

Alexandre le Grand

À chaque manche (conquête d'une nouvelle région), chaque joueur répartit ses 15 ressources sur les 4 cases de son plateau de programmation.

Déterminer l'ordre du tour

- ✓ Dans l'ordre décroissant du nombre de ressources sur la 1^{ère} case, les joueurs choisissent leur place pour tous les tours de jeu de la manche. Ressources défaussées pour la manche en cours.
- ✓ En cas d'égalité, on regarde les ressources Armée, puis au besoin les ressources Temple et enfin Ville.

En cas d'égalité : personne de construit ou ne marque de points !

1. Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue les actions suivantes consécutivement :

a. Déplacement des armées

- 3 mouvements d'armées au maximum.
- 1 mouvement = un nb quelconque d'armées passe d'une région à une autre adjacente.
- Payer au besoin les coûts de migrations avec des ressources Temple ou Ville.
Ressources défaussées pour la manche en cours.

b. Essai de construction de temples dans une province avec au moins une armée

- 1 seul temple (posé sur le côté) par province.

c. Essai de construction de villes dans une province avec au moins une armée

- 1 seule ville (posée avec le point en bas) par province.

2. Construction réelles des Temples et Villes (1 par tour et par province)

- ✓ Si un seul temple/ville, coût = 1 ressource.
- ✓ Si plusieurs temples/villes, coût du joueur majoritaire = nb de ressources du 2nd joueur + 1.
- ✓ Ressources défaussées pour la manche en cours.

3. Décompte de fin de tour pour chaque province de la région en cours

- ✓ Majorité en nb d'armées 2PV
- ✓ Chaque temple nouvellement construit..... 3PV
- ✓ Chaque ville nouvellement construite..... 5PV

4. Nouveau tour de jeu ou nouvelle manche

- ✓ S'il y a au moins une armée dans la dernière province d'une région
OU si c'est la fin du 3^{ème} tour d'une manche ⇒ **Nouvelle manche**
- ✓ Sinon ⇒ **Nouveau tour de jeu (au plus 3 tours par manche)**
Chacun prend ses ressources restantes et les répartit sur les cases Temple et Ville.

Décompte de fin de partie

- ✓ Majorité de temples dans une région 5PV
- ✓ Majorité de villes dans une région 5PV
- ✓ Majorité de temples sur le plateau 15 PV
- ✓ Majorité de villes sur le plateau 10 PV

Alexandre le Grand

À chaque manche (conquête d'une nouvelle région), chaque joueur répartit ses 15 ressources sur les 4 cases de son plateau de programmation.

Déterminer l'ordre du tour

- ✓ Dans l'ordre décroissant du nombre de ressources sur la 1^{ère} case, les joueurs choisissent leur place pour tous les tours de jeu de la manche. Ressources défaussées pour la manche en cours.
- ✓ En cas d'égalité, on regarde les ressources Armée, puis au besoin les ressources Temple et enfin Ville.

En cas d'égalité : personne de construit ou ne marque de points !

1. Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue les actions suivantes consécutivement :

d. Déplacement des armées

- 3 mouvements d'armées au maximum.
- 1 mouvement = un nb quelconque d'armées passe d'une région à une autre adjacente.
- Payer au besoin les coûts de migrations avec des ressources Temple ou Ville.
Ressources défaussées pour la manche en cours.

e. Essai de construction de temples dans une province avec au moins une armée

- 1 seul temple (posé sur le côté) par province.

f. Essai de construction de villes dans une province avec au moins une armée

- 1 seule ville (posée avec le point en bas) par province.

2. Construction réelles des Temples et Villes (1 par tour et par province)

- ✓ Si un seul temple/ville, coût = 1 ressource.
- ✓ Si plusieurs temples/villes, coût du joueur majoritaire = nb de ressources du 2nd joueur + 1.
- ✓ Ressources défaussées pour la manche en cours.

3. Décompte de fin de tour pour chaque province de la région en cours

- ✓ Majorité en nb d'armées 2PV
- ✓ Chaque temple nouvellement construit..... 3PV
- ✓ Chaque ville nouvellement construite..... 5PV

4. Nouveau tour de jeu ou nouvelle manche

- ✓ S'il y a au moins une armée dans la dernière province d'une région
OU si c'est la fin du 3^{ème} tour d'une manche ⇒ **Nouvelle manche**
- ✓ Sinon ⇒ **Nouveau tour de jeu (au plus 3 tours par manche)**
Chacun prend ses ressources restantes et les répartit sur les cases Temple et Ville.

Décompte de fin de partie

- ✓ Majorité de temples dans une région 5PV
- ✓ Majorité de villes dans une région 5PV
- ✓ Majorité de temples sur le plateau 15 PV
- ✓ Majorité de villes sur le plateau 10 PV