

CARPE DIEM

Un palpitant jeu de placement de tuiles au temps de la Rome antique.
Pour 2-4 joueurs, âgés de 10 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 vendre 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 blanc)
- 39 tuiles Bâtiment (dos noir)
- 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 1^{ère} 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.

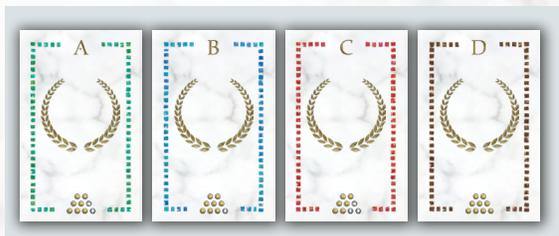
INSTALLATION DU JEU

(Avant la 1^{ère} 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 orientée dans votre sens. 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

Installez 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** (en fonction de la couleur de leur dos) 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 blanc (= 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 noir. 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 blanc et noir

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

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

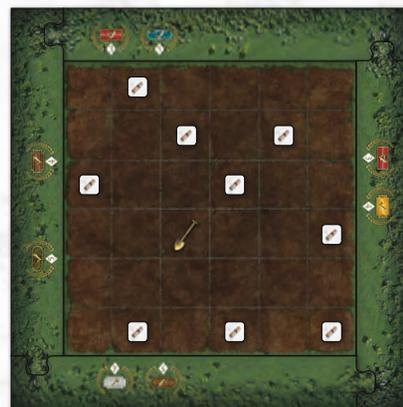
- Disposez tous les jetons Marchandise, Pièce d'or et Pain

- 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 saisir 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 voisines. Il y sélectionne 1 des tuiles Bâtiment et l'intègre *immédiatement* à son quartier (voir page 5: « Règles de construction »).

Au début de son prochain tour, le joueur se déplacera à nouveau depuis sa nouvelle case vers la case de gauche ou de droite (il peut éventuellement retourner sur la case où il était au tour précédent), 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 semi-circulaire sans tuile Bâtiment, il se déplace *immédiatement* à nouveau dans le même sens, jusqu'à ce que son pion arrive sur une case avec au moins 1 tuile.
- Un joueur peut se déplacer volontairement vers une case vide (et ainsi continuer à se déplacer vers une case plus éloignée), même si son autre case voisine contient encore des tuiles Bâtiment.

DÉROULEMENT DU JEU

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

À la fin de chaque phase, il y a un Scoring

Le joueur actif doit placer son pion dans 1 des 2 cases voisines 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 le même sens, jusqu'à atteindre une case où il reste des tuiles Bâtiment

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.

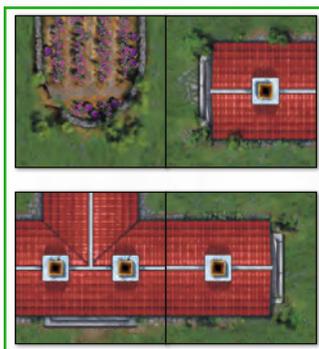
Si un joueur place une tuile Bâtiment dans une case contenant une banderole, il la retire définitivement du jeu puis déplace son disque d'une case sur la piste Banderole. Si la case atteinte est déjà occupée, il place son disque au dessus de la pile.

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*).

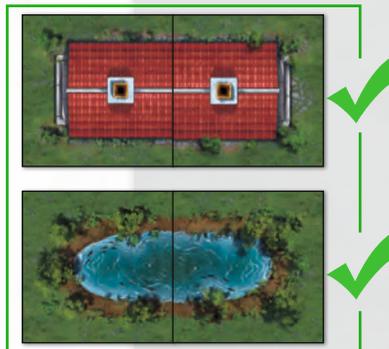
faux



correct, mais incomplet



correct et terminé



2 joueurs : retirez toujours les 2 dernières tuiles

3 joueurs : retirez toujours la dernière tuile

REGLES 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

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 à 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 à 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
- donnent les récompenses suivantes :

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 son disque. 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 :**



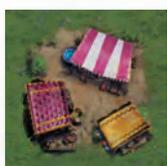
le joueur actif choisit *n'importe quelle* tuile Bâtiment de la **partie basse** du plateau de jeu et l'intègre *immédiatement* à son quartier, en respectant les règles de construction. Si cette tuile complète quelque chose, le joueur reçoit la récompense ad hoc. Si elle complète un autre logis d'artisan,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

Ces tuiles ne sont pas remplacées en fin de phase.

Marché / Fournil / Fontaine

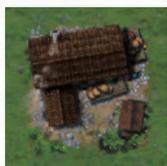
Un marché, un fournil et une fontaine ne comprennent qu'une seule tuile. Celle-ci est toujours entourée de pâturages, et ne peut donc être placée qu'adjacente à d'autres pâturages

• **Marché :**



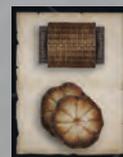
Lorsque vous placez un **marché**, vous recevez 1 pièce de la réserve, que vous placez dans votre zone de stockage. *D'avantage d'informations sur l'utilisation des pièces figure dans « Marchands » (page 6) et « Scoring » (page 8).*

• **Fournil :**



Lorsque vous placez un **fournil**, vous recevez 1 pain de la réserve, que vous placez dans votre zone de stockage. *D'avantage 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 / Fournil / Fontaine ...

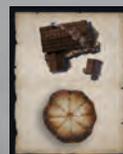
- ne comprennent qu'une seule tuile

- donnent immédiatement les récompenses suivantes :

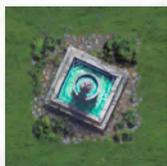
+ 1 pièce



+ 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).

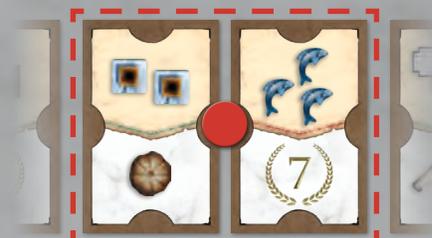
+ 1 carte Fontaine
(PV supplémentaires
en fin de partie)



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) (leur nombre varie en 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 x 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, fournils 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, ...) fournils, 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 blanc dans les 7 grandes cases du plateau de jeu. Pour la 4^{ème} phase, distribuez les 28 tuiles Bâtiment noir.

Note : contrairement aux tuiles Bâtiments blancs, les tuiles Bâtiments noir 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 $3+7+0+0=17$ 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 (arrondie par défaut) en points de victoire.

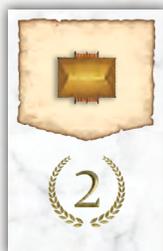
• Piste Banderole :

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 :



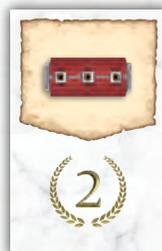
Pour chaque logis de marchands terminé dans votre quartier, recevez 2 points de victoire.



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



Pour chaque mar-
ché 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 Bâtiment noir

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 le losange blanc 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.

Tâches liées au cadre :
PV suivant les réalisations

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie !

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.

© 2017 Stefan Feld

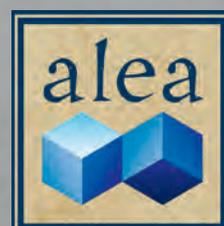
© 2018/2020

Ravensburger North America, Inc.

One Puzzle Lane

Newton, NH 03858, USA

www.ravensburger.com



238475