

Capitol

Mise en place pour chaque joueur

- 4 cartes permis, 2 cartes étages, 2 cartes toits et 1 carte sénateur,
- 2 immeubles de 1 bloc à toits différents et 2 immeubles de 2 blocs à toits différents.

Tour de jeu (4 au total)

1- Phase de construction (au choix 1 action puis itération)

- Jouer une carte **étage** : prise de 2 blocs pour entamer une construction et/ou en poursuivre une autre,
- Jouer une carte **toit** : placement d'un toit sur une construction,
- Jouer une carte **permis** : placement d'un immeuble dans un quartier sous 4 contraintes :
 - **Couleur** concerné,
 - **Taille** = ou +1 du plus grand immeuble du quartier,
 - Même **type** de toit,
 - Les 3 **quartiers** de la même zone ne peuvent avoir le même type de toit.
- **Passer** (attente que les autres aient tous passés).

2- Phase d'aménagement (3 enchères successives : fontaine, fontaine, amphithéâtre ou temple)

- La plus grande mise est défaussée et le joueur place le bâtiment,
- Egalité : le joueur ayant misé la carte de plus grande valeur remporte l'enchère, sinon selon l'ordre du tour.

3- Phase de score (premier et second joueur majoritaires en nombre de blocs dans chaque quartier)

- Egalité pour la première place : plus haut bâtiment, sinon tous sont premiers et personne n'est deuxième,
- Egalité pour la deuxième place : tous sont deuxièmes sans distinction.

	Majorité en blocs	Par fontaine	Temple
Première place	2 points	1 point	Double les points
Deuxième place	0 point	1 point	Double les points

4- Phase de pioche et fin de tour

- Chaque joueur pioche 6 cartes de son choix,
- **Amphithéâtre** : +2 cartes pour la première place, +1 carte pour la deuxième,
- Changement de premier joueur.

Répartition des cartes

- Permis : 1 de chaque couleur et valeur de 1 à 8,
- E tages : 3 de chaque valeur de 1 à 8,
- Toits : 2 de chaque valeur de 1 à 7.

Capitol

Mise en place pour chaque joueur

- 4 cartes permis, 2 cartes étages, 2 cartes toits et 1 carte sénateur,
- 2 immeubles de 1 bloc à toits différents et 2 immeubles de 2 blocs à toits différents.

Tour de jeu (4 au total)

1- Phase de construction (au choix 1 action puis itération)

- Jouer une carte **étage** : prise de 2 blocs pour entamer une construction et/ou en poursuivre une autre,
- Jouer une carte **toit** : placement d'un toit sur une construction,
- Jouer une carte **permis** : placement d'un immeuble dans un quartier sous 4 contraintes :
 - **Couleur** concerné,
 - **Taille** = ou +1 du plus grand immeuble du quartier,
 - Même **type** de toit,
 - Les 3 **quartiers** de la même zone ne peuvent avoir le même type de toit.
- **Passer** (attente que les autres aient tous passés).

2- Phase d'aménagement (3 enchères successives : fontaine, fontaine, amphithéâtre ou temple)

- La plus grande mise est défaussée et le joueur place le bâtiment,
- Egalité : le joueur ayant misé la carte de plus grande valeur remporte l'enchère, sinon selon l'ordre du tour.

3- Phase de score (premier et second joueur majoritaires en nombre de blocs dans chaque quartier)

- Egalité pour la première place : plus haut bâtiment, sinon tous sont premiers et personne n'est deuxième,
- Egalité pour la deuxième place : tous sont deuxièmes sans distinction.

	Majorité en blocs	Par fontaine	Temple
Première place	2 points	1 point	Double les points
Deuxième place	0 point	1 point	Double les points

4- Phase de pioche et fin de tour

- Chaque joueur pioche 6 cartes de son choix,
- **Amphithéâtre** : +2 cartes pour la première place, +1 carte pour la deuxième,
- Changement de premier joueur.

Répartition des cartes

- Permis : 1 de chaque couleur et valeur de 1 à 8,
- E tages : 3 de chaque valeur de 1 à 8,
- Toits : 2 de chaque valeur de 1 à 7.