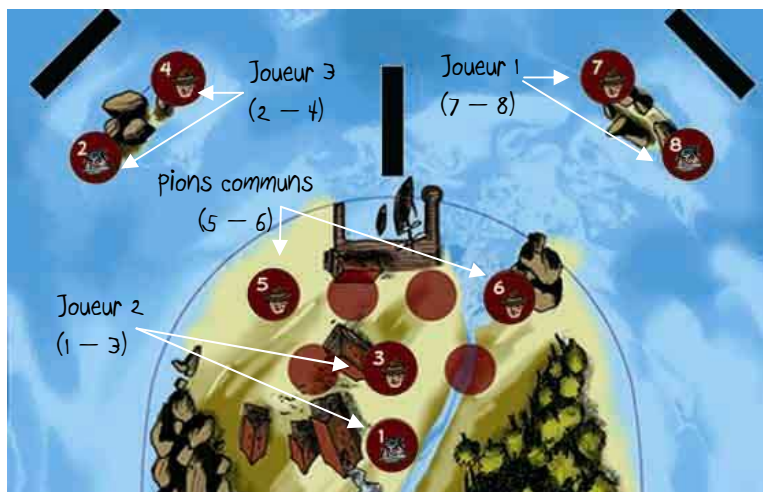


PALEO 6 JOUEURS

LES PIONS

Les joueurs se répartissent en 2 équipes de 3. Chaque joueur a 2 pions que lui seul peut jouer, et il y a 2 pions communs que toute l'équipe peut jouer. Les pions sont disposés comme sur la figure ci-dessous.



LES RÉCIFS

Les joueurs disposent les récifs comme indiqué sur la figure page suivante.

Le joueur 2 d'une équipe commence à jouer, et les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Lors du premier tour il y a donc 2 joueurs d'une équipe qui jouent, et ensuite les 3 joueurs de l'autre équipe. A son tour de jeu, le joueur peut jouer un de ses pions ou un des pions communs de son équipe.

RENTREZ DANS UN SANCTUAIRE OPPOSÉ

Lorsqu'un pion, Explorateur ou Mercenaire, rentre dans un Sanctuaire opposé au camp de base de son équipe, il **libère** un des pions précédemment capturés par l'équipe adverse. Le joueur peut libérer un de ses pions, ou un de ses coéquipiers, ou un des pions communs de l'équipe.

Le pion qui est rentré dans le Sanctuaire et le pion libéré sont replacés sur leur position de départ.

FIN DE MANCHE

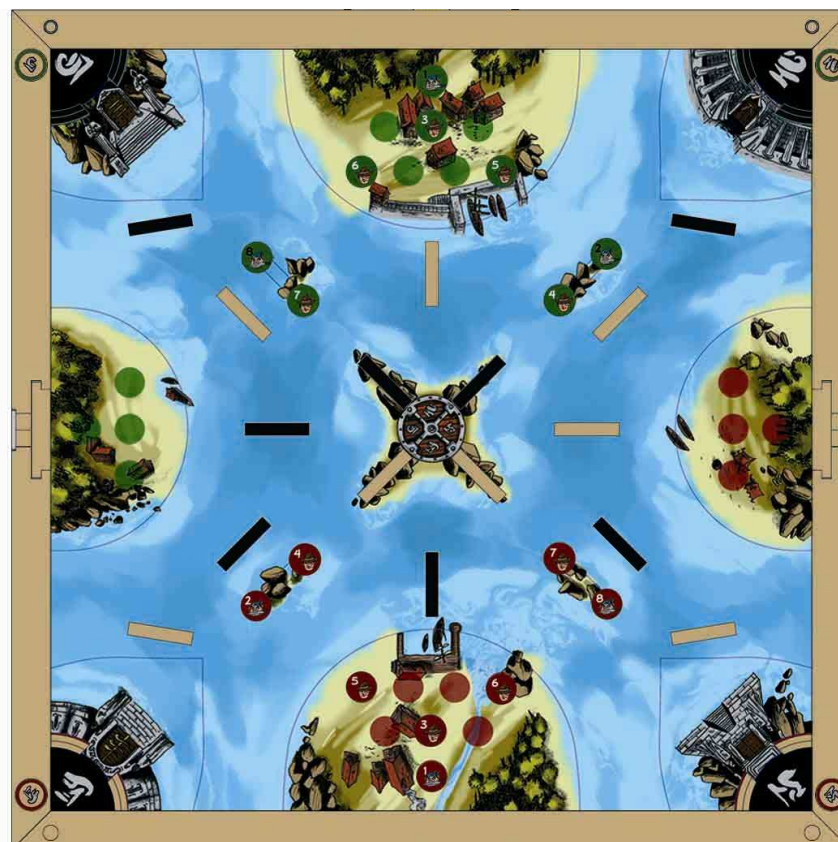
Il y a deux façons de terminer une manche :

- lorsqu'une équipe a récupéré les 2 clés dans les Sanctuaires opposés à son camp et ouvert la porte de Paleo. Cette victoire rapporte 2 points à l'équipe.
- lorsqu'une équipe a capturé tous les pions de l'équipe adverse. Cette victoire rapporte 1 point à l'équipe.

Une nouvelle manche débute, les pions sont remis dans leur position de départ, et le joueur 2 de l'équipe perdante commence à jouer.

FIN DE PARTIE

La première équipe qui obtient 4 points gagne la partie.



Disposition des récifs pour 6 joueurs