

Mise en place :

BANQUE :

Au début du jeu, la banque doit contenir ce nombre de cube de ressource de chaque couleur des 4 couleurs suivante : vert, jaune, bleu et brun.

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
20 cubes	25 cubes	30 cubes	40 cubes	50 cubes

Les cubes supplémentaires sont replacés dans la boîte et ne seront pas utilisés durant la partie. Peu importe le nombre de joueur, 30 cubes rouge, représentant les points de victoires, sont placés à la banque.

JOUEURS :

Chaque joueur choisit une race et un joueur est désigné **joueur de départ**.

Plateau de jeu individuels, cartes et pièces, Chaque joueur reçoit pour la race qu'il sélectionne ce qui suit :

- Un **plateau de jeu** constitué de 3 zones, la zone des capitaux, de production et urbaine.
- Un paquet de 7 cartes **d'action permanente** (Récolte, Exploration, Échange, Construction, Recrutement, Attaque et Nouvelle Age).
- Un paquet de 45 cartes **d'actions aléatoire**. (Si 4j, 2j ont la m^{ême} culture : se mettent face-à-face, ne peuvent pas s'attaquer, partagent la pile de cartes Random)
- Un paquet de 12 **cartes de batailles**.
- Un ensemble complet de **figurines**.

RESSOURCE ET ARMÉ PAR JOUEUR :

- Un ensemble de 4 cubes de chacune des ressources : nourritures (vert), bois (brun), faveur (bleu) et Or (jaune) placé sur la zone capitaux du plateau individuel.
- Chaque joueur prend 2 unités de type mortel (sauf villageois) placé sur la zone capitaux du plateau individuel.
 (chq d'unités 3 types)

TUILES DE PRODUCTION : (face cachée tout le jeu)

Le **joueur de départ** pige du paquet de tuiles, 6 tuiles de production par joueur. Les tuiles sont disposées devant les joueurs face visible. Chaque joueur choisi une tuile déposée face visible et la dépose sur la zone appropriée dans la zone production de son plateau individuel. Le processus débute par le **joueur de départ** de façon horaire et **anti-horaire** lorsque le tour de table est complété. Répétez ce processus 3 fois.

Chaque joueur aura la chance de piger 6 fois une tuile. Un joueur peut passer son tour si aucunes tuiles ne correspondent à une case libre de sa zone de production. ou s'il le souhaite. (Variante : S'il passe il peut enlever une tuile). Les tuiles restantes sont remises dans le paquet de tuiles.

UN TOUR DE JEU :

La partie est jouée par tour. Chaque tour est constitué dans cet ordre :

1. **Placement des points de victoires (rouge).**
2. **Pige des cartes d'action (permanente et/ou aléatoire).**
3. **Trois (3) manches pour jouer des cartes d'actions.**
4. **Attrition des ressources.**
5. **Défausse de carte d'actions.**
6. **Rotation du joueur de départ.**

Vert = Nourriture
Bleu = Faveur
Brun = Bois
Jaune = Or
Rouge = Victoire

← le dernier joueur qui prend 1 tuile en reprend 1 autre et le tour repart des d'autres sens.

