

| | |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">TUILE</p> <p style="text-align: center;"><i>1. Le joueur pioche et pose une tuile</i></p> <hr/> <p>➤ Soit au niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La tuile doit toucher l'île par au moins un côté. <p>➤ Soit à un niveau supérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le volcan de la tuile doit couvrir un volcan de l'île. ■ La tuile doit couvrir au moins deux tuiles de l'île. ■ Aucun espace libre ne peut être laissé sous la tuile. ■ La tuile peut recouvrir : des volcans et/ou des huttes. <i>Les huttes écrasées sont remplacées dans la boîte.</i> ■ La tuile ne peut pas recouvrir : des tours, des temples, ou une cité entière (il doit rester au moins un bâtiment de la cité recouverte). | <p style="text-align: center;">BATIMENT</p> <p style="text-align: center;"><i>2. Le joueur construit au moins un bâtiment</i></p> <hr/> <p>➤ une hutte au niveau 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peut être isolée, étendre ou fusionner d'autres cités <p>➤ une tour au niveau 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité ne doit pas posséder une autre tour. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant une tour. <p>➤ un temple.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité doit être composée d'au moins 3 parcelles et ne pas posséder d'autre temple. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant un temple. <p>➤ étendre une cité sur un type de parcelle choisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le joueur doit poser une hutte par niveau sur chaque parcelle du type choisi adjacente à la cité. |
| <p style="text-align: center;">TUILE</p> <p style="text-align: center;"><i>1. Le joueur pioche et pose une tuile</i></p> <hr/> <p>➤ Soit au niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La tuile doit toucher l'île par au moins un côté. <p>➤ Soit à un niveau supérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le volcan de la tuile doit couvrir un volcan de l'île. ■ La tuile doit couvrir au moins deux tuiles de l'île. ■ Aucun espace libre ne peut être laissé sous la tuile. ■ La tuile peut recouvrir : des volcans et/ou des huttes. <i>Les huttes écrasées sont remplacées dans la boîte.</i> ■ La tuile ne peut pas recouvrir : des tours, des temples, ou une cité entière (il doit rester au moins un bâtiment de la cité recouverte). | <p style="text-align: center;">BATIMENT</p> <p style="text-align: center;"><i>2. Le joueur construit au moins un bâtiment</i></p> <hr/> <p>➤ une hutte au niveau 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peut être isolée, étendre ou fusionner d'autres cités <p>➤ une tour au niveau 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité ne doit pas posséder une autre tour. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant une tour. <p>➤ un temple.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité doit être composée d'au moins 3 parcelles et ne pas posséder d'autre temple. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant un temple. <p>➤ étendre une cité sur un type de parcelle choisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le joueur doit poser une hutte par niveau sur chaque parcelle du type choisi adjacente à la cité. |
| <p style="text-align: center;">TUILE</p> <p style="text-align: center;"><i>1. Le joueur pioche et pose une tuile</i></p> <hr/> <p>➤ Soit au niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La tuile doit toucher l'île par au moins un côté. <p>➤ Soit à un niveau supérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le volcan de la tuile doit couvrir un volcan de l'île. ■ La tuile doit couvrir au moins deux tuiles de l'île. ■ Aucun espace libre ne peut être laissé sous la tuile. ■ La tuile peut recouvrir : des volcans et/ou des huttes. <i>Les huttes écrasées sont remplacées dans la boîte.</i> ■ La tuile ne peut pas recouvrir : des tours, des temples, ou une cité entière (il doit rester au moins un bâtiment de la cité recouverte). | <p style="text-align: center;">BATIMENT</p> <p style="text-align: center;"><i>2. Le joueur construit au moins un bâtiment</i></p> <hr/> <p>➤ une hutte au niveau 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peut être isolée, étendre ou fusionner d'autres cités <p>➤ une tour au niveau 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité ne doit pas posséder une autre tour. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant une tour. <p>➤ un temple.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité doit être composée d'au moins 3 parcelles et ne pas posséder d'autre temple. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant un temple. <p>➤ étendre une cité sur un type de parcelle choisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le joueur doit poser une hutte par niveau sur chaque parcelle du type choisi adjacente à la cité. |
| <p style="text-align: center;">TUILE</p> <p style="text-align: center;"><i>1. Le joueur pioche et pose une tuile</i></p> <hr/> <p>➤ Soit au niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La tuile doit toucher l'île par au moins un côté. <p>➤ Soit à un niveau supérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le volcan de la tuile doit couvrir un volcan de l'île. ■ La tuile doit couvrir au moins deux tuiles de l'île. ■ Aucun espace libre ne peut être laissé sous la tuile. ■ La tuile peut recouvrir : des volcans et/ou des huttes. <i>Les huttes écrasées sont remplacées dans la boîte.</i> ■ La tuile ne peut pas recouvrir : des tours, des temples, ou une cité entière (il doit rester au moins un bâtiment de la cité recouverte). | <p style="text-align: center;">BATIMENT</p> <p style="text-align: center;"><i>2. Le joueur construit au moins un bâtiment</i></p> <hr/> <p>➤ une hutte au niveau 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peut être isolée, étendre ou fusionner d'autres cités <p>➤ une tour au niveau 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité ne doit pas posséder une autre tour. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant une tour. <p>➤ un temple.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La cité doit être composée d'au moins 3 parcelles et ne pas posséder d'autre temple. ■ Peut fusionner d'autres cités contenant un temple. <p>➤ étendre une cité sur un type de parcelle choisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le joueur doit poser une hutte par niveau sur chaque parcelle du type choisi adjacente à la cité. |