

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CARPE DIEM

Un palpitant jeu de placement de tuiles au temps de la Rome antique.
Pour 2-4 joueurs, âgés de 12 ans et +.

INTRODUCTION

Rome, 1 avant J-C. En temps que patriciens influents, vous avez entrepris d'améliorer les quartiers de votre cité. De grands immeubles et de magnifiques paysages assureront la prospérité de votre propre quartier. Suivez la devise "carpe diem" et saisissez ainsi le bon moment pour vendanger et pêcher, puis vendez ces marchandises au marché pour gagner un maximum d'or. Construisez des logis pour vos serviteurs : ils seront plus diligents et plus productifs. Et n'oubliez pas votre propre villa ! Elle vous rapportera beaucoup de prestige.

Tour après tour, vous allez obtenir différentes tuiles Bâtiment et les ajouter à votre quartier pour construire de plus en plus de bâtiments et de paysages. Après chaque phase du jeu, vos réalisations seront converties en points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie l'emportera.

INTRODUCTION

Les joueurs sont de riches bâtisseurs dans la Rome antique

Tour après tour, les joueurs obtiennent de plus en plus de tuiles Bâtiment qu'ils doivent intégrer à leur quartier

Après chaque phase il y a une étape de scoring

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu

9 plateaux à détacher :

- 84 tuiles Bâtiment (dos vert clair)
- 39 tuiles Bâtiment (dos vert foncé)
- 16 morceaux de cadre
- 24 pièces d'or
- 18 jetons Pain
- 36 banderoles
- 1 jeton 1^{er} joueur

4 plateaux à détacher :

- 4 plateaux Bâtiment
- 4 plateaux Aperçu

150 cartes :

- 60 cartes Scoring
- 24 cartes Fontaine
- 66 cartes Points de victoire (1, 3, 5, 10 & 25 PV)

44 pièces en bois :

- 4 pions (1 "patricien" de la couleur de chaque joueur)
- 20 disques (5 de la couleur de chaque joueur)
- 20 marchandises (5 raisins, 5 herbes, 5 poulets, 5 poissons)



*Si vous lisez ces règles pour la 1ère fois, nous vous recommandons d'ignorer le texte en **gras** dans les marges. Il sert de résumé aux joueurs déjà familiarisés avec les règles et qui souhaitent un rappel pour se replonger plus rapidement dans le jeu, même après une longue période.*

INSTALLATION DU JEU

(Avant la 1ère partie, toutes les pièces doivent être soigneusement détachées des plateaux.)

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

Distribuez à chaque joueur :

- **4 morceaux de cadre** au hasard ; assemblez aléatoirement les 4 morceaux afin de former un cadre carré et placez-le devant vous.
- **1 plateau Bâtiment** au hasard ; placez-le dans le cadre de façon à ce que la pelle figurant au centre soit tournée vers vous. C'est votre "quartier". Votre objectif est de construire dessus de façon à obtenir le plus de points de victoire possible.
- **9 banderoles** : placez-les dans les 9 cases Banderole de votre plateau Bâtiment.
- **1 plateau Aperçu** : placez-le à côté de votre quartier. Il sert de rappel des principales règles et de zone de stockage des éléments du jeu.
- **1 pion** (« patricien ») de la couleur de votre choix. Placez-le dans 1 des 7 cases semi-circulaire au centre du plateau de jeu.
- **5 disques en bois** de la couleur de votre pion. Placez-les dans votre zone de stockage pour le moment.
- Séparez les **60 cartes Scoring** en 4 piles face cachée en fonction de leur dos, mélangez-les et placez-les à côté du plateau de jeu. Piochez un nombre de cartes de chaque pile, suivant le nombre de joueurs.
(Cf. marge) par exemple, pour 3 joueurs, 2 cartes A et 2 cartes C, plus 3 cartes B et 3 cartes D.



Ces 8, 10 ou 12 cartes (à 2, 3 ou 4 joueurs) sont soigneusement mélangées et placées 1 par 1 face visible dans les cases Carte du côté gauche du plateau de jeu.

À 2 joueurs, ne placez pas de carte dans les cases de coin. À 3 joueurs, 2 cases de coin opposées restent vides. À 4 joueurs, les 12 cases sont utilisées.

Remettez les cartes Scoring restantes dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

INSTALLATION DU JEU

Etalez le plateau de jeu

Distribuez à chaque joueur :

- **4 morceaux de cadre** (assemblez-les en 1 carré)
- **1 plateau Bâtiment** (placez-le dans le cadre)
- **9 banderoles** (placez-les dans les cases Banderole de votre plateau Bâtiment)
- **1 plateau Aperçu**
- **1 pion** (placez-le dans 1 case semi-circulaire vide du plateau de jeu)
- **5 disques** : 1 sur la piste Banderole, 4 dans la case Stockage

Préparez les cartes Scoring suivant le nombre de joueurs et placez-les face visible sur le plateau de jeu :

2 joueurs => 8 cartes :
2 A + 2 B + 2 C + 2 D

3 joueurs => 10 cartes :
2 A + 3 B + 2 C + 3 D

4 joueurs => 12 cartes :
3 A + 3 B + 2 C + 4 D



2 à 2 joueurs
2 à 3 joueurs
3 à 4 joueurs

- Mélangez les **24 cartes Fontaine** et empilez-les face cachée à côté du plateau de jeu.



- Triez les **66 cartes Points de victoire (PV)** en 5 piles suivant leur valeur.



- Séparez les **tuiles Bâtiment** (vert clair et vert foncé) et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Dans chacune des 7 grandes cases Tuile carrées du plateau de jeu, placez aléatoirement 4 tuiles Bâtiment vert clair (= un total de 28 tuiles). Retournez-les toutes face visible. Dans chacune des 11 petites cases Tuile carrées de la partie basse du plateau de jeu, placez aléatoirement 1 tuile Bâtiment vert foncé. Retournez-les toutes face visible.

- Placez les **20 marchandises** (5 de chaque type : raisin, herbes, poisson et poulets) ainsi que toutes les pièces d'or et les pains à côté du plateau de jeu.

- Le joueur le plus jeune reçoit le **jeton 1^{er} joueur**. Il place 1 de ses 5 disques dans la case 0 de la piste Banderole en haut du plateau de jeu. Chaque autre joueur, en sens horaire, place 1 de ses disques au dessus de celui des joueurs précédents. Le 1^{er} joueur reçoit 8 points de victoire.



À 2 joueurs, l'autre joueur reçoit 9 points de victoire. À 4 joueurs, les autres joueurs reçoivent, dans l'ordre, 9, 10 et 11 points de victoire.

Attention : à 3 joueurs, le 1^{er} joueur reçoit 8 points de victoire, le suivant 9 et le 3^{ème} 13 points de victoire !

- Constituez la pile de cartes Fontaine face cachée

- Constituez 5 piles de cartes Points de victoire

- Séparez les tuiles Bâtiment vert clair et vert foncé

- Placez 4 tuiles Bâtiment vert clair dans chacune des 7 grandes cases carrées

- Placez 1 tuile Bâtiment vert foncé dans chacune des 11 cases en bas du plateau

- Disposez tous les jetons Marchandise, Pièce d'or et Pain

- Attribuez le jeton 1^{er} joueur et les cartes Points de victoire comme suit : 8 pour le 1^{er} joueur, 9 pour le 2^{ème} joueur, 10 et 11 pour les autres joueurs (à 2 et 4 joueurs)

Attention : à 3 joueurs, attribuez 8, 9 et 13 points de victoire !



« Quartier » d'un joueur



Mise en place à 3 joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

« Ou, en d'autres termes, 4 semaines de 7 jours chacune, où les joueurs travaillent durement 24 heures sur 24 pour 'choisir le bon moment' du mieux qu'ils peuvent. »

Une partie se déroule en **4 phases de 7 manches chacune.**

Le 1^{er} joueur effectue son 1^{er} tour, puis les autres joueurs suivent en sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué son tour, ce qui met fin à la manche. Après exactement 7 manches, les 28 tuiles Bâtiment ont été prises, et la phase est terminée.

À la fin de chaque phase, il y a une étape de scoring. Après la 4^{ème} étape de scoring, il y a un scoring final. Ceci met fin à la partie, et le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte

À son tour, le joueur actif déplace son pion vers l'une des 2 cases semi-circulaires opposées. Il y sélectionne 1 des tuiles Bâtiment et l'intègre *immédiatement* à son quartier (voir page 5: « Règles de construction »).

Les cases "opposées" sont connectées à la case d'origine par une ligne noire. Au début de son prochain tour, le joueur se déplacera à nouveau depuis sa nouvelle case via 1 ligne noire vers 1 des 2 cases opposées, etc.



De plus, les règles suivantes s'appliquent :

- un pion peut se déplacer vers 1 case occupée par d'autres pions
- un pion doit se déplacer à chaque tour, il ne peut pas rester là où il est
- après son déplacement, le joueur actif doit choisir 1 tuile. S'il ne veut/peut pas intégrer cette tuile à son quartier, il la pose face cachée dans la zone de stockage de son plateau Aperçu, où elle restera jusqu'en fin de partie
- si, après plusieurs manches, un joueur se déplace vers une case ronde sans tuile Bâtiment, il se déplace *immédiatement* à nouveau via une ligne noire, jusqu'à ce que son pion arrive dans une case avec au moins 1 tuile.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en **4 phases de 7 manches**

À la fin de chaque phase : **Scoring**

Le joueur actif *doit* placer son pion dans 1 des 2 cases opposées et y choisir 1 tuile qu'il doit intégrer à son quartier

S'il n'y reste plus de tuile Bâtiment, il *doit* continuer à se déplacer (dans ce cas il peut revenir à sa case de départ)

Important ! N'oubliez pas !

À 2 joueurs, les 2 dernières tuiles Bâtiment restantes sont retirées d'une case lorsque la 2^{ème} tuile Bâtiment a été prise.

À 3 joueurs, la dernière tuile Bâtiment restante est retirée d'une case lorsque l'avant dernière tuile Bâtiment a été prise. Remettez les tuiles Bâtiment retirées dans la boîte, elles ne seront plus utilisées pendant cette partie.

Chaque joueur déplace son pion pendant exactement 7 phases, jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été retirées du plateau de jeu et que la 1^{ère} phase se termine, suivie de la 1^{ère} étape de scoring (voir page 8 : « Scoring »).

RÈGLES DE CONSTRUCTION

La 1^{ère} tuile choisie par un joueur *doit* être placée dans la case contenant la pelle. Les tuiles suivantes doivent être adjacentes à au moins une autre tuile du plateau Bâtiment (le cadre ne compte pas comme une tuile !)

Chaque tuile doit être placée de façon à ce que tous ses côtés correspondent à *chaque* tuile adjacente. Il n'y a pas de haut ni de bas : vous pouvez tourner la tuile comme bon vous semble.

« Correspondre » signifie que tous les éléments adjacents (tuile ou cadre) doivent avoir des illustrations compatibles: un étang doit toucher un étang, un pâturage toucher un pâturage, une villa toucher une villa, un logis jaune toucher un logis jaune, etc. Toute combinaison ne correspondant pas n'est autorisée ! Le cadre est considéré comme un pâturage : vous ne pouvez donc placer que des tuiles avec un côté « pâturage » adjacent au cadre.

Si un joueur place une tuile Bâtiment dans une case contenant une banderole, il la retire définitivement du jeu puis déplace son disque d'une case sur la piste Banderole. Si la case atteinte est déjà occupée, il place son disque au dessus de la pile.

Dans la plupart des cas, lorsqu'un joueur termine un bâtiment ou un paysage, il reçoit immédiatement une récompense. De plus, un bâtiment ou un paysage terminé est un plus lors d'un scoring et peut rapporter des points de victoire supplémentaires pendant l'étape de scoring final en fin de partie (Cf. plateau Aperçu).

2 joueurs : retirez toujours les 2 dernières tuiles

3 joueurs : retirez toujours la dernière tuile

RÈGLES DE CONSTRUCTION

La 1^{ère} tuile dans la case Pelle

Chaque nouvelle tuile doit être adjacente à au moins une tuile existante

Chaque tuile doit toujours correspondre aux tuiles adjacentes

Lorsque l'on place 1 tuile dans une case Banderole : avancez d'une case sur la piste Banderole

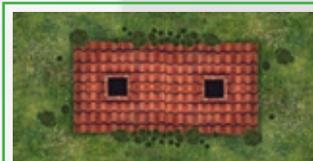
faux



correct, mais incomplet



correct et terminé



Villas



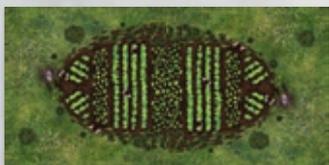
... Une villa peut être de n'importe quelle taille. Une villa terminée comprend au moins 2 tuiles adjacentes, dont aucune ne possède d'ouverture. Terminer une villa n'apporte pas de récompense immédiate, mais une villa terminée rapporte des points de victoire en fin de partie (Cf. page 11 : « Fin de partie »).

Un joueur peut posséder autant de villas de toutes tailles, incomplètes ou terminées, qu'il le souhaite.

Les 4 types de paysage

... Un paysage terminé comprend 2-4 tuiles du même type. Lorsqu'un joueur termine un paysage, il est *immédiatement* récompensé par un bonus *unique* en **marchandises** prises dans la réserve. Ce bonus est égal au nombre de tuiles du paysage terminé moins 1. Placez les marchandises ainsi obtenues dans votre zone de stockage. Un joueur peut posséder autant de paysages de toutes tailles, incomplets ou terminés, qu'il le souhaite.

Suivant le type de paysage, le joueur obtient :



Les 4 types de logis

... Un logis comprend toujours *exactement* 2 moitiés de même couleur. Un joueur peut posséder autant de logis de tous types, incomplets ou terminés, qu'il le souhaite.

Lorsqu'un joueur *termine* un logis, il reçoit *immédiatement* un bonus *unique*, fonction de la couleur de son toit :

• Marchand :



le joueur remet *toutes* ses marchandises (poisson, herbes, etc.) dans la réserve et reçoit le **même nombre de pièces d'or plus 1**, qu'il place dans sa zone de stockage.

Si un joueur ne possède aucune marchandise à vendre, il ne reçoit qu'une pièce d'or.

Exemple : Nick vend 2 poissons, 1 poulet et 1 raisin et reçoit 5 pièces.

Lors d'un scoring, les **pièces** peuvent être utilisées comme jokers et remplacer *n'importe quelle* marchandise (poisson, herbe, etc.) (Cf. page 9 : « Cartes Scoring »).

Villas ...

- peuvent être de n'importe quelles tailles
- nécessitent au moins 2 tuiles adjacentes sans aucune ouverture

Paysages ...

- comprennent 2-4 tuiles
- sont récompensés par : **raisins, herbes, poulets, poissons** (nombre de tuiles moins 1!)
- peuvent obtenir des récompenses lors d'un scoring

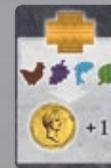


Cet étang de 3 tuiles rapporte 2 poissons

Logis ...

- comprennent 2 tuiles
- peuvent obtenir des récompenses lors d'un scoring
- récompenses :

marchandises =
pièces + 1



pièces = jokers

• **Boulangier :**



le joueur prend **2 jetons Pain** dans la réserve et les place dans sa zone de stockage.

Le **pain** peut être utilisé de 2 façons :

1.) Au début de son tour, le joueur actif peut payer **1 pain** à la réserve pour déplacer son pion vers *n'importe quelle* case - il peut même rester en place ! - et y choisir 1 tuile.

2.) Pendant un scoring, le joueur actif peut payer **3 pains** à la réserve pour « remplir » 1 seule des conditions *d'une* des 2 cartes Scoring adjacentes à sondisque. Il reçoit alors la récompense de cette carte sans remplir réellement les conditions figurant sur la carte Ceci est valable pour les conditions vertes et rouges.

Note : si un joueur reçoit du pain comme récompense et possède alors 3 pains, il peut les utiliser lors du même scoring

• **Sénateur :**



le joueur actif déplace son disque de **2 cases** sur la piste Banderole. Si la case atteinte est déjà occupée, il place son disque au dessus de la pile.

• **Artisan :**



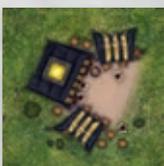
le joueur actif choisit *n'importe quelle* tuile Bâtiment de la **partie basse** du plateau de jeu et l'intègre *immédiatement* à son quartier, en respectant les règles de construction. Si cette tuile complète quelque chose, le joueur reçoit la récompense ad hoc. Si elle complète un autre

logis d'artisan, il choisit une autre tuile, etc.
Ces tuiles ne sont pas remplacées en fin de phase.

Marché / Boulangerie / Fontaine

Un marché, une boulangerie et une fontaine ne comprennent qu'une seule tuile. Celle-ci est toujours entourée de pâturages, et ne peut donc être placée qu'adjacente à d'autres pâturages.

• **Marché :**



Lorsque vous placez un **marché**, vous recevez 1 pièce de la réserve, que vous placez dans votre zone de stockage.
Davantage d'informations sur l'utilisation des pièces figure dans « Marchands » (page 6) et « Scoring » (page 8).

• **Boulangerie:**



Lorsque vous placez une **boulangerie**, vous recevez 1 pain de la réserve, que vous placez dans votre zone de stockage.
Davantage d'informations sur l'utilisation des pains figure dans « Boulangers » (page 7) et « Scoring » (page 8).

+2 jetons Pain



Rendre 1 pain = déplacer son pion vers n'importe quelle case



Rendre 3 pains = remplir 1 condition d'une carte Scoring



+2 cases Banderole



+1 tuile Bâtiment



Marché / Boulangerie / Fontaine ...

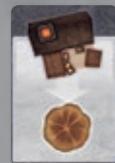
- ne comprennent qu'une seule tuile

- récompenses :

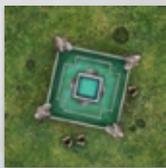
+ 1 pièce



+ 1 jeton Pain



• **Fontaine:**



Lorsque vous placez une **fontaine**, prenez connaissance des 2 premières cartes de la pile Fontaine. Prenez-en 1 et placez-la à côté de votre zone de stockage. Remettez l'autre face cachée sous la pile de cartes Fontaine

Attention : pour chaque nouvelle fontaine que vous placerez, vous pourrez conserver les 2 cartes et remettre 1 carte issue d'une fontaine précédente sous la pile de cartes Fontaine.

Note : dans les très rares cas où les jetons/pions marchandises, pains ou pièces ne suffiraient pas, remplacer-les simplement par un autre matériel (des pièces de monnaie par exemple).

SCORING

Après que chaque joueur a effectué ses 7 tours, les 28 tuiles Bâtiment ont été utilisées. La phase se termine par une étape de scoring, qui se déroule dans l'ordre de la piste Banderole.

En cas d'égalité, le joueur dont le disque est au dessus de la pile commence.



À votre tour de scorer, placez 1 de vos 4 disques dans un cercle vide pour déclencher les 2 cartes Scoring adjacentes (Cf. page suivante). Après que chaque joueur a placé 1 de ses disques et déclenché 2 cartes, l'étape de scoring est terminée et on passe à la préparation de la phase suivante (Cf. page 11: « Les phases suivantes »).

Les disques Scoring restent en place (les cercles ainsi occupés ne pourront pas être utilisés lors des manches suivantes). Seul un disque qui vient d'être placé déclenche le scoring des cartes adjacentes. Les disques des manches précédentes ne déclenchent pas de scoring : ils bloquent simplement le cercle qu'ils occupent.

Note : on dispose toujours de 1 cercle de plus que nécessaire pour le nombre de joueurs (9 cercles pour 2 joueurs, 13 cercles pour 3 joueurs et 17 cercles pour 4 joueurs).

+ 1 carte Fontaine



- peuvent obtenir des récompenses lors d'un scoring

SCORING

Les joueurs scorent dans l'ordre de la piste Banderole

Le joueur qui score doit placer 1 de ses disques dans 1 cercle vide et déclencher les 2 cartes Scoring adjacentes



LES CARTES SCORING

Il y a 2 types de cartes Scoring.



Pour les cartes **vertes**, il suffit de posséder ce qui figure dans la partie supérieure de la carte (par exemple, 3 paysages cultivés terminés ou 2 cheminées de villa) pour recevoir la récompense figurant dans la partie inférieure de la carte.



Pour les cartes **rouges**, vous devez rendre ce qui figure dans la partie supérieure de la carte pour recevoir la récompense.

Ce qui suit s'applique aux 2 types : si un joueur possède (ou rend) plusieurs exemplaires de ce qui figure sur la carte, il reçoit *autant de fois* la récompense indiquée (Cf. exemples plus loin).

De plus, chaque carte est d'un des 4 types : A, B, C ou D. Ceux-ci sont présélectionnés en fonction du nombre de joueurs (suivant leur dos) puis distribués *aléatoirement*.



• Cartes A et B

... Demandent de rendre une quantité donnée de *marchandises identiques* (cartes A) ou *différentes* (cartes B). *N'importe quelles* marchandises peuvent être remplacées par des pièces.

Ces 4 cartes s'interprètent comme suit :



Rendez 2 (4, 6, ...) herbes et/ou pièces et recevez 4 (8, 12, ...) points de victoire.



Rendez 3 (6, 9, ...) poulets et/ou pièces et recevez 7 (14, 21, ...) points de victoire.



Rendez 1 (2, 3, ...) sets comprenant chacun 1 poulet, 1 raisin et 1 poisson, où chaque marchandise peut être remplacée par 1 pièce, et recevez 5 (10, 15, ...) points de victoire.



Rendez 1 (2, 3, ...) sets comprenant chacun 1 poulet, 1 raisin, 1 poisson et 1 herbe, où chaque marchandise peut être remplacée par 1 pièce, et recevez 8 (16, 24, ...) points de victoire.

LES CARTES SCORING

Il y a des cartes **vertes** (vous devez posséder ce qui y figure)

... et des cartes **rouges** (vous devez rendre ce qui y figure)

Il y a 4 types de cartes (A, B, C et D) (en quantités fonction du nombre de joueurs)

Exemple :

Sophie a placé son disque qui déclenche la carte Scoring de droite (plus 1 autre carte qui n'est pas représentée). Elle rend 3 jetons Pain (= 1 set) ainsi que 3 pièces, 2 poissons, 2 herbes et 1 poulet (= 2 sets) et reçoit $3 \times 8 = 24$ points de victoire.

• Cartes C

Intéressez vous à vos villas.

- certaines cartes vous demandent de compter le **nombre total** de **cheminées** de votre quartier. *Chaque* cheminée compte, que la villa soit terminée ou non.

- d'autres ne s'intéressent qu'à vos **villas terminées** (indépendamment de leur taille !). Les villas incomplètes sont ignorées.

Ces 4 cartes s'interprètent comme suit :



Pour 2 (4, 6, ...) cheminées, recevez 1 (2, 3, ...) jetons Pain.



Pour 3 (6, 9, ...) cheminées, recevez 1 (2, 3, ...) pièces et avancez de 1 (2, 3, ...) cases sur la piste Banderole.



Pour 1 (2, 3, ...) villas terminées, recevez 3 (6, 9, ...) points de victoire.



Pour 2 (4, 6, ...) villas terminées, recevez 1 (2, 3, ...) sets comprenant 1 pièce, 1 pain et +1 case sur la piste Banderole.

Exemple :

Nick a placé son disque entre les 2 cartes de gauche. Il y a un total de 7 cheminées dans son quartier. La carte de gauche lui rapporte 3 jetons Pain et l'autre 2 pièces et +2 cases sur la piste Banderole.

• Cartes D

Intéressez vous à ce qui reste : **paysages, logis, marchés, boulangeries et fontaines.**

Ces 4 cartes s'interprètent comme suit :



Pour 1 (2, 3, ...) logis de marchands terminés, recevez 3 (6, 9, ...) points de victoire.



Pour 1 (2, 3, ...) sets comprenant 1 étang terminé et 1 jardin terminé, recevez 7 (14, 21, ...) points de victoire.



Pour 3 (6, 9, ...) paysages terminés, recevez 1 (2, 3, ...) pièces et jetons Pain.



Pour 2 (4, 6, ...) boulangeries, recevez 3 (6, 9, ...) points de victoire.

Exemple :

Hank a placé son disque entre les 2 cartes du milieu. Son quartier contient 7 paysages terminés de taille quelconque, parmi lesquels 2 étangs et 1 jardin.

La carte de gauche lui rapporte 7 points de victoire et l'autre 2 pièces et 2 jetons Pain.

Important ! Si un joueur ne peut remplir entièrement les conditions d'une des 2 cartes Scoring, il perd **4 points de victoire**. Ceci signifie qu'un joueur peut perdre jusqu'à 8 points de victoire pendant une étape de scoring !

Exemple : pour 1 de ses cartes Scoring, Sophie doit rendre 3 herbes mais elle n'en possède que 2 et aucune pièce ni 3 jetons Pain. Elle conserve ses 2 herbes et au lieu de recevoir 7 points de victoire, elle en perd 4.

Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel il remplit les conditions de ses 2 cartes Scoring. Il est parfois possible de remplir les conditions de la 2^{ème} carte avec les récompenses de la 1^{ère}.

Si un joueur ne peut pas remplir les conditions d'une carte Scoring, il perd 4 points de victoire !

Les phases suivantes :

- pour les 2^{ème} et 3^{ème} phases, distribuez 28 tuiles Bâtiment vert clair dans les 7 grandes cases du plateau de jeu. Pour la 4^{ème} phase, distribuez les 28 tuiles Bâtiment vert foncé.

Note : contrairement aux tuiles vert clair, les tuiles vert foncé ne figurent toujours qu'un seul élément.

- le joueur détenant le jeton 1^{er} joueur le passe à son voisin de gauche.
- tout le reste (cartes Scoring, banderoles et pions) demeure en place

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après l'étape de scoring de la 4^{ème} phase, on effectue ensuite une étape de **scoring final**. Pour cette étape de scoring final, suivez la liste grise figurant sur votre plateau Aperçu :

• Villas :

pour chaque villa terminée, comptez le nombre de cheminées et reportez-vous au tableau du plateau Aperçu pour déterminer les points de victoire reçus. Les villas incomplètes et leurs cheminées sont ignorées.

Exemple : Nick possède 1 villa terminée avec 3 cheminées et 2 villas terminées avec 5 cheminées chacune ; il possède aussi 2 villas incomplètes avec 4 cheminées chacune : il reçoit $3+7+7+0+0=17$ points de victoire.

• Éléments restants :

divisez par 2 le nombre d'éléments restants dans votre zone de stockage (marchandises, pièces, jetons Pain et tuiles Bâtiment) et recevez cette valeur (arrondi par défaut) en points de victoire.

• Piste Banderole :

recevez le nombre de points de victoire figurant dans la case de la piste Banderole occupée par votre disque.

• cartes Fontaine :

révélez vos cartes Fontaine et recevez le nombre de points de victoire correspondant. Bien entendu, si vous possédez les 2 cartes Fontaine du même type, vous recevez des points de victoire pour chacune d'elle.

Ces 4 cartes Fontaine s'interprètent comme suit :



Pour chaque logis de marchands terminés dans votre quartier, recevez 2 points de victoire.



Pour chaque jardin terminé dans votre quartier, recevez 2 points de victoire.



Pour chaque marché dans votre quartier, recevez 2 points de victoire.



Pour chaque villa terminée dans votre quartier (de toute taille), recevez 2 points de victoire.

Pour les 2^{ème}, 3^{ème} & 4^{ème} phases distribuez 28 tuiles ; pour la 4^{ème} phase utilisez les tuiles vert foncé

FIN DE LA PARTIE

Après la 4^{ème} étape de scoring, il y a une étape de scoring final :

Villas terminées :
PV en fonction des cheminées

PV pour les éléments restants :
nombre d'éléments divisé par 2

Banderole :
1 PV par case atteinte

Cartes Fontaine : PV en fonction des réalisations

• **Réalisations liées au cadre :**

sur chacun des 4 morceaux du cadre de chaque joueur figurent exactement 2 tâches. Les réalisations liées à ce cadre fonctionnent ainsi : dessinez une ligne imaginaire depuis la flèche dorée figurant un bâtiment ou un paysage. Cette ligne doit passer par *au moins* 1 bâtiment ou paysage terminé de ce type. Les bâtiments/paysages incomplets ou supplémentaires *ne sont pas pris* en compte.



Ce joueur a rempli ses tâches « Boulanger » (1x 4 PV) et « Villa » (1x 3 PV), mais pas les tâches « Étang », ni « Jardin ».

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur en dernière position sur la piste Banderole.

L'auteur et l'éditeur souhaitent remercier les nombreux testeurs pour leur enthousiasme et leurs nombreuses suggestions, en particulier :

Susanne et Jonathan Feld, ainsi que les groupes de joueurs de Bad Aibling, Fischbachau, Grassau, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte et Siegsdorf.

Vous avez des commentaires, des suggestions ou des questions sur ce jeu ?

Contactez nous :

alea

Steinbichlweg 1

83233 Bernau am Chiemsee

08051 - 970720

E-Mail: info@aleaspiele.de

Visitez notre site web :

www.aleaspiele.de

© 2017 Stefan Feld

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Tâches liées au cadre :

PV suivant les réalisations

Le joueur avec le plus de

points de victoire l'emporte



236885