

ELASUND – RESUME DES REGLES

PRÉPARATION :

- Placer les portes de la ville en fonction du nombre de joueurs et préparer la pioche des tuiles « église »
- Matériel par joueur : 10 cubes PV, 5 jetons, 4 bâtiments, 9 remparts empilés(1 au-dessus), 1 aide de jeu, 3 Or et 1 Carte Pouvoir (CP)
- Placer les tuiles de départ dans les cadres de couleur et les pions de comptage sur la case 0.

TOUR DE JEU :

1. Production : lancer des dés

- Le joueur déplace le bateau → Revenus pour les **bâtiments** de la rangée
- Si le bateau est déjà sur la rangée indiquée par les dés, il est déplacé de **2 rangées** vers le haut ou le bas
- Si les dés indiquent 7 → Pirates :
 - Le joueur choisit la rangée où les pirates vont attaquer
 - **Tous** les joueurs possédant **1 PV** dans la rangée défaussent 1 Or ou 1 CP
 - Le joueur dont c'est le tour choisit autant de cartes (parmi celles défaussées) qu'il a de PV sur l'ensemble des remparts

2. Construction(s) : 1 ou 2 par tour

- **Bâtiment**
 - La **surface** à bâtir doit contenir le **nombre de jetons** requis par le bâtiment
 - Seul le joueur qui totalise le **plus grand nombre** de points jetons peut construire sur la surface
 - Le joueur doit payer le **coût** du bâtiment et **dédommager** les propriétaires des autres jetons
 - Recouvrir un **bâtiment +petit** → gratuit. Recouvrir **1/2 bâtiment(s) de taille=** → 3 CP identiques
 - Les tuiles marquées d'un **totem** qui sont détruites par un bâtiment sont reconstruites immédiatement
 - Les autres bâtiments recouverts retournent dans la réserve
- **Remparts**
 - Coût : 2 ou 4 en fonction de l'emplacement. **Gains** : pioche de CP ou placement de PV
- **Eglise**
 - Coût : 7 Or
 - Le premier à construire l'église a le choix entre les 2 premières tuiles et en remplace 1 sous la pioche
 - La première tuile Eglise et placée sur le **puits** de l'Eglise indiqué sur le plateau.
 - La pose d'une tuile église renvoie les jetons à leurs propriétaires et les bâtiments dans les réserves
 - Les tuiles de l'Eglise ne sont jamais détruites
- Construction/Destruction sur les **cases commerces** → mettre à jour le compteur de points de commerces (Ajouter/Retrancher le cas échéant un PV sur les cases 3,5,7,9,11)

3. Placer des jetons ou Prendre 2 Or

- Pour poser un jeton, il faut payer la valeur qui y est indiquée en Or
- Si la rangée où est le bateau est pleine, le joueur peut placer un jeton sur la rangée au-dessus ou en-dessous
- Pour placer un jeton sur **une rangée au choix** → 2 CP identiques + valeur du jeton en Or

4. Actions bonus : 1 maximum par tour

- **Déplacer** un jeton de construction → 2 CP identiques
- **Réévaluer** un jeton de construction → 2 CP identiques + différence de valeurs en Or
- **Placer librement** un jeton de construction → 3 CP différentes + valeur du jeton en Or
- Prendre **2 Or** → 3 CP différentes

FIN DU JEU

- Le joueur qui pose le premier son **10^{ème} PV** a gagné

ELASUND – RESUME DES REGLES

PRÉPARATION :

- Placer les portes de la ville en fonction du nombre de joueurs et préparer la pioche des tuiles « église »
- Matériel par joueur : 10 cubes PV, 5 jetons, 4 bâtiments, 9 remparts empilés(1 au-dessus), 1 aide de jeu, 3 Or et 1 Carte Pouvoir (CP)
- Placer les tuiles de départ dans les cadres de couleur et les pions de comptage sur la case 0.

TOUR DE JEU :

1. Production : lancer des dés

- Le joueur déplace le bateau → Revenus pour les **bâtiments** de la rangée
- Si le bateau est déjà sur la rangée indiquée par les dés, il est déplacé de **2 rangées** vers le haut ou le bas
- Si les dés indiquent 7 → Pirates :
 - Le joueur choisit la rangée où les pirates vont attaquer
 - **Tous** les joueurs possédant **1 PV** dans la rangée défaussent 1 Or ou 1 CP
 - Le joueur dont c'est le tour choisit autant de cartes (parmi celles défaussées) qu'il a de PV sur l'ensemble des remparts

2. Construction(s) : 1 ou 2 par tour

- **Bâtiment**
 - La **surface** à bâtir doit contenir le **nombre de jetons** requis par le bâtiment
 - Seul le joueur qui totalise le **plus grand nombre** de points jetons peut construire sur la surface
 - Le joueur doit payer le **coût** du bâtiment et **dédommager** les propriétaires des autres jetons
 - Recouvrir un **bâtiment +petit** → gratuit. Recouvrir **1/2 bâtiment(s) de taille=** → 3 CP identiques
 - Les tuiles marquées d'un **totem** qui sont détruites par un bâtiment sont reconstruites immédiatement
 - Les autres bâtiments recouverts retournent dans la réserve
- **Remparts**
 - Coût : 2 ou 4 en fonction de l'emplacement. **Gains** : pioche de CP ou placement de PV
- **Eglise**
 - Coût : 7 Or
 - Le premier à construire l'église a le choix entre les 2 premières tuiles et en remplace 1 sous la pioche
 - La première tuile Eglise et placée sur le **puits** de l'Eglise indiqué sur le plateau.
 - La pose d'une tuile église renvoie les jetons à leurs propriétaires et les bâtiments dans les réserves
 - Les tuiles de l'Eglise ne sont jamais détruites
- Construction/Destruction sur les **cases commerces** → mettre à jour le compteur de points de commerces (Ajouter/Retrancher le cas échéant un PV sur les cases 3,5,7,9,11)

3. Placer des jetons ou Prendre 2 Or

- Pour poser un jeton, il faut payer la valeur qui y est indiquée en Or
- Si la rangée où est le bateau est pleine, le joueur peut placer un jeton sur la rangée au-dessus ou en-dessous
- Pour placer un jeton sur **une rangée au choix** → 2 CP identiques + valeur du jeton en Or

4. Actions bonus : 1 maximum par tour

- **Déplacer** un jeton de construction → 2 CP identiques
- **Réévaluer** un jeton de construction → 2 CP identiques + différence de valeurs en Or
- **Placer librement** un jeton de construction → 3 CP différentes + valeur du jeton en Or
- Prendre **2 Or** → 3 CP différentes

FIN DU JEU

- Le joueur qui pose le premier son **10^{ème} PV** a gagné