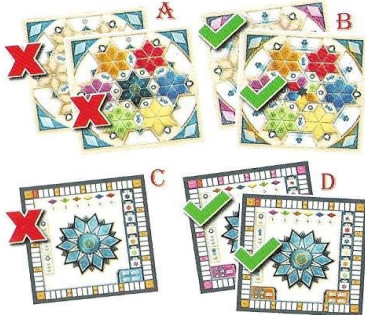


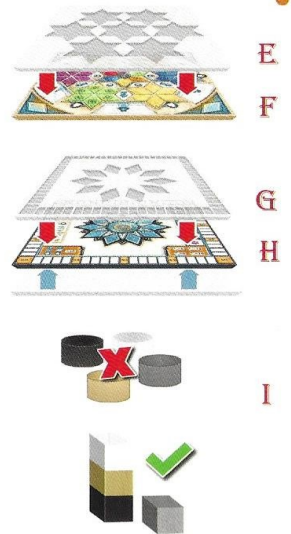


MISE EN PLACE

- Échangez tous les plateaux Joueur du jeu de base (A) pour ceux inclus dans cette boîte (B). Chaque côté du nouveau plateau Joueur peut être différencié par son thème de couleur (**orange** ou **violet**). Les joueurs choisissent d'un commun accord la face qui sera utilisée lors de cette partie. Chaque joueur pose son plateau en gardant la face choisie visible.
- Échangez le plateau de score du jeu de base (C) pour le nouveau plateau de score (D). Assurez-vous d'utiliser la face ayant le **même** thème de couleur que les plateaux Joueur.



- Chaque joueur reçoit un revêtement transparent (E) et le place sur son plateau Joueur (F) de sorte que les illustrations soient alignées adéquatement avec les zones correspondantes.
- Placez le plateau de score entre la partie supérieure (G) et la partie inférieure (H) du revêtement transparent pour plateau de score.
- Échanger tous les marqueurs de score du jeu de base pour les **nouveaux marqueurs empilables** (I).
- Le reste de la mise en place ne change pas en comparaison à celle du jeu de base.



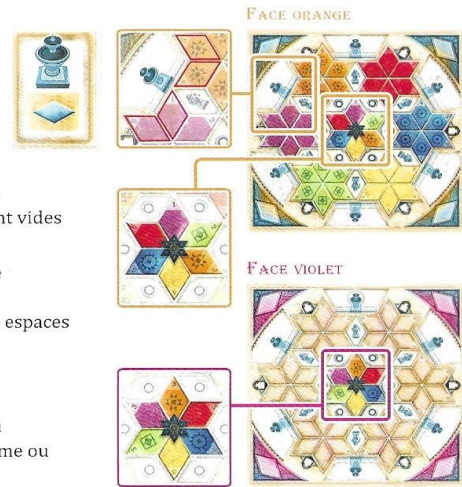
BUT DU JEU NOUVEAUX PLATEAUX JOUEUR

Être le joueur ayant marqué le plus de points à la fin de la partie. La partie se termine après 6 manches et un décompte final.

DÉROULEMENT

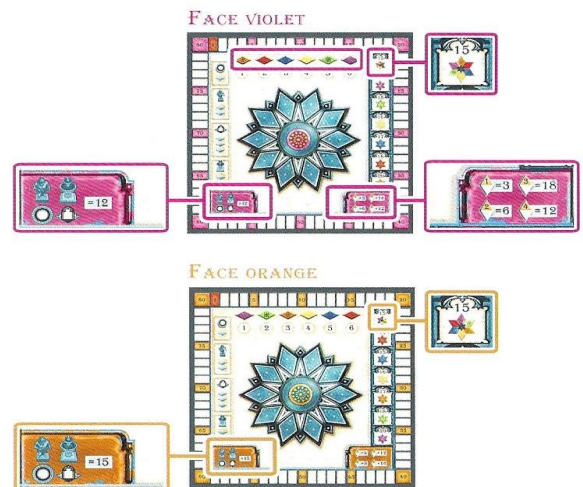
Les règles demeurent inchangées par rapport au jeu de base. Toutefois, la couleur des tuiles qui complètent l'étoile centrale de votre plateau Joueur vous impose de nouvelles restrictions. De plus, la fontaine est une nouvelle structure qui vous permet

- Vous pouvez obtenir des **tuiles bonus** à partir des **espaces d'approvisionnement** du plateau de score. Lorsque vous remplissez de tuiles les 4 espaces adjacents à une **fontaine**, vous devez immédiatement prendre **une** tuile de votre choix. Placez la tuile que vous récupérez à côté de votre plateau Joueur. À la fin de votre tour, remplissez les espaces d'approvisionnement vides avec des tuiles provenant du sac.
- L'**étoile centrale** du plateau Joueur n'est pas seulement une étoile multicolore, mais la **couleur de chacune** des tuiles à placer est **prédéterminée**. Le nombre de tuiles requises pour chacun de ces espaces dépend de la face du plateau Joueur que vous utilisez :
 - Face orange** : le nombre de tuiles varie de 1 à 6.
 - Face violet** : le nombre de tuiles est de 3.
- Comme dans la variante du jeu de base, la **face violet** du plateau Joueur vous permet de choisir l'agencement de couleurs (uniforme ou multicolore) de chacune des 6 étoiles périphériques. Une étoile de couleur uniforme doit être composée de 6 tuiles de la **même couleur**, et une étoile multicolore doit être composée de 6 tuiles de **différentes couleurs**. Il est permis pour un joueur de composer plusieurs étoiles de la même couleur, ou plusieurs étoiles multicolores.



NOUVEAU PLATEAU DE SCORE

- Sur la **face violet** du nouveau plateau de score, l'**ordre** des couleurs joker est **différent** (en commençant par orange lors de la première manche). Par conséquent, le pointage que rapporte chaque étoile de couleur uniforme complétée de cette couleur a été adapté (*exemple : chaque étoile rouge complétée rapporte 18 points*).
- De plus, quand vous jouez sur la **face violet**, les points bonus que vous marquez pour avoir couvert tous les espaces d'un nombre spécifique ont été adaptés de la manière suivante :
 - Si vous avez couvert tous les **espaces 1**, marquez 3 points.
 - Si vous avez couvert tous les **espaces 2**, marquez 6 points.
 - Si vous avez couvert tous les **espaces 3**, marquez 18 points.
 - Si vous avez couvert tous les **espaces 4**, marquez 12 points.
- À la fin de la partie, **chaque ensemble complet** composé de 4 structures entourées différentes (un pilier, une statue, une fenêtre et une fontaine) vous rapporte des points bonus comme suit :
 - Face violet** : marquez 12 points
 - Face orange** : marquez 15 points.
- Une structure donnée ne peut être comptée que dans **un seul** ensemble.
- Vous marquez maintenant 15 points pour chacune de vos étoiles **multicolores**.



FIN DE LA PARTIE

Après 6 manches et un décompte final, la partie se termine. Assurez-vous d'appliquer les modifications pour les différents types d'objectifs (tel que décrit ci-dessus).