

Préparation :

Trier et placer du plateau les jetons Bien, Impôts, Marché, Caravane, Cité et Temple.

Mélanger et empiler face cachée les jetons Bien Légendaire.

Répartir les nations entre joueurs. Si 4 joueurs, pas de Babyloniens; Si 3J, pas de Babyloniens et d'Égyptiens.

Chaque joueur prend et prépare ses pions et jetons selon les indications de son paravent.

Placer les tuiles Héros, Merveilles et Pyramides sur la piste Héros et Merveilles.

Points de règles :

Province contrôlée : province qui dispose d'un marqueur Influence du joueur sans unité adverse.

Province connectée : province qui est reliée à une autre province par une chaîne continue de Trirèmes.

Victoire (fin de partie) :

Si un joueur achète la tuile Pyramides Si Leader Politique, il gagne immédiatement ; Si autre joueur, vérifier si un autre ne peut pas aussi le faire et dans ce cas égalité.

Si un joueur achète sa cinquième tuile Héros/Merveille.

Si un joueur contrôle un total de 4 Capitales et Cités Légendaires.

Si un joueur obtient les 3 Titres (Maître du Commerce, Leader politique et Chef militaire).

Tour de jeu :

Phase 1 : PRODUCTION

Collecter pour chaque joueur les jetons Biens et Impôts selon les provinces et Bâtiments contrôlés.

1 jeton Bien pour chaque Caravane (selon l'icône associé); 2 si un Marché contrôlé dans la province.

1 jeton Impôt pour chaque Cité ou Capitale; 2 si un Temple contrôlé dans la province.

1 jeton Impôt et 1 jeton Bien légendaire (pioché au hasard) pour chaque Cité Légendaire; 1 jeton Impôt **OU** 1 jeton Bien légendaire si un Temple contrôlé dans la province.

Phase 2 : COMMERCE

Le Maître du Commerce choisit un jeton Commerce disponible et sa face pour déterminer le nombre de jetons Ressource (Bien et Impôt) qu'un joueur doit présenter.

Le jeton est placé sur la piste du Commerce ; les jetons Commerce sont repris par le Maître du Commerce quand le troisième a été placé ou quand le Maître du Commerce change.

Chaque joueur choisit et place des jetons Ressource face cachée selon le nombre demandé.

Si un joueur n'a pas assez de jetons à proposer, il ne participe pas au Commerce.

Une fois que tous les joueurs ont choisi les jetons à échanger, les jetons sont retournés.

Le Maître du Commerce choisit alors un jeton parmi ceux disponibles et le place face cachée devant son paravent (ce jeton n'est plus disponible).

Puis le joueur auquel on a pris le jeton en choisit un parmi ceux disponibles et le place face cachée devant son paravent (ce jeton n'est plus disponible).

Poursuivre en répétant la dernière étape jusqu'à ce tous les jetons Ressource ont été pris.

Chaque joueur doit finir avec le même nombre de jetons Ressource.

Cas particuliers :

Un seul Aller-Retour entre deux joueurs à la suite.

S'il ne reste plus que deux joueurs avec des Ressources, respecter la règle d'un seul Aller-Retour, puis les joueurs récupèrent les Ressources non prises.

Si un joueur a moins de jetons Ressources, le Maître du Commerce doit donner au joueur lésé un jeton face cachée parmi tous ses jetons Ressource (échangés et dans sa réserve).

Phase 3 : ACHATS

Les achats s'effectuent avec soit que des jetons Impôts, soit une combinaison de jetons Bien sans aucun doublon.

Le Leader politique détermine l'ordre des joueurs en désignant un joueur (lui compris) au fur et à mesure. Les tuiles Héros et Merveilles sont placées sur le plateau du joueur et font effet immédiatement.

Les jetons Influence, les Unités et les Bâtiments sont placés dans l'ordre de son choix.

Marqueurs influence : à placer sur une province neutre, adjacente ou connectée avant la phase d'Achats et sans unité adverse.

Unités : à placer sur une province contrôlée, sans limite (sauf 1 Forteresse max).

Trirèmes : à placer sur une mer adjacente à une province contrôlée, avec ou sans Trirème adverse.

Bâtiments : à placer sur une province contrôlée, selon les emplacements disponibles.

Ajuster les niveaux de Titres.

À la fin de la phase d'achat, chaque joueur peut garder jusqu'à 2 jetons Impôt et doit défausser tous les autres jetons Bien et Impôt non dépensés.

Le Chef militaire détermine l'ordre des joueurs en désignant un joueur (lui compris) au fur et à mesure.

		Déplacement :	D'une mer vers une mer adjacente.
	Déplacer toutes ses Trirèmes puis déclarer ses Batailles maritimes.	Bataille Maritime :	Si présence de Trirèmes adverses, Bataille Maritime non obligatoire, après tous les déplacements maritimes.
Activer ses Trirèmes puis ses Légions.			Chaque joueur lance 1 dé Maritime pour chaque Trirème concernée par le conflit, additionne les résultats, puis divise son total par 5 (réduit à l'inférieur).
			Infliger les pertes simultanément.
		Déplacement :	Vers une province adjacente ou connectée.
	Déplacer toutes ses Légions, puis déclarer les Batailles Terrestres.	Bataille Terrestre :	Si présence de Légions adverses, Bataille Terrestre obligatoire, après tous les déplacements terrestres.
			Chaque joueur lance 1 dé Terrestre pour chaque Légion concernée par le conflit, additionne les résultats (+5 si Forteresse), puis divise son total par 5 (réduit à l'inférieur).
			Infliger les pertes simultanément (-1 touche si Forteresse).
Phase 4 : MILITAIRE	Conquête si à la fin de la phase une ou plusieurs de ses Unités sont seules dans une province sous Influence adverse.		
			Si Cité ou Capitale, 1 jeton Impôts.
	Piller un Bâtiment : choisir un Bâtiment, retire le jeton correspondant et prend une Ressource.		Si Caravane, 1 jeton Bien correspondant à la Caravane.
			Si Temple ou Marché, pas de jeton.
			Si Cité Légendaire, 1 jeton Impôt OU 1 jeton Bien légendaire.
Vérifier les Conquêtes.	Possibilité pour le Conquérant de Piller un Bâtiment, Occuper un Bâtiment ou Convertir la province.	Occuper un Bâtiment : placer une Unité près d'un Bâtiment.	Le Conquérant contrôle ce Bâtiment (sauf si d'autres Unités adverses dans la province). Le Conquérant bénéficie du Bâtiment (Ressources, niveau de Titre, conditions de victoire).
			Sauf la province d'une Capitale adverse.
		Convertir la province : placer une Unité près du marqueur Influence.	Remplacer le marqueur Influence au prochain tour si l'Unité est toujours présente près du marqueur Influence, si le joueur de l'unité est toujours Conquérant et si la province est adjacente ou connectée à son Empire.
	Perte du statut et des actions Convertir une province et Occuper un bâtiment si d'autres Unités sont présentes par la suite.		
	Ajuster les niveaux de Titres.		
		La province n'est plus sous contrôle du marqueur d'Influence.	
Si des Unités de plusieurs joueurs sont présent dans une même province, la province est En guerre.		Le joueur qui l'a sous Influence ne peut plus y poser de Bâtiments ou d'Unités, mais il perçoit toujours les Ressources des Bâtiments non contrôlés par des adversaires.	
		Si province de la Capitale du joueur, il peut toujours y placer des Unités et reconstruire sa Capitale.	
Phase 5 : REVENDICATIONS	Vérifier les niveaux des Titres.		
	Pour chaque Titre, le donner au joueur ayant le plus haut niveau.		
	Si égalité, au choix du précédent propriétaire du Titre.		