

Préparation :	
Chaque joueur prend :	1 plateau posé sur une face au hasard. Les 2 cartes Projet de départ (Source jaune) qu'il place face visible près de son plateau.
Préparer la pioche Projet (Source bleue).	Retirer les cartes Projet en fonction du nombre de joueurs.
	Si 5 joueurs, ne rien retirer. Si 4 joueurs, retirer 2 cartes Bâtiment de chaque type. Si 3 joueurs, retirer 4 cartes Bâtiment de chaque type. Si 2 joueurs, retirer 6 cartes Bâtiment de chaque type.
	Mélanger le paquet et former 2 pioches face cachée.
Placer les jetons comme réserve selon leur nature.	
Préparer la piste des Affrontements.	Mélanger face cachée les cartes Affrontement. En piocher 5 et défausser la dernière. Disposer les 5 cartes aléatoirement selon le tour, soit :
	1 visible pour le 1er Tour. 1 visible et 1 cachée pour les 2e et 3e Tours.

Tour de Jeu : 1 manche Projet puis 3 manches Construction.		
Manche Projet :	Chaque joueur pioche 4 cartes Projet.	
	1- Chacun choisit deux cartes et les place face cachée devant lui.	
	2- Tous révèlent simultanément une des 2 cartes réservées, qu'ils placent parmi leurs autres cartes Projet en jeu.	
	3- Tous transmettent les cartes non gardées à son voisin de gauche.	
	4- Chacun ajoute la dernière carte réservée (non jouée) aux cartes transmises.	
Répéter les étapes 1 à 4 pendant deux tours, ainsi chaque joueur a posé 3 cartes Projet.		
Défausser la dernière carte Projet.		
Manche Construction :	Chaque joueur pioche 4 cartes Bâtiment.	
	1- Chacun choisit deux cartes et les place face cachée devant lui.	
	2- Tous révèlent simultanément une des deux cartes réservées.	
	3- Chacun place la carte sur un emplacement vide de son plateau sans l'orienter.	
	Si une Source est entière :	Prendre un jeton Source correspondant. Le placer immédiatement sur un emplacement libre d'une carte Projet. Si pose impossible, le jeton Source est défaussé.
	Si un Projet est complet, bénéficier l'effet de la carte.	<b>Immédiatement</b> : à résoudre immédiate obligatoire. <b>À tout moment</b> : à résoudre <b>UNE SEULE FOIS</b> pendant la partie. <b>En fin de partie</b> : à résoudre lors du décompte final.
	4- Tous transmettent les cartes écartées à son voisin, <b>de droite pour le 1er &amp; 3e tour, de gauche pour le 2e tour.</b>	
	5- Chacun ajoute la dernière carte réservée (non jouée) aux cartes transmises.	
	Répéter les étapes 1 à 5 pendant deux tours, ainsi chaque joueur a posé 3 cartes Bâtiment.	
	Défausser la dernière carte Bâtiment.	
Se référer à la carte Affrontement visible du tour en cours.		
Chaque joueur compte le nombre de symboles <b>Force</b> (Sources & Bâtiments) dans la colonne ou la ligne désignée.		
Le joueur ayant le plus de <b>Force</b> gagne l'Affrontement et prend un jeton Victoire. Si tous les joueurs ont la même <b>Force</b> , ils gagnent tous un jeton Victoire.		
Résoudre l'Affrontement :	Le joueur ayant le moins de <b>Force</b> perd l'Affrontement et place 1 jeton Dégât face à la ligne ou la colonne désignée.	
	Si un Bâtiment est désigné par le croisement de deux jetons Dégâts, poser les jetons Dégât type et tous ses symboles, sur les symboles de ce Bâtiment. Un Bâtiment détruit perd son type mais conserve ses Sources.	
	Si plusieurs Bâtiments sont désignés par le croisement des jetons Dégât, choisir un Bâtiment parmi les concernés et le détruire.	
Si l'emplacement désigné est vide, poser les jetons Dégât sur la case vide et appliquer leur effet dès la pose d'un Bâtiment.		
En cas d'égalité, tous les joueurs concernés prennent un jeton.		
Retourner la 2e carte Affrontement (sauf 1er tour) et résoudre selon les étapes précédentes.		

**Décompte Final** : après la 3e manche Construction.

<b>Procéder à la Moisson :</b>	Chaque joueur compte le nombre de symboles <b>Nourriture</b> sur ses Sources complètes, ses Bâtiments et ses jetons Source sur ses Projets. Il les compare au nombre de Bâtiments non détruits, soit 1 Nourriture par Bâtiment.
<b>Chque joueur additionne ses Points</b>	1PA pour chaque Bâtiment ravitaillé. 2PA par Nourriture excédentaire. 1PA pour chaque symbole <b>Foi</b> sur ses Sources complètes, ses Bâtiments et ses jetons Source sur ses Projets.
<b>d'Accomplissement (PA) :</b>	Les PA des cartes Projets complétées Les PA des effets "En fin de partie" des cartes Projets. 3PA par jeton Victoire.
Le joueur ayant le plus de PA gagne la partie.	Si égalité, celui avec le plus de jetons Victoire. Sinon victoire partagée.