

LE TIGRE & L'EUPHRATE

Tour de jeu

Deux actions maximum par tour, parmi :

1. Placer ou déplacer un **chef** → **conflit interne**
2. Poser une **tuile** → **conflit externe**
3. Poser une **catastrophe**
4. Changer de **1 à 6 tuiles**

A la fin de chaque action :

Le **Marchand** prend les trésors (sauf 1) si 2 ou plus

A la fin du tour :

Le joueur reçoit le gain de ses **Monuments**

Chacun complète sa main à 6 tuiles

1. Placer ou déplacer un chef

Toujours à côté d'un temple rouge

Jamais sur une rivière, ni entre deux royaumes

Si chefs de même couleur → **Conflit interne**

Les temples supportent

Les chefs sont supportés par les temples adjacents

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef
- Le vainqueur reçoit 1 PV rouge

2. Poser une tuile de civilisation

Les tuiles bleues **toujours** sur les rivières

Les autres tuiles **jamais** sur les rivières

Une tuile de civilisation peut :

- Créer ou agrandir une région
- Agrandir un royaume (gain de 1 PV)
- Permettre la construction d'un monument
- Joindre 2 royaumes (pas 3) → **conflit externe**

Jonction de deux royaumes → **Conflit externe**

Le royaume supporte son chef

L'attaquant décide l'ordre de résolution

Les chefs sont supportés par leurs tuiles dans le royaume

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef et les tuiles qui le supportaient (exception)
- Le vainqueur gagne 1 PV de la couleur + 1 PV par tuile retirée

Comment gagner des points ?

En posant une tuile (où on est Chef ou Roi) : 1 PV de la couleur

En gagnant un conflit interne : 1 PV rouge

En gagnant un conflit externe : 1 PV coloré + 1 PV par tuile retirée

En étant Marchand et en gagnant les trésors là où il y en a 2 ou plus

Avec un chef et un Monument de même couleur : 1 PV de la couleur



Comment faire partir un chef ?

En le persuadant d'aller voir ailleurs !!

En le battant dans un conflit interne

En le battant dans un conflit externe

En faisant disparaître son dernier temple :

- Transformation en socle de Monument
- Pose d'une catastrophe



LE TIGRE & L'EUPHRATE

Tour de jeu

Deux actions maximum par tour, parmi :

1. Placer ou déplacer un **chef** → **conflit interne**
2. Poser une **tuile** → **conflit externe**
3. Poser une **catastrophe**
4. Changer de **1 à 6 tuiles**

A la fin de chaque action :

Le Marchand prend les trésors (sauf 1) si 2 ou plus

A la fin du tour :

Le joueur reçoit le gain de ses **Monuments**

Chacun complète sa main à 6 tuiles

1. Placer ou déplacer un chef

Toujours à côté d'un temple rouge

Jamais sur une rivière, ni entre deux royaumes

Si chefs de même couleur → **Conflit interne**

Les temples supportent

Les chefs sont supportés par les temples adjacents

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef
- Le vainqueur reçoit 1 PV rouge

2. Poser une tuile de civilisation

Les tuiles bleues **toujours** sur les rivières

Les autres tuiles noires **jamais** sur les rivières

Une tuile de civilisation peut :

- Créer ou agrandir une région
- Agrandir un royaume (gain de 1 PV)
- Permettre la construction d'un monument
- Joindre 2 royaumes (pas 3) → **conflit externe**

Jonction de deux royaumes → **Conflit externe**

Le royaume supporte son chef

L'attaquant décide l'ordre de résolution

Les chefs sont supportés par leurs tuiles dans le royaume

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef et les tuiles qui le supportaient (exception)
- Le vainqueur gagne 1 PV de la couleur + 1 PV par tuile retirée

Comment gagner des points ?

En posant une tuile (où on est Chef ou Roi) : 1 PV de la couleur

En gagnant un conflit interne : 1 PV rouge

En gagnant un conflit externe : 1 PV coloré + 1 PV par tuile retirée

En étant Marchand et en gagnant les trésors là où il y en a 2 ou plus

Avec un chef et un Monument de même couleur : 1 PV de la couleur



Comment faire partir un chef ?

En le persuadant d'aller voir ailleurs !!

En le battant dans un conflit interne

En le battant dans un conflit externe

En faisant disparaître son dernier temple :

- Transformation en socle de Monument
- Pose d'une catastrophe