Amyitis : le palais

Préparation

● Disposer le plateau du palais à proximité du plateau de jeu. Placer le disque servant à marquer le score des joueurs au départ de la piste du palais (avant la première case). Pour marquer leur score, les joueurs utiliseront à la place un de leurs cubes.
● Mélanger les 20 cartes de l'extension Amyitis (cadre orange). Ces cartes remplaceront les cartes du jeu de base. *Note : En fonction du nombre de joueurs, certaines cartes doivent être défaussées pour toute la durée de la partie (comme pour le jeu de base).*

Règles spéciales

Recrutement : il est désormais possible de recruter 2 personnages supplémentaires.



Courtisan : le courtisan est recruté suivant les mêmes règles que dans le jeu de base. Un joueur qui recrute le courtisan marque **1 point de prestige et avance d'un cran sur la piste du palais**. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se place **au dessus** du ou des disques présents.



Noble : pour recruter un Noble, le joueur doit payer 2 pièces lors de son tour. **Il avance alors de deux crans sur la piste du palais**. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se place au dessus du ou des disques présents.
Note : cette action est toujours disponible et compte comme un recrutement. Le tour du joueur est donc terminé.

Phase du palais : à partir du **second tour de jeu** et jusqu'à la fin de la partie, après la phase de mise en place (phase I) et avant les actions des joueurs (phase II), un **décompte du palais est effectué**. Le joueur le plus avancé sur la piste du palais choisit **un pouvoir** parmi les 4 disponibles (voir ci-après). Pour indiquer son choix, il pose l'un de ses cubes sur le pouvoir de son choix. Ensuite les autres joueurs, **dans l'ordre de la piste du palais**, choisissent de la même manière un pouvoir parmi ceux qui restent disponibles.
Note : les cubes sont retirés des pouvoirs au début de chaque phase du palais. Les joueurs qui ne sont pas entrés au palais (c'est-à-dire qui n'ont pas avancé d'au moins une case sur la piste) ne peuvent pas choisir de pouvoir.

Égalités : si les pions de plusieurs joueurs se trouvent sur la même case de la piste du palais, le joueur qui possède le pion plus en haut de la pile choisit en premier.

2 joueurs : Chaque joueur choisit **2 pouvoirs** à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

Pouvoirs



Premier joueur : le joueur choisissant ce pouvoir devient le nouveau premier joueur (il prend la carte *Premier joueur*). Il effectuera donc son action en premier lors de la phase suivante. Le premier joueur ne tournera donc plus à la fin du tour, mais uniquement lors de la phase du palais.
Note : si à la fin de la phase du palais, aucun joueur n'a choisi ce pouvoir, alors la carte Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire (même si ce dernier n'est pas entré au palais).



Procession : le joueur choisissant ce pouvoir effectuera la procession à la fin du tour. La procession ne sera donc plus automatiquement effectuée par le dernier joueur.
Note : si à la fin de la phase du palais, aucun joueur n'a choisi ce pouvoir, alors c'est le joueur situé à la droite du nouveau premier joueur qui effectuera la procession (même s'il n'est pas entré au palais).



Métier : le joueur choisissant ce pouvoir pourra, lors de la prochaine phase d'action, effectuer **une fois** le recrutement d'un personnage de son choix (y compris un courtisan mais pas un noble). Il effectue donc l'action liée au Métier choisi (y compris les éventuels gains de points de prestige s'il choisit le courtisan ou l'ingénieur), puis le tour passe au joueur suivant. Ce recrutement est gratuit.



Courtisan mineur : le joueur choisissant ce pouvoir **avance d'un cran sur la piste du palais et prend un talent au stock**. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se place au dessus du ou des disques présents.