

# 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 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 coté 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 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 coté 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 ?

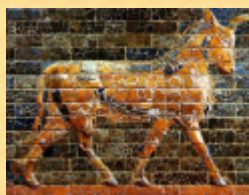
En posant une tuile (où on est Chef ou Roi) : 1 PV de la couleur

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