

UR^{1.0}

3 à 4 | 30/60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Mélanger les 40 tuiles civilisation et constituer un plateau de 6 x 6 (espacer un peu les tuiles) sans tuiles identiques (mêmes couleurs) orthogonalement adjacentes | Un premier joueur est désigné et reçoit le marqueur | Les 5 palets "Zigurat" à côté du plateau | Chaque joueur reçoit une aide de jeu, puis choisit une couleur (il prend les cubes correspondants) et l'une des 4 tuiles "civilisation" restantes.

—memo A 3 J., la dernière tuile "civilisation" est posée à côté du plateau et pourra être échangée (2e action d'un tour)

3 Tours préliminaires de placement

1er tour : chacun place un cube sur une tuile libre

—memo tout au long de la partie, une seule couleur de cube possible sur une tuile. Indique son propriétaire

2e et 3e tours : chacun place un cube sur une tuile lui appartenant ou sur l'une des tuiles libres adjacentes

Tour de jeu

A son tour, un joueur :

① RÉALISE 1, 2 OU AUCUNE DES ACTIONS DE SA TUILE

Chaque tuile comporte 2 couleurs désignant 2 actions différentes, réalisables dans l'ordre souhaité.

➤ Si un joueur renonce à l'une des 2 actions, il place un cube sur l'une des tuiles lui appartenant

➤ S'il renonce à ses 2 actions, il peut en placer 2 (éventuellement répartis sur 2 de ses tuiles) ou placer un cube sur n'importe quelle tuile libre

—memo maximum 5 cubes par tuile

ou CONSTRUIT 1 OU 2 ZIGURAT

➤ Si au début de son tour, 1 ou plusieurs de ses tuiles contiennent 5 cubes, il peut y construire 1 Zigurat.

Il reprend alors ses cubes, place un palet et un cube de sa couleur pour indiquer qu'il en est propriétaire

—memo aucune action affecte une tuile avec un Zigurat et impossible d'y placer de nouveaux cubes

② DOIT ÉCHANGER SA TUILE CIVILISATION

contre une tuile libre du plateau, différente de celle qu'il repose (il choisit la face de la tuile qui doit être visible). La nouvelle tuile est posée, sans changer de face, devant le joueur, visible de tous.

Fin de partie

Dès qu'un joueur ne peut pas échanger sa tuile (aucune tuile libre ou tuil(s) restante(s) identique(s) à celle qu'il possède

ou lorsqu'un joueur a construit le dernier Zigurat (on finit le tour en cours)

Décompte

Chacun récupère les tuiles et les Zigurat qu'il possède (les cubes n'ont plus d'importance), y compris la tuile devant le joueur et compose 1 ou plusieurs sets de 1 à 5 tuiles différentes.

—memo On peut ajouter 1 Zigurat à n'importe quel set.

Pour chaque set, on gagne 1/3/6/10/15/20 pts selon qu'il est composé de 1 à 6 éléments (cf aide officielle)

UR^{1.0}

3 à 4 | 30/60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Mélanger les 40 tuiles civilisation et constituer un plateau de 6 x 6 (espacer un peu les tuiles) sans tuiles identiques (mêmes couleurs) orthogonalement adjacentes | Un premier joueur est désigné et reçoit le marqueur | Les 5 palets "Zigurat" à côté du plateau | Chaque joueur reçoit une aide de jeu, puis choisit une couleur (il prend les cubes correspondants) et l'une des 4 tuiles "civilisation" restantes.

—memo A 3 J., la dernière tuile "civilisation" est posée à côté du plateau et pourra être échangée (2e action d'un tour)

3 Tours préliminaires de placement

1er tour : chacun place un cube sur une tuile libre

—memo tout au long de la partie, une seule couleur de cube possible sur une tuile. Indique son propriétaire

2e et 3e tours : chacun place un cube sur une tuile lui appartenant ou sur l'une des tuiles libres adjacentes

Tour de jeu

A son tour, un joueur :

① RÉALISE 1, 2 OU AUCUNE DES ACTIONS DE SA TUILE

Chaque tuile comporte 2 couleurs désignant 2 actions différentes, réalisables dans l'ordre souhaité.

➤ Si un joueur renonce à l'une des 2 actions, il place un cube sur l'une des tuiles lui appartenant

➤ S'il renonce à ses 2 actions, il peut en placer 2 (éventuellement répartis sur 2 de ses tuiles) ou placer un cube sur n'importe quelle tuile libre

—memo maximum 5 cubes par tuile

ou CONSTRUIT 1 OU 2 ZIGURAT

➤ Si au début de son tour, 1 ou plusieurs de ses tuiles contiennent 5 cubes, il peut y construire 1 Zigurat.

Il reprend alors ses cubes, place un palet et un cube de sa couleur pour indiquer qu'il en est propriétaire

—memo aucune action affecte une tuile avec un Zigurat et impossible d'y placer de nouveaux cubes

② DOIT ÉCHANGER SA TUILE CIVILISATION

contre une tuile libre du plateau, différente de celle qu'il repose (il choisit la face de la tuile qui doit être visible). La nouvelle tuile est posée, sans changer de face, devant le joueur, visible de tous.

Fin de partie

Dès qu'un joueur ne peut pas échanger sa tuile (aucune tuile libre ou tuil(s) restante(s) identique(s) à celle qu'il possède

ou lorsqu'un joueur a construit le dernier Zigurat (on finit le tour en cours)

Décompte

Chacun récupère les tuiles et les Zigurat qu'il possède (les cubes n'ont plus d'importance), y compris la tuile devant le joueur et compose 1 ou plusieurs sets de 1 à 5 tuiles différentes.

—memo On peut ajouter 1 Zigurat à n'importe quel set.

Pour chaque set, on gagne 1/3/6/10/15/20 pts selon qu'il est composé de 1 à 6 éléments (cf aide officielle)