à la fin de la partie, il remporte la plus grande valeur de ses deux résultats en fin de partie (Points de Prestige pour les bâtiments/terrains ou Points de Population).

### Hôtel de la Monnaie (Coinage)

À la fin de la partie, son propriétaire reçoit un point de Prestige contre 2 pièces de monnaie.

### Colosse (Colossos)

À la fin de la partie, son propriétaire reçoit 4 points pour chacun de ses citoyens.



## PELOPONNES » EXTENSION ATHÈNES RECOMMANDÉE AVEC AU MINIMUM 4 JOUEURS

### Matériel

Tuile Athènes  
2 jetons Athènes

### Contexte

Les cités indépendantes en concurrence s'affrontent et se maintiennent difficilement seules. Dorénavant, il sera possible d'obtenir l'aide d'Athènes, bien entendu en contrepartie de certains désavantages.

### Mise en place

Placez la tuile Athènes en début de jeu à gauche de la tuile Conquête du jeu de base. Comme d'habitude, tirez et placez en rangée, autant de tuiles que de joueurs, en commençant par placer la première sous la tuile Athènes puis les autres à sa droite. Ensuite, tirez encore d'autres tuiles de façon à en avoir tiré un total de cinq, que vous placez à droite de la tuile Conquête. A cinq joueurs, la tuile Conquête n'est pas utilisée et la tuile Athènes est placée directement au-dessus de la première tuile tirée. Placez les deux jetons Athènes en début de jeu sur la tuile Athènes.

### Jouer avec l'aide d'Athènes

Le joueur dont c'est le tour peut recevoir l'aide d'Athènes. Il prend gratuitement (sans miser de pièces) la tuile se trouvant sous la tuile Athènes et la



pose de suite dans sa civilisation. Cette tuile ne peut être acquise que de cette manière, et ne sera donc pas proposée aux enchères. Les ressources nécessaires aux bâtiments doivent être payées normalement et la règle de pose pour les terrains respectée.

Un joueur s'étant fait surenchérir sur une autre tuile peut alors décider de recevoir l'aide d'Athènes à condition que cette tuile soit encore disponible. Il reprend dans ce cas sa mise sans pénalité.

Lors de la détermination de l'ordre des joueurs, le joueur prend la dernière place (comme s'il avait passé) et prend un jeton Athènes. Il recevra par la suite un revenu régulier.

Un joueur qui a posé devant lui un jeton Athènes doit passer au tour suivant, et ne peut pas prendre de nouvelle tuile. Il reçoit 3 pièces de la réserve en compensation ainsi que ses revenus réguliers. Après quoi il repose le jeton Athènes sur la tuile Athènes.

### Décompte

Si en fin de partie un joueur possède encore le jeton Athènes, il perd 2 citoyens et 6 points de Prestige.

## PELOPONNES » EXTENSION CHÈVRES + 1 JOUEUR

### Matériel

9 tuiles (5 tuiles Bâtiment et 4 tuiles Terrain)  
10 jetons (8 jetons Chèvre et 2 jetons de couleur orange)  
5 marqueurs de possession  
bois (oranges)  
10 pièces d'argent en bois (grises)  
1 plateau individuel



Deux étoiles permettent d'identifier l'extension Chèvres

### Mise en place et déroulement

Le joueur supplémentaire prend le plateau individuel ainsi que les 5 marqueurs (orange) qu'il place sur les cases «0» des pistes individuelles.

8 des 9 tuiles sont triées selon la lettre qui figure au verso, et mélangées avec les tuiles A, B, et C du jeu de base.

La tuile D n'est nécessaire que lorsque vous jouez avec l'extension Hellas et sera alors mélangée avec les tuiles de cette extension.

Tirez 6 tuiles au début de chaque tour. La tuile Conquête n'est utilisée que pour les parties à moins de 6 joueurs.

Les 8 tuiles supplémentaires peuvent être également utilisées pour des parties de Peloponnes à moins de 6 joueurs.



Tirez alors 6 tuiles en début de tour et placez-en autant que de joueurs dans une rangée. Placez les tuiles restantes dans une autre rangée, à côté de la tuile Conquête.



Chaque joueur reçoit un jeton Chèvre et le place sur la case « 0 » de sa piste de nourriture. Le marqueur de nourriture est placé sur le jeton Chèvre. L'extension Chèvres donne une «ressource» supplémentaire à Peloponnes. Le jeton Chèvre est déplacé vers l'avant chaque fois qu'une tuile avec le symbole

d'une chèvre est ajoutée à sa civilisation: une seule fois, si le symbole est dans le coin supérieur droit, ou à chaque tour, si le symbole est dans le coin inférieur droit.

Tout comme pour la nourriture, le nombre maximum de chèvres est 13. Au-delà, les chèvres supplémentaires sont décomptées comme des Biens luxueux.

Lorsqu'un joueur obtient une tuile avec une chèvre (dans le coin supérieur droit ou inférieur droit, peu importe) alors qu'il possède déjà au moins une telle tuile, il doit, après avoir reçu son revenu, échanger toutes ses chèvres contre d'autres produits et/ou pièces de monnaie. Le joueur concerné choisit librement les termes de ces échanges (ratio 1:1). Le jeton Chèvre retourne ensuite sur la case « 0 » de la piste de nourriture.



### Bâtiments spéciaux

#### Magasin (Store)

En fin de partie, son propriétaire n'a pas à nourrir ses citoyens.

#### Terrain Chèvres

Le terrain Chèvres protège son propriétaire du désastre «Déclin».

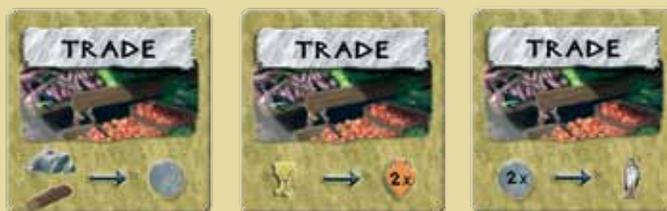


## PELOPONNES » EXTENSION COMMERCE

### Matériel

6 tuiles Commerce:

- Pierre et/ou bois contre nourriture
- Pièce contre pierre, nourriture et/ou bois
- Pierre et/ou bois contre pièce
- Biens luxueux contre pièce et/ou nourriture
- 2 pièces contre un citoyen
- Nourriture contre 2 Biens Luxueux



### Préparation et déroulement

Les 6 tuiles Commerce sont mélangées et empilées, face cachée. Au début de chaque tour, on révèle la tuile Commerce du dessus de la pile pour indiquer quel type d'échange peut être fait.

Après la phase de Revenus et avant qu'un jeton Désastre n'ait été révélé, le joueur qui est dernier dans l'ordre du tour a l'opportunité de faire l'échange indiqué, autant de fois que désiré.

À la fin de chaque tour, la tuile Commerce visible est placée en dessous de la pile et une nouvelle est révélée.

## PELOPONNES » EXTENSION SACRUM + 1 JOUEUR

### Matériel

- 14 tuiles: 5 tuiles bâtiments + 4 tuiles terrains + 3 tuiles Civilisation + 2 tuiles Sacrum
- 7 jetons: 5 jetons Sacrum, 2 jetons violets
- 5 marqueurs de possession de couleur violette + 10 pièces d'argent en bois (grises)
- 1 plateau joueur



### Déroulement du jeu

Avec l'extension Sacrum, une tuile supplémentaire est révélée chaque tour (par exemple 6 tuiles au lieu de 5). Tirez autant de tuiles que de joueurs, placez les en ligne, et complétez éventuellement avec des tuiles à placer à côté de la tuile « Conquête ».

### Contexte

Dans l'antiquité, les sacrifices humains étaient courants afin d'attirer la clémence des dieux. Avec l'extension Sacrum, il est dorénavant possible à Peloponnes de sacrifier ses citoyens.

### Mise en place

Prenez les 8 tuiles au dos A,B,C et mélangez les avec celles du jeu de base correspondantes.

La tuile au dos D est utilisée uniquement avec l'extension Hellas. Les deux tuiles Sacrum sont placées au centre de la table. Les 5 jetons Sacrum sont mélangés et placés en pile, face cachée.

Les 3 tuiles Civilisation sont mélangées avec les autres tuiles Civilisation puis chaque joueur en reçoit une.

A chaque tour, **juste avant de révéler les deux jetons Désastre**, un joueur

révèle les trois premiers des cinq jetons de la pile Sacrum. Si un crâne est révélé, tous les joueurs, dans l'ordre du tour en cours, peuvent sacrifier le nombre de citoyens de leur choix.

Pour ce faire, ils réduisent leur niveau de population sur leur plateau individuel et payent une pièce pour chaque citoyen sacrifié.



Les pièces ainsi versées sont empilées sur les tuiles Sacrum, chaque joueur ayant un emplacement personnel à sa couleur.

Les citoyens sacrifiés ne sont plus à nourrir et ne peuvent pas être victimes de la peste.

Si le jeton crâne n'est pas révélé, aucun citoyen ne peut être sacrifié.

Ensuite, les trois jetons Sacrum sont mélangés et placés face cachée sous la pile. A la fin du jeu, chaque citoyen sacrifié ramène deux points de Population au joueur l'ayant sacrifié. Pour déterminer ce nombre de points, il suffit de compter le nombre de pièces sur la tuile Sacrum. Ces pièces ne sont pas comptabilisées en fin de partie dans le décompte final du joueur.

## Nouvelles civilisations

### Rhodes

Le joueur peut à chaque tour choisir trois ressources qui peuvent être distinctes.

### Antioche



Le joueur est protégé de toutes les catastrophes. Cependant, il perd un citoyen à chaque tour lors de la phase Revenus.

### Délos

Le joueur peut sacrifier des citoyens à chaque tour quels que soient les jetons Sacrum révélés. Il reçoit du bois et une pièce lors de chaque phase revenu.

## Bâtiments spéciaux

### Tour Maniotique (Maniotic Tower)

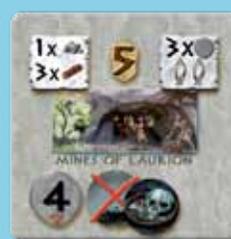
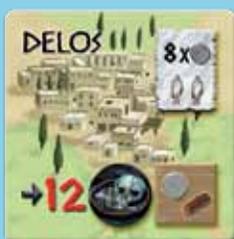
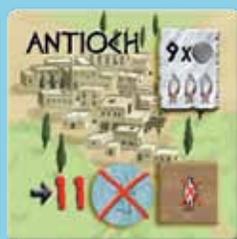
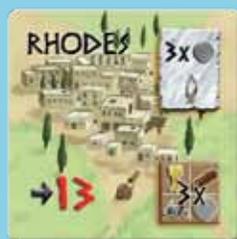
Le joueur peut sacrifier des citoyens à chaque tour quels que soient les jetons Sacrum révélés.

### Mines de Laurion (Mines of Laurion)

Le joueur peut sacrifier des citoyens à chaque tour quels que soient les jetons Sacrum révélés. Les mines protègent également des tempêtes.

### Trésor (Treasury)

Chaque citoyen sacrifié vaut trois points de population en fin de partie (au lieu de 2).



## PELOPONNES » EXTENSION VICTORIA

### Matériel

8 jetons Victoria



### Mise en place et déroulement

Chaque joueur prend un des 8 jetons Victoria devant lui. Les jetons restants ne seront pas utilisés et remis dans la boîte.

Si lors d'un tour toutes les tuiles ne sont pas attribuées, chacun peut, en commençant par le premier (nouveau) joueur ajouter une tuile restante à sa

civilisation une fois par partie. Pour cela, il doit payer le coût minimum (coin inférieur gauche de la tuile), ainsi que les ressources s'il s'agit d'un bâtiment. Son jeton Victoria est remis dans la boîte.

Important: Cette tuile supplémentaire est acquise par le joueur avant la phase Revenus, mais en tenant compte du nouvel ordre de tour.

### Décompte

Si en fin de partie un joueur possède encore un jeton Victoria, il reçoit en échange un citoyen supplémentaire ou rajoute 3 points à son score final.

## PELOPONNES À 7 OU 8 JOUEURS

A 7 ou à 8 joueurs, il est conseillé de jouer sans les effets particuliers relatifs aux extensions Chèvres et Sacrum. Les effets particuliers sur ces tuiles seront ignorés.

Il est possible que certaines tuiles deviennent alors moins attractives et que la civilisation Délos soit un peu affaiblie.

On place 7 ou 8 tuiles, selon le nombre de joueurs, en une rangée. La tuile Conquête reste dans la boîte.