



# Diamonds Club



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Rüdiger Dorn – Illustrations : Franz Vohwinkel – Design : DE Ravensburger – Rédaction : Clemens Türck  
Jeux Ravensburger® n° 26 483 4

F

*Angleterre, fin du XIX<sup>e</sup> siècle.*  
*De Londres, l'Empire britannique règne sur un quart du monde.*  
 En 1899, non loin de Saint James Street, trois lords et une lady, qui ont bâti leur fortune sur le commerce des pierres précieuses, se réunissent au Diamonds Club de Londres, le soir de la saint Sylvestre. Dans le salon, une violente dispute éclate pour déterminer qui, parmi eux, connaît le plus grand succès dans le commerce mondial des rubis, émeraudes et autres pierres précieuses, et à qui revient donc le droit de présider le Diamonds Club. Alors que les cloches de Big Ben sonnent les douze coups de minuit annonçant la nouvelle année, nos protagonistes se lancent un défi pour élire leur président(e) : celui ou celle qui réalisera les meilleurs profits au cours de l'année et créera ainsi le plus beau parc d'Angleterre se verra attribuer le titre de « Lord (ou Lady) of Diamonds » !

## Contenu

4 planches

Chacune représente le parc du joueur et trois échelles (Forêt, Technique, Argent).

1 plateau de jeu (en 4 parties)

En haut du plateau se trouvent les tableaux des prix pour les tuiles Paysage, au milieu l'emplacement où sont posées les bandes Marché, en bas l'échelle des joueurs.

12 bandes Marché recto verso

(6 marron foncé et 6 marron clair).

2 bandes « Marché fermé »

56 pièces

100 pierres précieuses (20 par couleur : bleues, jaunes, vertes, rouges + 20 diamants transparents)

40 pions

(10 par couleur : rouges, blancs, bronze, bleus)

84 tuiles Paysage

Au verso figure un ouvrage : une fontaine, une orangerie, un pavillon ou une roseraie (21 de chaque) ; au recto, une forêt.

21 tuiles Animaux

(7 étangs, 7 enclos, 7 volières)

56 biens

(16 mines, 20 concessions, 20 bateaux)

8 cartes Bonus (voir page 8)

4 aide-mémoire



Ravensburger

## But du jeu

Sur le marché mondial, les joueurs achètent des mines de pierres précieuses, des concessions et des moyens de transport, et investissent dans de nouvelles technologies. Avec les pierres précieuses ainsi gagnées, ils financent la construction d'un magnifique parc. **Le joueur qui possède le plus prestigieux parc et donc le plus de points de victoire remporte la partie.**

## Préparation

La préparation de la partie, ainsi que le matériel sont présentés sur le feuillet séparé. Un joueur peut donc préparer le jeu pendant qu'un autre lit la règle, par exemple.



## Déroulement de la partie

Commencer par désigner le joueur qui débute : le meneur. Il place l'un de ses pions sur la première case (0) de l'échelle des joueurs. À tour de rôle, chacun des autres joueurs place l'un de ses pions sur la case libre suivante de l'échelle des joueurs, jusqu'à ce que chacun ait placé un pion.



Exemple à 4 joueurs : Blanc commence, suivi, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, de Bronze, Bleu et Rouge.

La partie se déroule en plusieurs tours. Dès qu'au minimum un joueur a bâti les 14 cases vert clair de son parc, les joueurs finissent le tour et la partie s'arrête.

Un tour se décompose toujours en 5 phases :

1. Pose des bandes Marché
2. Achat
3. Distribution des diamants
4. Gain des pierres précieuses
5. Construction

### 1<sup>re</sup> phase : Pose des bandes Marché

Trier les bandes Marché selon le cadre de couleur (marron foncé / marron clair) et les mélanger séparément. Prendre une bande de chaque couleur par joueur et les poser les unes à côté des autres dans le plateau de jeu (d'abord les foncées, puis les claires). À 2 ou 3 joueurs, combler le trou avec les bandes « Marché fermé ».



Exemple à 3 joueurs

## 2<sup>e</sup> phase : Achat

En commençant par le meneur, chacun pose ses pièces à tour de rôle sur les cases **libres** du marché.

Quand vient son tour, le joueur pose une pièce sur **une** case de son choix. Pour chaque pièce déjà posée **sur une des quatre cases adjacentes, horizontalement et verticalement**, le joueur doit poser une pièce supplémentaire.



*Exemple : Si le joueur désire occuper la case A, il a besoin d'une seule pièce ; pour la case B, de 2 pièces supplémentaires (soit 3 au total) et pour la case C, de 4 pièces (soit 5 au total).*

Le joueur reçoit **immédiatement** toutes les tuiles ou tous les biens indiqués sur les cases qu'il occupe.

Si un joueur ne peut ou ne veut plus poser de pièces, il passe.

Celui qui passe ne peut plus poser de pièces dans ce tour.

La phase « Achat » s'arrête dès que tous les joueurs ont passé.

### Attention :

**les pièces, pierres précieuses et tuiles qu'un joueur gagne au cours de la partie restent toujours visibles pour tout le monde.**



## Signification des symboles sur les bandes Marché :



### Biens :

Le joueur prend le bien correspondant (mine, concession ou bateau de la valeur correspondante) et le pose devant lui, face visible.

*Important : La combinaison d'une mine, d'une concession et d'un bateau permet d'acquérir des pierres précieuses durant la 4<sup>e</sup> phase.*



### Meneur :

Le joueur déplace son pion du nombre de chapeaux hauts de forme sur l'échelle des joueurs (de 1 à 3 cases). Si la case atteinte est déjà occupée par un autre joueur, le pion déplacé est empilé dessus.

*Si le pion d'un joueur dépasse la case 9, il devient automatiquement meneur à la 3<sup>e</sup> phase.*



### Tuile Animaux :

Le joueur choisit une tuile **Étang**, **Enclos** ou **Volière** et la pose sur une des cases vert clair libres de son parc.

*S'il occupe la dernière case vert clair de son parc, les joueurs finissent le tour en cours (jusqu'à la fin de la 5<sup>e</sup> phase « Construction »), puis la partie prend fin. Si un joueur dont le parc est déjà complet reçoit une nouvelle tuile Animaux, il la pose sur les cases vert foncé.*

*Important : Chaque combinaison constituée des trois tuiles Étang – Enclos – Volière rapporte un grand nombre de points. D'où l'intérêt de réunir chacune des trois tuiles Animaux en nombre relativement égal.*



### Échelles :

Le joueur descend son pion sur l'échelle correspondante de sa planche d'une case ; Un ? permet au joueur de choisir l'échelle.

Si le joueur progresse sur l'échelle **Argent**, il reçoit **immédiatement** une pièce de la réserve et l'ajoute à la sienne.

*Il peut donc déjà utiliser cette pièce lors du tour en cours.*

### Signification des échelles :



**Forêt :** *Le joueur investit dans le reboisement et l'entretien de ses forêts.*

Cette échelle indique le nombre de points de victoire obtenus par le joueur **en fin de partie** pour chaque forêt sur sa planche. Au début, chaque forêt rapporte 2 points ; le gain peut augmenter jusqu'à 6 points de victoire.



**Technique :** *Le joueur investit dans de meilleures méthodes d'exploitation et de transport.*

Si le joueur déplace son pion vers le bas de cette échelle, il reçoit des pierres précieuses supplémentaires de même couleur, voire des diamants (= jokers) à chaque gain de pierres précieuses au cours de la **4<sup>e</sup> phase**. Ceci sera expliqué plus en détail dans la 4<sup>e</sup> phase.



**Argent :** *Le joueur place son argent à la banque et touche des intérêts.*

Si le joueur déplace son pion d'une case vers le bas de cette échelle, il gagne immédiatement une pièce supplémentaire de la réserve. La valeur sur la droite indique de combien de pièces dispose le joueur en **phase 2 (Achat)**. En début de partie, chaque joueur possède 10 pièces. Il peut atteindre jusqu'à 14 pièces

### 3<sup>e</sup> phase : Distribution des diamants

Une fois que tous les joueurs ont passé en phase 2, les **diamants** (= jokers transparents) sont distribués :

#### 1. au joueur qui a posé le moins de pièces :

Le joueur qui possède encore le plus de pièces devant lui gagne un diamant. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous gagnent un diamant.

#### 2. au(x) joueur(s) en tête sur l'échelle des joueurs :

Le joueur dont le pion est le plus à droite (plus grand nombre) sur l'échelle des joueurs gagne un diamant et devient **immédiatement** le nouveau meneur.

Si plusieurs joueurs sont en tête, chacun d'eux gagne un diamant. Le joueur dont le pion se trouve au sommet de la pile devient le nouveau meneur.

**Important :** L'ordre des joueurs pour les phases suivantes (**4. Gain de pierres précieuses** et **5. Construction**) dépend de la place de leur pion sur l'échelle des joueurs. Le **meneur** est le joueur dont le pion est situé le **plus à droite**, suivi des joueurs dans l'ordre décroissant de l'échelle, ceux au-dessus jouant éventuellement avant ceux en dessous.



*Exemple : Ici, l'ordre de jeu est : Bleu, Rouge, Blanc, Bronze.*

#### 4<sup>e</sup> phase : Gain de pierres précieuses

En commençant par le meneur, les joueurs gagnent des pierres précieuses. Pour cela, un joueur a besoin d'une combinaison composée d'une mine, d'une concession et d'un bateau.

**Mine :** Elle indique le type de pierres précieuses que le joueur peut extraire.

**Concession :** Elle indique le nombre maximal de pierres précieuses que le joueur peut extraire.

**Bateau :** Il indique le nombre maximal de pierres précieuses que le joueur peut transporter.

Le nombre de pierres précieuses gagnées par le joueur est déterminé par la **valeur la plus basse** entre la concession et le bateau, et la couleur de la mine exploitée. Il remet ensuite les biens utilisés sur leurs piles respectives.

Selon la case atteinte sur l'échelle Technique, le joueur gagne des pierres précieuses supplémentaires à **chaque fois qu'il échange une combinaison de tuiles :**



Pour ce symbole, il gagne une pierre supplémentaire de la couleur de la mine exploitée.



Pour ce symbole, il gagne un diamant.



*Exemple : Avec les tuiles représentées, le joueur gagnerait 4 pierres vertes. Si son pion se trouvait sur cette case de l'échelle Technique, il gagnerait 5 pierres vertes et 1 diamant.*



Parmi les biens non utilisés, le joueur peut garder **une seule combinaison incomplète** pour le tour suivant, c'est-à-dire :

- une mine et une concession ou
- une mine et un bateau ou
- une concession et un bateau

ou une seule tuile de son choix.

Les autres biens restants sont remis dans la réserve.

Les **combinaisons complètes doivent toujours être échangées** lors de la 4<sup>e</sup> phase.



*Exemple : Un joueur possède les biens ci-contre. Le mieux serait pour lui de prendre 5 pierres jaunes et 3 rouges ou 5 rouges et 3 jaunes. Il peut conserver sa concession de 2 pour le prochain tour.*

#### Remarque générale :

Dans le cas rarissime où il n'y aurait plus assez de pierres précieuses ou de biens, utiliser provisoirement un substitut adéquat.

#### 5<sup>e</sup> phase : Construction

Lors de la phase de construction, les joueurs embellissent leurs parcs. Ceci leur rapporte des points de victoire en fin de partie. En commençant par le meneur, les joueurs, dans l'ordre actuel de leur position sur l'échelle des joueurs, peuvent toujours **poser une tuile Paysage ou passer**. Si un joueur passe, la phase de construction est terminée pour lui.

Les tuiles Paysage comprennent les 4 ouvrages : **fontaine, orangerie, pavillon et roseraie**, ainsi que la **forêt** (verso des ouvrages). Les joueurs payent ces tuiles avec leurs pierres précieuses.



Les tableaux des prix en haut du plateau de jeu indiquent les coûts de construction. Le joueur remet le nombre de pierres précieuses indiqué dans la réserve, prend la tuile correspondante et la pose sur son plateau, sur la case vert clair de son choix.

Si le joueur désire planter une forêt, il prend une tuile de l'ouvrage (fontaine, orangerie, pavillon, roseraie) dont il reste le plus grand nombre et la retourne du côté Forêt.

Après avoir construit, le joueur place l'un de ses pions sur le tableau de prix correspondant, sur la case de sa couleur. Ce pion a plusieurs effets :

- Le joueur ne peut plus utiliser ce tableau durant ce tour.
- Chaque pion sur un tableau augmente le **prix** de celui-ci **d'une pierre précieuse au choix** pour chaque joueur suivant.



Sur les tableaux des prix avec ces symboles, un joueur peut payer avec les pierres précieuses de son choix (même différentes !).



Les diamants sont des jokers et remplacent n'importe quelle couleur de pierres précieuses.



Ce dessin indique une tuile Paysage au choix.

*Exemple : C'est à Blanc de jouer :*



① Il ne peut plus bâtir de fontaine car il en a déjà bâti une lors de ce tour. (Il pourrait cependant bâtir une autre fontaine avec la tuile « Paysage au choix ».)

② Le coût de l'orangerie et du pavillon est indiqué dans le tableau.

③ La roseraie coûterait au joueur blanc le prix indiqué + 2 pierres supplémentaires, car le tableau est déjà occupé par deux pions adverses.

④ La tuile Paysage au choix, la forêt de valeur 2 et la forêt de valeur 3 coûtent chacun le prix indiqué + 1 pierre de n'importe quelle couleur car chacun des tableaux est déjà occupé par un pion adverse.

À chaque fois qu'un joueur remplit les conditions d'une carte Bonus par la construction d'un ouvrage (voir page 8), il la gagne immédiatement.

Si un joueur occupe les 14 cases vert clair de son parc lors de la phase de construction, les joueurs finissent cette phase, puis la partie prend fin. Si un joueur dont le parc est déjà complet obtient d'autres tuiles Paysage, il les pose sur les cases vert foncé. Si toute les cases vert foncé sont également occupées, il ne peut plus prendre de tuiles.

La phase de construction s'arrête lorsque tous les joueurs ont passé.

**Important :** Sur chaque planche figurent trois cases « imposées ». Au cours de la partie, celles-ci doivent être bâties avec l'ouvrage représenté. Tant qu'un joueur ne les a pas bâties, il ne peut pas finir la partie et ne peut rien poser sur les cases vert foncé.

## Fin du tour :

Chacun reprend ses pièces posées, de manière à avoir autant d'argent devant lui que la valeur atteinte sur l'échelle Argent de sa planche.

*(Peu importe le nombre de pièces que possède un joueur devant lui à l'issue de la phase 2 ! Chacun complète toujours sa réserve de pièces pour en avoir autant que la valeur atteinte sur son échelle Argent. Les pièces non utilisées n'augmentent donc pas la réserve du joueur pour le tour suivant.)*

De plus, les joueurs reprennent tous leurs pions des tableaux des prix.

Le nouveau meneur pose son pion sur la première case de l'échelle des joueurs (0). Les autres font de même sur les cases suivantes selon l'ordre dans lequel ils sont assis autour de la table (comme expliqué en début de partie). Les joueurs jouent donc de nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un nouveau tour commence alors à partir de la 1<sup>re</sup> phase « Pose des bandes Marché ». Les bandes Marché sont alors remélangées. Pour bien faire, en retourner certaines sur l'autre face.



## Fin de la partie et décompte

La partie prend fin à l'issue du tour au cours duquel un joueur a rempli ses 14 cases vert clair.

Les joueurs qui n'ont pas bâti leurs trois cases imposées ne participent pas au décompte. Pour tous les autres joueurs, tous les points de victoire sont additionnés :

- Les ouvrages (fontaines, orangeries, pavillons, roseraies) rapportent chacun 4 points de victoire.
- Chaque forêt rapporte autant de points de victoire que la valeur de la case atteinte sur l'échelle Forêt (2 à 6).
- Chaque combinaison Étang – Enclos – Volière rapporte 10 points.
- Chaque tuile Animaux seule n'appartenant à aucune combinaison de 3 tuiles rapporte 1 point de victoire.
- Les cartes Bonus rapportent autant de points que leur valeur (voir page suivante).
- Si un joueur a atteint la dernière case de l'échelle Technique ou l'une des 3 dernières cases de l'échelle Argent, il gagne 1, 2 ou 3 points de victoire.

*(L'emplacement des tuiles Paysage ou Animaux sur la planche n'a, de manière générale, aucune influence sur le décompte des points de victoire.)*

Le joueur qui possède le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus de pierres précieuses. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Conseil : un tableau de ce type aide à comptabiliser les points de victoire :

joueurs	Franz	Rüdiger	Sandra	Véréna
ouvrages	44	16	28	12
forêts	-	36	2	36
tuiles Animaux	-	10	20	10
cartes Bonus	12	-	8	-
points bonus des échelles	1	-	-	1
somme	57	62	58	59

## Aperçu des cartes Bonus



Le joueur qui bâtit le premier 3 fontaines, 3 orangeries, 3 pavillons ou 3 roseraies gagne la carte Bonus correspondante. Elle rapporte 3 points de victoire en fin de partie.



Le joueur qui bâtit le premier les 4 ouvrages, gagne la carte Bonus rapportant 5 points de victoire. Le second qui y parviendra gagnera la carte rapportant 3 points de victoire. Il peut encore s'agir du 1<sup>er</sup> joueur s'il bâtit de nouveau les 4 ouvrages.

Le joueur qui bâtit le premier 5 ouvrages identiques (par exemple, 5 pavillons) gagne la carte Bonus rapportant 5 points de victoire. Le second joueur à y parvenir gagne la carte rapportant 3 points de victoire. Il peut encore s'agir du 1<sup>er</sup> joueur s'il bâtit de nouveau 5 ouvrages identiques. Ces cartes Bonus ne sont pas valables pour les forêts !



© 2008 Ravensburger Spieleverlag  
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger

## Préparation et aperçu du matériel

### Chaque joueur reçoit :

- 1 planche ;
- 1 aide-mémoire ;
- 10 pions d'une couleur ;
- 10 pièces ;
- 1 pierre précieuse de chaque couleur : bleue, jaune, rouge et verte.

Chaque joueur place un pion sur les 3 cases supérieures de ses échelles (cases [2], [-] et [10]). Chacun pose ses 7 pions restants, ses 10 pièces et ses 4 pierres précieuses à côté de sa planche, visibles de tous. Assembler le plateau de jeu et le placer au centre de la table. Trier les bandes Marché selon la couleur de leur cadre (marron clair / marron foncé).

Poser les pièces et les pierres restantes à côté du plateau ; elles forment la réserve.  
Trier les tuiles Paysage et Animaux, les biens et les cartes Bonus et les poser également à côté du plateau.

À moins de 4 joueurs, les planches et pions non utilisés sont remis dans la boîte.

Trier les biens en 12 piles (4 et 5 tuiles identiques par pile).



Trier les tuiles Animaux en 3 piles : Étang, Enclos, Volière.



Les pièces et pierres restantes constituent la réserve commune.




Trier les 4 ouvrages, fontaines, orangeries, pavillons et roseraies, et les poser au-dessus des tableaux des prix correspondants. Au verso de chaque tuile est représentée une forêt.




Les tableaux des prix sur le plateau indiquent les coûts des tuiles Paysage : fontaines, orangeries, pavillons, roseraies et forêts.

Emplacement du marché : c'est ici que sont placées les bandes Marché au début de chaque tour (voir Déroulement de la partie - 1<sup>re</sup> phase).




Échelle des joueurs : Le joueur dont le pion se trouve sur la case la plus élevée à l'issue de la 2<sup>e</sup> phase devient le meneur et reçoit un diamant.



Le joueur à qui il reste le plus de pièces à l'issue de la 2<sup>e</sup> phase (Achat) gagne un diamant.

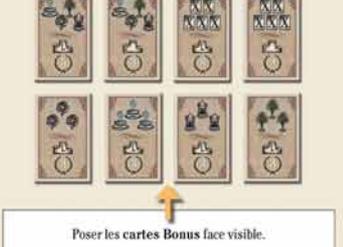


La planche de chaque joueur : Elle montre le parc que le joueur doit aménager : Si un joueur au moins occupe ses 14 cases vert clair (à gauche de la rivière), la partie s'arrête à la fin du tour en cours. 3 des 14 cases claires sont des cases imposées que le joueur doit recouvrir avec les tuiles représentées.

À droite de la rivière se trouvent les 3 échelles (Forêt, Technique, Argent), ainsi que 5 cases vert foncé supplémentaires qui peuvent être recouvertes vers la fin de la partie.



Poser les cartes Bonus face visible.



### RÉSUMÉ

Chaque tour se décompose en 5 phases.

- 1. Pose des bandes Marché :** Mélanger séparément les bandes Marché (marron foncé et marron clair) et en poser une de chaque couleur par joueur.
- 2. Achat :** Placer les pièces sur les bandes Marché.  
Des pièces adjacentes augmentent le prix d'une case.
- 3. Distribution des diamants :** un pour le joueur qui possède le plus de pièces et un pour le joueur en tête sur l'échelle des joueurs.
- 4. Gain de pierres précieuses :** Réunir une combinaison composée d'une mine, d'une concession et d'un bateau. La valeur la plus faible fixe le nombre de pierres. Prendre en compte les pions Bonus de l'échelle Technique.
- 5. Construction :** Acheter fontaines, orangeries, pavillons, roseraies et forêts. Le prix augmente pour chaque pion adverse sur le tableau des prix.

### RÉSUMÉ

Chaque tour se décompose en 5 phases.

- 1. Pose des bandes Marché :** Mélanger séparément les bandes Marché (marron foncé et marron clair) et en poser une de chaque couleur par joueur.
- 2. Achat :** Placer les pièces sur les bandes Marché.  
Des pièces adjacentes augmentent le prix d'une case.
- 3. Distribution des diamants :** un pour le joueur qui possède le plus de pièces et un pour le joueur en tête sur l'échelle des joueurs.
- 4. Gain de pierres précieuses :** Réunir une combinaison composée d'une mine, d'une concession et d'un bateau. La valeur la plus faible fixe le nombre de pierres. Prendre en compte les pions Bonus de l'échelle Technique.
- 5. Construction :** Acheter fontaines, orangeries, pavillons, roseraies et forêts. Le prix augmente pour chaque pion adverse sur le tableau des prix.

### RÉSUMÉ

Chaque tour se décompose en 5 phases.

- 1. Pose des bandes Marché :** Mélanger séparément les bandes Marché (marron foncé et marron clair) et en poser une de chaque couleur par joueur.
- 2. Achat :** Placer les pièces sur les bandes Marché.  
Des pièces adjacentes augmentent le prix d'une case.
- 3. Distribution des diamants :** un pour le joueur qui possède le plus de pièces et un pour le joueur en tête sur l'échelle des joueurs.
- 4. Gain de pierres précieuses :** Réunir une combinaison composée d'une mine, d'une concession et d'un bateau. La valeur la plus faible fixe le nombre de pierres. Prendre en compte les pions Bonus de l'échelle Technique.
- 5. Construction :** Acheter fontaines, orangeries, pavillons, roseraies et forêts. Le prix augmente pour chaque pion adverse sur le tableau des prix.

### RÉSUMÉ

Chaque tour se décompose en 5 phases.

- 1. Pose des bandes Marché :** Mélanger séparément les bandes Marché (marron foncé et marron clair) et en poser une de chaque couleur par joueur.
- 2. Achat :** Placer les pièces sur les bandes Marché.  
Des pièces adjacentes augmentent le prix d'une case.
- 3. Distribution des diamants :** un pour le joueur qui possède le plus de pièces et un pour le joueur en tête sur l'échelle des joueurs.
- 4. Gain de pierres précieuses :** Réunir une combinaison composée d'une mine, d'une concession et d'un bateau. La valeur la plus faible fixe le nombre de pierres. Prendre en compte les pions Bonus de l'échelle Technique.
- 5. Construction :** Acheter fontaines, orangeries, pavillons, roseraies et forêts. Le prix augmente pour chaque pion adverse sur le tableau des prix.

<b>D É C O M P T E</b>	
 <p>À la fin de la partie, les points de victoire (PV) sont additionnés. Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de pierres précieuses.</p>	
fontaine, orangerie, pavillon, roseraie	4 PV chacun
forêt (selon la position sur l'échelle Forêt) 	de 2 à 6 PV chacune
chaque combinaison des 3 tuiles Étang – Enclos – Volière	10 PV
tuile Animaux seule	1 PV chacune
carte Bonus : valeur inscrite	3 ou 5 PV
PV sur les échelles Technique et Argent 	1 à 3 PV

<b>D É C O M P T E</b>	
 <p>À la fin de la partie, les points de victoire (PV) sont additionnés. Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de pierres précieuses.</p>	
fontaine, orangerie, pavillon, roseraie	4 PV chacun
forêt (selon la position sur l'échelle Forêt) 	de 2 à 6 PV chacune
chaque combinaison des 3 tuiles Étang – Enclos – Volière	10 PV
tuile Animaux seule	1 PV chacune
carte Bonus : valeur inscrite	3 ou 5 PV
PV sur les échelles Technique et Argent 	1 à 3 PV

<b>D É C O M P T E</b>	
 <p>À la fin de la partie, les points de victoire (PV) sont additionnés. Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de pierres précieuses.</p>	
fontaine, orangerie, pavillon, roseraie	4 PV chacun
forêt (selon la position sur l'échelle Forêt) 	de 2 à 6 PV chacune
chaque combinaison des 3 tuiles Étang – Enclos – Volière	10 PV
tuile Animaux seule	1 PV chacune
carte Bonus : valeur inscrite	3 ou 5 PV
PV sur les échelles Technique et Argent 	1 à 3 PV

<b>D É C O M P T E</b>	
 <p>À la fin de la partie, les points de victoire (PV) sont additionnés. Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de pierres précieuses.</p>	
fontaine, orangerie, pavillon, roseraie	4 PV chacun
forêt (selon la position sur l'échelle Forêt) 	de 2 à 6 PV chacune
chaque combinaison des 3 tuiles Étang – Enclos – Volière	10 PV
tuile Animaux seule	1 PV chacune
carte Bonus : valeur inscrite	3 ou 5 PV
PV sur les échelles Technique et Argent 	1 à 3 PV