

## En rouge, règles de l'extension

### Mise en place

Placer les plateaux au centre de la table, disposer 16 tuiles de plantation sur les jardins, selon leur niveau, la tuile de valeur 10 étant placée tout en haut (*laisser vides les 3 emplacements les plus à droite à 2 joueurs*).

Sur le plateau de la caravane, placer le jeton Chameau rose sur Babylone, disposer la carte de plantation 2/2 à Korsabad, et les autres cartes au hasard, face 1 visible, sur Eshnunna, Ur et Mani.

Trier les cartes selon le nombre de joueurs et leur type. Placer au hasard des ressources différentes sur les cartes Caravane de niveau 2 (1 ressource par carte, sauf raisin).

Chaque joueur commence avec 4 talents et 1 chameau. Placer son disque de couleur sur la piste de score et un cube à côté de la zone de passage. **Placer son disque à côté de la piste du palais et un cube sur la piste de score.**

### Tour de jeu

#### 1. Mise en place

Placer des lignes de 3 cartes Métier (autant que de joueurs). Les joueurs perçoivent des revenus selon leur niveau de Banquier.

#### 2. Palais (à partir du deuxième tour)

Dans l'ordre de la piste, chaque joueur choisit un des pouvoirs (2 pouvoirs à tour de rôle à 2 joueurs) :

- Devenir premier joueur
- Faire la procession en fin de tour
- Faire un recrutement gratuit de n'importe quel personnage (hors noble)
- +1 sur la piste du palais, +1 talent

#### 3. Actions des joueurs

##### a) RECRUTER

Coût du recrutement = nombre de cartes retournées sur la ligne choisie pour le recrutement. On retourne le personnage recruté.

Paysan : Placement d'un cube sur une ligne de champs, dans le champ le plus à gauche, pour recevoir la ressource associée. Quand une ligne est pleine, le joueur majoritaire reçoit une carte Jardinier (rien en cas d'égalité), puis la ligne est vidée.

Prêtre : Placement d'un cube dans la case la plus à gauche d'un des 3 temples, en poussant les cubes déjà présents.

Ingénieur : Placement d'un cube sur un canal (il doit y avoir un chemin depuis le fleuve) + 2 PV.

Marchand : +1 chameau

Courtisan : +1 sur la piste du palais, +1 PV

Noble (toujours disponible, coût fixe de 2 talents) : +2 sur la piste du palais

##### b) DEPLACER LA CARAVANE

Coût du déplacement = 1 chameau/case (1 minimum) + bonus des cartes Caravaniers. Il faut pouvoir faire l'action de la case d'arrivée. Le raisin sert de joker.

- Babylone : 1/2 ressource(s) → 3/6 PV + 1 irrigation

- Susa/Uruk/Palmyra/Ninoua : Ressource de la case → +1 niveau de l'un des 2 types de cartes (on ne peut pas sauter de niveau)

- Eshnunna/Ur/Mani/Korsabad : Ressource de la case + Ressource éventuelle de la carte → Prise d'une tuile jardin, à condition que celle-ci soit irriguée sur tout un côté (le fleuve n'irrigue pas) et qu'elle soit à un niveau inférieur ou égal à celui de la carte (les Jardiniers permettent d'aller plus haut). Le joueur gagne ce qu'il y a sur la tuile, le joueur ayant le plus irrigué autour de la tuile gagne le bonus de la carte. La carte de plantation est ensuite retournée.

##### c) PASSER

Quand revient son tour, si un adversaire a fait une action, le joueur reçoit 1 talent.

#### 4. Fin de tour

Le dernier joueur dans l'ordre du tour fait une procession : placement d'un cube dans l'un des 3 temples, et d'un cube neutre dans les autres temples. Viennent ensuite les bonus des temples (le départage se fait selon l'ancienneté dans le temple) :

- Ishtar : 1 chameau ou 1 talent au joueur majoritaire, l'élément restant au deuxième.

- Marduk : 2/1 PV pour le premier/deuxième

- Tammouz : Action Paysan au premier, échange possible d'1 ressource pour le deuxième (le raisin ne peut être échangé).

Les joueurs contrôlent ensuite leur stock de ressources (2, 4 avec le Caravanier niveau 2)

### Fin de partie

A la fin du tour où il ne reste plus qu'au plus 4 tuiles Jardin sur le plateau (3 tuiles à 2 joueurs).

Les joueurs marquent 1 PV par ressource et le bonus d'Amyitis selon leur nombre de plantations faites.

Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur.