



LES TUILES BONUS



TUILE O



LE TEMPLE DE LA LUNE

La grande tuile comportant le Temple de la Lune est utilisée lors de la mise en place en remplacement de la grande tuile qui lui est strictement identique.

La case Temple de la Lune est une case de construction équivalente à un Reg.

Lors de sa phase de Renforts, le joueur qui possède un bâtiment sur le Temple de la Lune peut détruire deux disques de sa réserve (il les range dans la boîte) pour placer un seul disque en renfort où il le souhaite sur le plateau, en ignorant les règles habituelles de renfort. Il peut donc placer ce pion unique sur une case vide et / ou sur une case adjacente à un bâtiment adverse, et / ou sur une case de tempête.

L'Empereur ne peut pas être sacrifié en utilisant le temple de la Lune.

TUILE N



TEMPLE DU SABLE

La grande tuile comportant le Temple du Sable est utilisée lors de la mise en place en remplacement de la grande tuile qui lui est strictement identique.

La case Temple du Sable est une case de construction équivalente à un Reg.

Une fois pendant son tour, avant sa phase d'Action, le joueur qui possède un bâtiment

sur le Temple du sable peut détruire deux disques de sa réserve (il les range dans la boîte) pour renvoyer un disque adverse (autre qu'un Empereur) du plateau vers la réserve de l'adversaire.

L'Empereur ne peut pas être sacrifié en utilisant le temple du Sable.

LE PHARE D'EON

La tuile du Phare d'Eon est prévue pour être jouée avec les variantes utilisant des tuiles de Tempête. Lors de l'installation, ajouter la tuile du Phare d'Eon où vous le souhaitez.

La tuile du Phare d'Eon est une tuile de Tempête (voir règles de base, page 6).

Le joueur qui occupe le plus de cases autour du Phare d'Eon ignore les règles des tuiles de Tempête (en cas d'égalité, aucun joueur ne bénéficie de cet effet). Il les considère donc comme des cases de déplacement normales: il ne perd pas de disque en les traversant et peut y renforcer ses piles.



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

© 2015 Sit Down!

Auteur..... **Henri Kermarrec**
 Illustratrice..... **Luky**
 Infographiste..... **Marie Ooms**



THE BONUS TILES



TITLE O

TEMPLE OF THE MOON

Replace tile E with this one, that contains the Temple of the Moon.

The Temple of the Moon space is a construction space equivalent to a Reg.

If you have a building on the Temple of the Moon, then during your Reinforcement phase, you can sacrifice two discs from your reserve (put them back in the box) to place a solitary disc in reinforcement, wherever you like on the board, ignoring the usual reinforcement rules. That is to say that you can place this disc by itself on an empty space and/or on a space adjacent to an enemy building, and/or on a tempest space.

The Emperor cannot be sacrificed to use the Temple of the Moon.

TITLE N

TEMPLE OF THE SAND

Replace tile E with this one, that contains the Temple of the Sand.

The Temple of the Sand space is a construction space equivalent to a Reg.

If you have a building on the Temple of the Sand, then one time during your turn, before your Action phase, you can sacrifice two discs from your reserve (put them back in the box) to return an enemy to return an enemy



TITLE U

disc (other than an Emperor) from the board to its owner's reserve.

The Emperor cannot be sacrificed to use the Temple of the Sand.

THE BEACON OF EON

The Beacon of Eon tile is intended to be used with the variants that use Tempest zones. During the setup, add the Beacon of Eon tile wherever you like.

The Beacon of Eon tile is a Tempest tile (see "The Labyrinth of Tempests").

Whoever occupies the most of the spaces around the Beacon of Eon ignores the rules for Tempest tiles (in the event of a tie, no player benefits from this effect). This player therefore treats Tempest spaces like normal spaces: She does not lose a disc by moving into or through them, and can reinforce her stacks there.

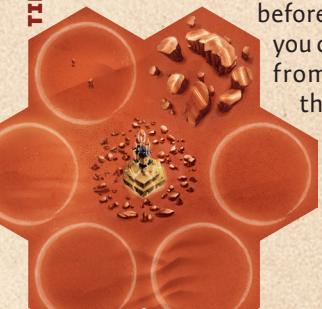


rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgium
info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

© 2015 Sit Down!

Designer **Henri Kermarrec**
Artist **Luky**
Infographics **Marie Ooms**
Translation **Nathan Morse**





DIE GOODIES



DER MONDTEMPEL

Benutzt das große Spielfeldteil mit dem Mondtempel, indem ihr das identische Teil ohne Tempel entfernt und es dadurch ersetzt.

Der Mondtempel ist ein Bauplatz wie ein Reg.

Befindet sich ein Gebäude auf dem Mondtempel, so darf der Spieler zwei Scheiben während der Verstärkungsphase aus seiner Reserve entfernen (in die Spielbox zurücklegen), um eine einzelne Scheibe auf das Spielfeld zu legen. Dabei müssen die üblichen Regeln nicht beachtet werden. Die Scheibe darf daher auf einem leeren Feld und/oder benachbart zu gegnerischen Gebäuden und auf einem Sturmfeld platziert werden.

Der Imperator darf dafür nicht geopfert werden!

DER SANDTEMPEL

Benutzt das große Spielfeldteil mit dem Sandtempel, indem ihr das identische Teil ohne Tempel entfernt und es dadurch ersetzt.

Der Sandtempel ist ein Bauplatz wie ein Reg.

Befindet sich ein Gebäude auf dem Sandtempel, so darf der Spieler zwei Scheiben vor der Aktionsphase aus seiner Reserve entfernen (in die Spielbox zurücklegen), um eine

gegnerische Scheibe (nicht der Imperator) vom Spielfeld in die Reserve des Spielers zu legen.

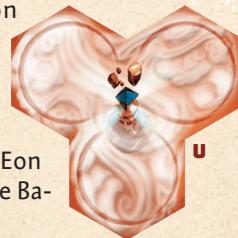
Der Imperator darf dafür nicht geopfert werden!

DAS LEUCHTFEUER VON EON

Das Leuchtfeuer von Eon wird benutzt, wenn sich auch Sturmfelder im Spiel befinden. Die Sonde wird beliebig platziert.

Das Leuchtfeuer von Eon zählt als Sturmgebiet (siehe Basisregeln Seite 6).

Der Spieler, der die meisten Felder um das Leuchtfeuer besetzt, ignoriert die Regeln für Sturmgebiete (bei einem Gleichstand passiert nichts). Derjenige Spieler behandelt Sturmfelder daher als normale Bewegungsfelder, er verliert keine Scheiben beim Betreten und kann Stapel verstärken.



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien
info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

© 2015 Sit Down!

Autor **Henri Kermarrec**
Grafiken **Luky**
Infografiken **Marie Ooms**
Übersetzung **Alexander Lauck**

