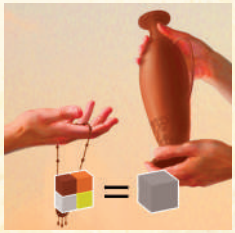
Les tuiles suivantes peuvent être ajoutées simultanément ou indépendamment en début de partie.

Nouvelles Découvertes

Utilisation : les nouvelles découvertes sont ajoutées aux anciennes. Les 6 découvertes à dos rouge sont mélangées et on place 5 découvertes sur les 5 premiers emplacements de la première ligne du plateau. La sixième découverte est défaussée. On complète ensuite les piles de découvertes. On procède ensuite de même pour les 4 autres lignes de découvertes.



Troc : le joueur peut utiliser ses cubes de ressource comme des ***jokers***. Par exemple, un cube de bois pourra être utilisé comme un cube de bois, de pierre, de grain ou d'or.

A



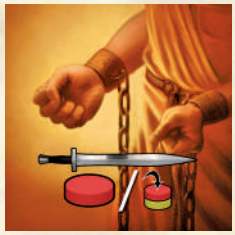
B



Théâtre : A) Chaque fois que le joueur gagne du Prestige (1 point ou plus) dans le cours du jeu (cartes, bonus, mais pas avec les points de fin de partie), il prend 1 jeton Prestige de plus.
B) Chaque fois que le joueur gagne des jetons Sablier (1 jeton ou plus) dans le cours du jeu (cartes, bonus, Chronos, Cavalerie, mais pas pour les sabliers attribués pour les conquêtes), il prend 1 jeton Prestige en plus.
Note : Le joueur qui acquiert cette découverte en premier prend celle de son choix.



Remparts : le joueur récupère 3 sabliers (au lieu d'un) quand il subit une attaque.



Esclavagisme : cette découverte rapporte une Épée. Quand le joueur prend un territoire à un autre joueur, il prend un nouveau colon à la réserve et l'ajoute à son stock.



Orichalque : le joueur marque 2 points pour chacun de ses colons sur Atlantis (y compris les colons conquis).

Nouvelles Merveilles

Utilisation : les nouvelles merveilles sont mélangées aux anciennes. On installe ensuite 5 merveilles aléatoirement. Les nouvelles merveilles coûtent 7 points d'action et nécessitent une combinaison précise de ressources et d'étoiles pour être construites. Les étoiles peuvent provenir d'une technologie, d'un territoire ou d'une carte. Par contre, le fait de placer un jeton dans la même colonne que la merveille ne rapporte pas d'étoile (cette règle reste cependant valable pour les merveilles du jeu de base). Les nouvelles merveilles rapportent 8 points en fin de partie. De plus, dès qu'elles sont acquise par le joueur elles lui rapporte un bonus.

A B C D



A) Temple d'Arès : le joueur ajoute une Épée à son total

B) Temple d'Héra : le joueur ajoute un symbole Zeus à son total

C) Temple d'Apollon : le joueur pioche 2 cartes Destin (l'oracle fonctionne pour chaque carte)

D) Temple de Chronos : le joueur gagne 3 jetons Sablier

Objectifs

Utilisation : les 5 tuiles objectifs sont mélangées en début de partie. ***Deux tuiles*** sont tirées aléatoirement et placées face visible à proximité du plateau de jeu. Les tuiles restantes sont défaussées. Au cours de la partie, dès qu'un joueur remplit l'un des objectifs, il prend la tuile et la place dans sa zone de jeu. Cette tuile lui rapporte 3 points supplémentaires en fin de partie.

A B C D E



A) Le premier joueur qui atteint Atlantis

B) Le premier joueur qui obtient 5 découvertes

C) Le premier joueur qui construit une Merveille

D) Le premier joueur qui construit une découverte violette

E) Le premier joueur qui atteint 3 symboles Zeus (y compris en jouant une carte Destin)