

## Préparation :

Choisir la face du plateau, constituer les réserves et trier les cartes Personnage en 5 piles et les ranger dans l'ordre décroissant.  
 Préparer les cartes Nations, **Si face occidentale** : Grecs, Germains, Romains, Phéniciens (si 4 joueurs), Carthaginois (si 5 jrs) et Perses (si 6 jrs).  
 les mélanger et en distribuer une à chaque joueur. **Si face orientale** : Grecs, Perses, Arabes, Phéniciens (si 4 jrs), Egyptiens (si 5 jrs), Babyloniens (si 6 jrs).  
 Distribuer à chaque joueur 1 Fer, 2 Marbre et 3 Or.  
 Chaque joueur prend ses pions et place ses pions selon les indications de leur carte.  
 Le premier joueur est celui possédant un point rouge sur sa carte.

## Victoire :

**S'il reste des cartes Personnages à piocher**, le gagnant est celui qui possède le premier 10 Personnages à 3 joueurs, 9 Persos à 4jrs, 8 Persos à 5jrs, ou 7 Persos à 6jrs.

**S'il n'y a plus de cartes Personnages**, dès que la dernière carte a été piochée, le gagnant est le premier à détruire un Temple.

## Tour de jeu :

<b>1) Prendre une pièce :</b>	Le 1er joueur donne une pièce de monnaie à chaque joueur (valant n'importe quelle ressource). Si plus de monnaie, chaque joueur choisit une matière à la place.	
<b>2) Actions des joueurs :</b> chaque joueur l'un après l'autre.	<b>Progrès :</b> Avancer d'une ou plusieurs étapes sur les pistes Progrès en payant l'or demandé. 7 Ors pour un progrès mineur. 10 Or pour un progrès supérieur (uniquement si mineur déjà pris). Si premier sur un progrès, prendre une carte Savant. Si avancé sur tous les progrès, prendre un Personnage dans la pile la plus haute, puis possibilité pendant la partie d'échanger 2 ressources contre 1 à la banque.	
	<b>Mouvement :</b> Chaque unité en jeu peut se déplacer d'une case et attaquer. Possibilité de se déplacer sur une province avec des unités adverses. Possibilité de provoquer un combat pour le joueur actif ou sur le joueur actif en transit, et infliger les pertes à égalité.	
	<b>Choisir une action sur la roue :</b> <b>Si 1er tour</b> , chaque joueur place un marqueur sur la section de son choix et effectue l'action correspondante. <b>Aux tours suivants</b> , chaque joueur doit déplacer son marqueur jusqu'à 3 sections gratuitement ou en payant 1 ressource pour chaque section supplémentaire, puis il effectue l'action correspondante.	<b>Production (Marbre; Or; Fer) :</b> Chaque unité présente dans une province adverse peut conquérir une Cité (si un Mouvement est disponible, la conquête est possible et l'adversaire a plus d'une Cité). Infliger les pertes de l'attaquant à hauteur d'1pt pour la Cité, +2 si Temple, +1 pour chaque Légion/Galère adverse présente, +1 ou +2 si progrès. Infliger les pertes du défenseur soit toutes ses unités et le Temple si présent.
	<b>Recruter :</b>	Prendre 1 jeton (ou 3 jetons si Temple) de la ressource correspondante pour chaque Cité productrice en sa possession. +1 ou +2 jetons sur la totalité selon Progrès. Payer 1 Fer pour chaque unité Légion ou Galère.
	<b>Construire un Temple :</b>	Poser 1 unité max (ou 3 si Temple) dans chaque Cité possédée.
	<b>Créer une Cité :</b>	Payer 5 Marbre et placer le Temple sur une Cité sans Temple; <b>limité au matériel disponible</b> . Possible si pas de Cité déjà présente et présence d'une unité du joueur (possible si autres joueurs présents). Payer 1 ressource de chaque type (Fer; Marbre; Or).
	<b>Prendre des Personnages :</b>	1 carte <b>Roi</b> si un nouveau palier de 5 Cités construites a été atteint. 1 carte <b>Savant</b> à chaque fois que le joueur est le premier à obtenir un Progrès. 1 carte <b>Général</b> pour chaque Temple détruit. 1 carte <b>Citoyen</b> si un nouveau palier de 3 Temples possédés a été atteint. 1 carte <b>Navigateur</b> si un nouveau palier de 7 Mers occupées a été atteint. 1 Personnage de la pile la plus haute si le joueur acquiert les 8 Progrès.