

INCA Empire

Inca Empire est divisé en 4 Ères, chacune divisée en plusieurs tours, eux-mêmes constitués de phases.

Phase INCA (Gouvernement)

La phase Inca représente l'activité et le production de l'empire.

- ① Les joueurs reçoivent des jetons de main d'oeuvre, en fonction
 - de l'Ère en cours
 - des régions conquises (indiqué sur jetons Culture) + 1 jeton / terrasse
- ② Entre-aide
 - 2^{ème} Ère: 1^{er} joueur → 1 jeton de main d'oeuvre → dernier joueur
 - 3^è et 4^è Ères: 1^{er} joueur → 2 jetons de main d'oeuvre → dernier joueur
2^è joueur → 1 jeton de main d'oeuvre → avant dernier joueur (sauf à 3 joueurs)

Phase SUN (Religion)
















La terre des Incas était une terre d'extrêmes: déserts côtiers proche de hautes montagnes. La phase Sun représente ces extrêmes, positifs et négatifs.

- ① Déterminer l'ordre du tour
 - Le dernier reçoit le jeton 1, le deuxième reçoit le jeton 2, etc.
- ② Carte Événements SUN
 - Suivant le nouvel ordre du tour, chaque joueur place une carte face cachée sur le plateau du soleil
- ③ Révéler et résoudre les cartes événement
 - Les cartes de chaque côté de la ligne de la couleur d'un joueur influencent ce joueur.
 - Les effets des cartes sont cumulatifs
 - Les cartes restent actives jusqu'à la prochaine phase SAPA INCA
 - Les cartes « Rural Unrest » et « Popular Support » sont résolues immédiatement

Phase PEOPLE (Peuple)

La phase People représente le travail du peuple pour améliorer l'Empire via la construction de bâtiments, routes, ou la conquête de nouvelles régions.

- ① Routes
 - Les routes d'un joueur doivent toutes être interconnectées
 - Le joueur place 1 tronçon de route
 - 1 seul joueur / connexion (sauf événement)
 - Le joueur peut construire jusqu'à 2 tronçons de route gratuitement
 - Les marqueurs de Culture des régions adjacentes sont révélés
- ② Constructions

	Site	Règles	Phase INCA	Phase PEOPLE		Phase SAPA INCA
			Revenu	Coûts	PV	PV
 Route				1 jeton MO		
 Ville		Connecté à ses routes; En région conquise		6 jetons MO	4	3
 Temple				5 jetons MO	4	1
 Garnison		Connecté à ses routes En bordure de régions conquises		4 jetons MO	3	2
 Terrasse		1  par 	1 jeton MO	2 jetons MO	1	1
Conquête		Le joueur récupère le jeton Culture Les jetons des régions adjacentes sont révélés Un site adjacent à la région doit être connecté par route.				

Phase SAPA INCA

Sapa Inca est l'Inca suprême. Pendant cette phase, les améliorations de l'empire rapportent des Points de Victoire (PV)

- ① Retirer toutes les cartes événement SUN
- ② Comptabiliser les PV (1 PV/terrasse et temple, 2 PV/garnison, 3PV/ville)
- ③ Les jetons MO sont défaussés