

FERTILITY

Een spel ontworpen door Cyrille Leroy en geïllustreerd door Jérémie Fleury

Je bent een Nomarch in het Oude Egypte. De Farao heeft jou aan het hoofd gezet van een Metropolis en zijn regio. Het overstromingsseizoen van de Nijl nadert zijn einde en de gronden van de vallei zijn klaar om hun rijkdommen aan te bieden. Verzamel grondstoffen, bouw districten met de meest winstgevende winkels, voorzie de winkels van goederen en verdien de meeste Debens voor de glorie van de Farao. De speler die de grondstoffen van de Nijl het beste gebruikt, wint het spel.

DOEL VAN HET SPEL

Word de Nomarch met het meeste Debens. Om dit te bereiken zal je de grondstoffen van de Nijlvallei moeten verzamelen. Je zal deze moeten gebruiken om de winkels van je Metropolis te bouwen en te bevoorraden om zo rijker te worden dan je tegenstanders.

SPELMATERIAAL

Voor je eerste spel neem je best even tijd om de belangrijkste elementen van het spel te ontdekken.

Centraal bord

Het centrale bord bestaat uit verscheidene valleiborden. Dit is waar de spelers grondstoffen verzamelen die ze nodig hebben om hun Metropolis te ontwikkelen.



Valleitegels

Elke valleitegel bestaat uit 2 tafereel die de 4 grondstoffen uit het spel afbeelden: albast, runderen, papyrusbloemen en druiven. Door valleitegels op het centrale bord te plaatsen kunnen spelers de overeenkomstige grondstoffen verzamelen.



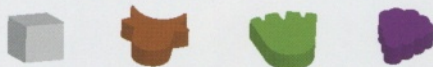
Starttegel

De starttegel toont de 4 mogelijke tafereel. Hij duidt het startpunt van het spel aan op het centrale bord.



Grondstoffen

Er zijn 4 soorten grondstoffen: Albast, Runderen, Papyrusbloemen en Druiven. De grondstoffen worden gebruikt om winkels te bouwen, maar ook om ze te bevoorraden om Debens te verdienen. Er is een limiet van 20 beschikbare stukken per grondstof.



Districttegels

Elk district bevat minstens 1 en hoogstens 3 Winkels. De spelers verdienen Debens door hun Winkels te bevoorraden met grondstoffen.



Deze winkel vereist 2 Runderen om volledig bevoorrad te zijn.

Metropolisborden

Een speler zijn stad wordt vertegenwoordigd door een Metropolisbord. Dit is waar zij de Districttegels op zullen bouwen.

Elke Metropolisbord heeft reeds 4 startwinkels...

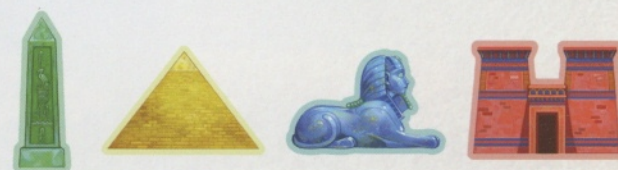
... en 7 plaatsen om nieuwe Districten te bouwen met nieuwe winkels



Aan het einde van het spel gebruik je dit iconografisch overzicht om je Debens op te tellen

Monumenten

Er zijn 4 verschillende monumenten (Obelisk, Piramide, Sfinx en Tempel) die door de spelers op het bord geplaatst kunnen worden tijdens het spel. Bij de eindtelling zijn deze extra Debens waard voor de spelers die er de meeste hebben gebouwd. *Opmerking: voor je eerste spel moet je de Monumentfiguren van elke speler nog in elkaar zetten.*



SPELOPSTELLING

Neem 3 Valleiborden voor een 2- of 3-spelerspel en 4 voor een 4-spelerspel. Vorm het centrale bord door de Valleiborden verticaal naast elkaar te leggen in een willekeurige oriëntatie **1**. Verbind de Valleiborden met elkaar met de bijgevoegde verbindingsstukken **2**. Plaats de starttegel **3** een willekeurige oriëntatie op het startsymbool dat zich het dichtste bij het midden van de Vallei bevindt. Als twee startsymbolen zich even ver van het centrum bevinden, kies je welke je gebruikt. **Alle andere startsymbolen worden genegeerd tijdens het spel.** Neem een hoeveelheid willekeurige Valleitegels afhankelijk van het aantal spelers: **46 met 4 spelers, 35 met 3 spelers en 24 met 2 spelers.** Vorm hiermee een gedekte stapel **4**, en plaats de overige tegels terug in de doos, deze zal je tijdens dit spel niet meer gebruiken. Elke speler plaatst

3 Valleitegels open voor zich neer. Dit is de speler zijn persoonlijke voorraad **5**. Leg 3 Valleitegels van de trekstapel open naast het centrale bord **6**, dit is de Gemeenschappelijke voorraad.

Elke speler neemt een Metropolisbord en legt het voor zich neer **7**. Elke speler legt een Tarwefiguur op het 0-veld van zijn tarweschuur **8**.

De Districttegels worden geschud en als een gesloten trekstapel met de beeldzijde naar beneden) trekstapel naast het centrale bord gelegd. Leg 4 Districten open naast het bord **9**. Leg de grondstoffen naast het bord binnen bereik van alle spelers, dit is de voorraad **10**. Elke speler kiest een type Monument en neemt de 4 overeenkomstige figuren **11**. Het scoreblok leg je binnen bereik **12**, voor het einde van het spel.

MATERIAALLIJST

- 4 Valleiborden **1**
- 6 Verbindingsstukken voor het centrale bord **2**
- 1 Starttegel **3**
- 50 Valleitegels **4**
- 4 Metropolisborden **7**
- 4 Tarwefiguren **8**
- 40 Districttegels **9**
- 80 Grondstoffen (20 per soort) **10**
- 16 Monumentfiguren (4 per soort) **11**
- 1 Scoreblok **12**



SPELVERLOOP

De jongste speler start het spel. De spelers spelen om de beurt in de richting van de klok. Tijdens een beurt werkt een speler de volgende drie stappen op volgende volgorde af:

1 Plaats een Valleitegel en verzamel grondstoffen (verplicht)

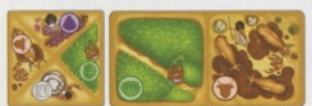
2 Bouw een Districttegel (optioneel)

3 Bevoorraad winkels in je Metropolis (optioneel)

1 Plaats een Valleitegel en verzamel grondstoffen (verplicht)

De speler neemt één van de 3 Valleitegels uit zijn persoonlijke voorraad en legt deze op het centrale bord in een oriëntatie naar keuze. De tegel moet verbonden worden met minstens één andere tegel op het bord (dit kan ook de starttegel zijn) door één of twee tafereel van de tegel horizontaal of verticaal te verbinden met een gelijkaardig tafereel op het bord. Tegels moeten steeds op woestijnvelden gelegd worden: het is verboden tegels te leggen op een tarwe- of waterveld.

Als een speler geen tegel kan spelen, verwijdert hij een tegel uit zijn persoonlijke voorraad en gaat verder naar de volgende stap van zijn beurt.



Dit is een geldige plaatsing. Het Papyrusveld-tafereel is verbonden met eenzelfde tafereel dat reeds op het bord ligt



Dit is geen geldige plaatsing. Geen van beide tafereel op de net geplaatste tegel is verbonden met eenzelfde tafereel.



Deze twee plaatsingen zijn niet geldig. Het is verboden om een tegel op een tarwe- of waterveld te leggen.

Door een tegel aan te leggen kan een speler grondstoffen verzamelen. Er kunnen 4 situaties voorkomen welke allemaal cumulatief zijn.

A. Verbinding met een andere tegel

Elk tafereel op de tegel die net gespeeld is, levert de speler één grondstof op voor elk identiek verbonden tafereel. De speler neemt de overeenkomstige grondstoffen uit de voorraad en legt ze naast zijn Metropolisbord.



B. Verbinding met een Tarweveld

De gespeelde tegel levert de speler één Tarwe op voor elk aangrenzend Tarweveld op het bord. Voor elk op deze manier verdiend Tarwe schuift de speler zijn Tarwefiguur één vakje verder op zijn Metropolisbord.



C. Een grondstof op het bord bedekken

Als een speler met een tegel een grondstoficoon bedekt, ontvangt hij de betreffende grondstof. De speler neemt deze grondstof uit de voorraad en legt het naast zijn Metropolisbord. Het tafereel dat de grondstof bedekt kan van eender welk type zijn.



D. Creëren van een Groeve

Als een speler door het leggen van zijn tegel een leeg veld volledig omsluit, creëert hij een Groeve. Hierdoor kan de speler één van de vier grondstoffen naar keuze uit de voorraad nemen (Albast, Runderen, Papyrusbloem of Druiven) en deze naast zijn Metropolisbord leggen of Hij kan er ook voor kiezen om geen grondstof te nemen, maar een Monument in de Groeve te plaatsen. Monumenten op het centrale bord kunnen op het einde van het spel Debens waard zijn (zie 'eindtelling' voor meer details).



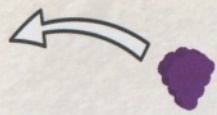
De beschikbare hoeveelheid van elke grondstof is beperkt. Als een speler een grondstof moet nemen die niet meer beschikbaar is in de voorraad, kan deze niet genomen worden.

2 Bouw een Districttegel (optioneel)

Als de speler grondstoffen verzameld heeft, kan de speler één van de zichtbare Districttegels naast het bord bouwen. Hij betaalt de bouwkost van de tegel en plaatst hem op één van de vrije plaatsen op zijn Metropolisbord. De bouwkost staat aangegeven op de rechterbovenkant van de tegel. Deze kan betaald worden met een combinatie grondstoffen naar keuze: Albast, Runderen, Papyrusbloemen, Druiven en Tarwe. Als de speler Tarwe gebruikt, schuift hij zijn Tarwefiguur het juiste aantal velden achteruit op het spoor van zijn Tarweschuur. In alle andere gevallen moet de gebruikte grondstof uit de voorraad naast de speler zijn Metropolisbord genomen worden. De speler kan nooit één van de grondstoffen nemen die hij reeds op zijn Metropolisbord geplaatst heeft om te betalen voor de bouwkost van een Districttegel.



Lisa koopt de rechtse tegel. Ze moet 2 grondstoffen naar keuze betalen zoals aangegeven in de rechterbovenhoek van de tegel.



Ze besluit om te betalen met één Druif en één Tarwe. Ze neemt één Druif die naast haar bord ligt en legt ze terug in de voorraad. Vervolgens schuift ze het Tarwefiche op haar Metropolisbord één veld achteruit.



Lisa plaatst de Districttegel die ze zonet gekocht heeft op een vrije plaats op haar Metropolisbord.

Een speler kan per beurt maar één Districttegel bouwen, maar dit is niet verplicht. Als een speler geen vrije plaatsen meer heeft op zijn Metropolisbord, kan hij geen nieuwe Districttegels bouwen.

3 Bevoorraad winkels in je Metropolis (optioneel)

Ongeacht of een speler een Districttegel gebouwd heeft of niet, hij kan **altijd de nog overgebleven grondstoffen naast zijn bord** op de winkels van zijn Metropolis leggen. Elke Districttegel kan 1 tot 3 Winkels bevatten die bevoorraad kunnen worden. Een Winkel kan **zoveel grondstoffen ontvangen als de hoeveelheid overeenkomstige zichtbare iconen**. Een speler mag meerder Winkels in één beurt bevoorraden. Als een Winkel meerdere grondstoffen nodig heeft om volledig bevoorraad te zijn, moeten deze niet in dezelfde beurt geplaatst worden.

Als een Winkel volledig bevoorraad is, ontvangt de speler de opbrengsten rechts van de pijl. Er zijn verschillende soorten opbrengsten die een speler kan krijgen van een Winkel, afhankelijk van het type Winkel.

Voorbeelden van winkels



Als deze bevoorraad wordt met 1 Papyrusbloem levert deze winkel 5 Debens op **aan het einde van het spel** (zie eindtelling voor meer details).



Als deze bevoorraad wordt met 1 Druif levert hij **onmiddellijk** 1 Tarwe op. de speler verschuift zijn Tarwefiguur één veld vooruit op zijn Tarwespoor.



Als deze bevoorraad wordt met 1 Albast levert hij **aan het einde van het spel** een standbeeld op van de afgebeelde God (zie eindtelling voor meer details).



Als deze bevoorraad wordt met 1 Rund levert hij de speler **aan het einde van het spel** 1 Deben op per Rund in zijn Metropolis (zie eindtelling voor meer details).



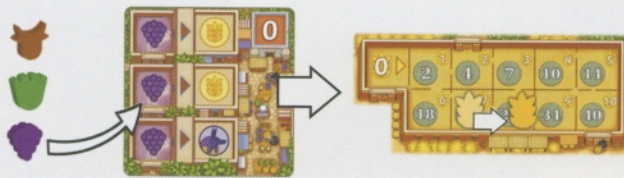
Deze kan bevoorraad worden met een willekeurige grondstof en levert 2 Debens **op aan het einde van het spel** (zie eindtelling voor meer details).



Als deze bevoorraad wordt met 1 Rund en 1 Druif, levert hij de speler een Standbeeld van een God naar keuze op **aan het einde van het spel** (zie eindtelling).



Als deze bevoorraad wordt met 1 Papyrusbloem, levert hij 1 van de 3 grondstoffen aan de rechterkant op. De speler neemt één van de grondstoffen naar keuze en **plaatst deze onmiddellijk op een andere Winkel in zijn Metropolis**.



Lisa verzamelde 1 Rund, 1 Papyrusbloem en 1 Druif. Eerst plaatst ze een Druif, en verschuift ze haar Tarwefiguur 1 vak vooruit.



Vervolgens gebruikt ze haar Papyrusbloem om een winkel te bevoorraden die haar 5 Debens oplevert aan het einde van het spel. Ze plaatst het Rund in een winkel die ook een Albast vereist om volledig bevoorraad te zijn. Als Lisa de vereiste Albast hier niet kan leveren voor het einde van het spel zal deze winkel haar niets opleveren.

Belangrijk: de grondstoffen op een Winkel kunnen nooit verplaatst of weggenomen worden eens ze geplaatst zijn. Ze blijven liggen op de betreffende Winkel tot het einde van het spel.

EINDE VAN EEN SPELERSBEURT

Als een speler nog grondstoffen naast zijn bord heeft liggen omdat hij ze niet gebruikt heeft om een District te bouwen of een winkel te bevoorraden, dan legt hij ze terug in de voorraad. De speler vult nu zijn Persoonlijke Voorraad tegels aan door een tegel naar keuze uit de Gemeenschappelijke Voorraad te nemen. Vervolgens wordt er een nieuwe Valleitegel opgelegd en toegevoegd aan de Gemeenschappelijke Voorraad zodat er opnieuw drie tegels beschikbaar zijn. Als de speler tijdens zijn beurt een District gebouwd heeft, wordt een nieuw District opgelegd, zodat er opnieuw drie beschikbaar zijn. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

SPELEINDE

Het spel is afgelopen zodra de Gemeenschappelijke Voorraad niet meer kan aangevuld worden tot 3 tegels. Elke speler krijgt hierna nog één beurt waarna de eindtelling volgt. Elke speler heeft op dat moment 9 beurten gespeeld. Neem het scoreblok en tel het aantal Debens op dat elke speler verdient heeft **zoals aangegeven op de volgende pagina**. De speler met het hoogste totaal aantal Debens wint het spel. Bij gelijkstand wint de speler met de minste grondstoffen op zijn Metropolisbord. Als er dan nog steeds een gelijkstand is, delen de spelers de overwinning.

2-SPELER VARIANT

Zodra je het spel enkele keren gespeeld hebt, kan je volgende variant voor 2 spelers proberen: tijdens de opstelling neem je **39 Valleitegels in plaats van 24** zoals in de standaardregels. Na het aanvullen van zijn Persoonlijke Voorraad aan het einde van zijn beurt verwijdert de speler 1 tegel uit de Gemeenschappelijke Voorraad alvorens aan te vullen tot 3 tegels.


EINDTELLING

Om de hoeveelheid Debens van elke speler te berekenen ga je in de volgende volgorde te werk:

1. Algemene Winkels
2. Gespecialiseerde Winkels
3. Standbeelden van de Goden
4. Monumenten
5. Tarweschuur

1. Algemene Winkels


Elke volledig bevoorrade algemene Winkel is zoveel waard als het aangegeven aantal Debens. Een onvolledig bevoorrade algemene Winkel is niets waard.



Lisa heeft 5 Algemene Winkels in haar Metropolis. Zij heeft er hier 4 volledig van bevoorrad wat haar in totaal 18 Debens oplevert (2+4+5+7). De 5de Winkel zou een waarde van 9 gehad hebben, maar is niets waard omdat hij niet volledig bevoorrad is.

2. Gespecialiseerde Winkels


Aan het einde van het spel levert elke volledige bevoorrade gespecialiseerde Winkel 1 tot 3 Debens op voor elk van de betreffende grondstoffen in je Metropolis. Je telt hiervoor alle stuks van deze grondstof ongeacht op welke Winkel ze liggen – volledig en onvolledig bevoorrade Winkels en deze Winkel zelf.



Lisa bevoorrade haar gespecialiseerde Winkel met Druiven waardoor ze 3 Debens ontvangt voor elke Druiffiche in haar Metropolis. Ze telt hiervoor al haar Druiven, ook die op een onvolledig bevoorrade Winkel. Met 7 Druiven verdient ze 21 Debens.

3. Standbeelden van de Goden


Elke speler wordt beloond voor de grootste verzameling van verschillende Standbeelden die hij heeft verzameld in zijn Winkels. Hoe groter de verzameling, hoe meer Debens hij verdient. De hoeveelheid te verdienen Debens is aangegeven op elk Metropolisbord.



Lisa bevoorradde 2 Winkels waardoor ze in totaal 3 verschillende standbeelden heeft. Zoals aangegeven op het overzicht op haar Metropolisbord verdient ze hiermee 10 Debens.

4. Monumenten

De speler die de meeste Monumenten in zijn kleur op het centrale bord gebouwd heeft, wordt beloond met 15 Debens en de speler op de 2de plaats ontvangt 7 Debens. Bij een gelijkstand ontvangen alle betrokken spelers de aangegeven hoeveelheid Debens. Als meerdere spelers op de 1ste plaats staan, komt de volgende speler in de rangschikking op de 2de plaats (of alle volgende spelers als er ook voor de 2de plaats een gelijkstand is). Een speler ontvangt geen Debens als hij geen standbeelden gebouwd heeft.



Met 3 gebouwde Monumenten heeft Lisa de meeste Monumenten. Zij verdient hiermee 15 Debens.




The main board shows Lisa's Metropolis boards with various windows and resources. The final scoring table is as follows:

0	2	4	7	10	14
18	21	28	34	40	

Below the table, there are icons for monuments and a score of 15/7 for the most monuments.

5. Tarweschuur

Aan het einde van het spel geeft de uiteindelijke plaats van de Tarwefiguur op het Tarwespoor de hoeveelheid Debens aan die de speler verdient.



Lisa heeft 7 Tarwe verzameld in haar Tarweschuur. Ze verdient hiermee 23 Debens.

Lisa verdiende in dit spel in totaal 87 Debens.

$$18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87$$

FERTILITY

Un jeu de **Cyrille Leroy**
Illustré par **Jérémie Fleury**

Vous êtes un Nomarque. Le Pharaon vous a nommé à la tête d'une Métropole de l'Égypte antique et de sa région. Le Nil termine sa crue et les terres de la Vallée sont prêtes à livrer leurs richesses. Organisez la collecte des ressources, construisez les quartiers avec les boutiques les plus lucratives, approvisionnez-les en marchandises et gagnez le plus de Debens pour la gloire du Pharaon. Le joueur qui utilisera au mieux les ressources de la Vallée du Nil remportera la partie.

BUT DU JEU

Être le Nomarque ayant gagné le plus de Debens. Pour y parvenir, vous allez collecter les ressources de la Vallée du Nil. Elles vous serviront à construire et approvisionner les Boutiques de votre Métropole, afin d'amasser plus de richesses que vos adversaires.

ÉLÉMENTS DU JEU





Avant votre première partie, prenez le temps de découvrir les principaux éléments du jeu.

Plateau central

Le plateau central est constitué de plusieurs plateaux Vallée. C'est ici que les joueurs récoltent les ressources nécessaires au développement de leur Métropole.



Tuiles Vallée

Les tuiles Vallée sont toutes composées de 2 scènes, représentant 2 des 4 ressources du jeu : Albâtre , Bovin , Fleur de Papyrus  et Raisin . En posant les tuiles Vallée sur le Plateau central, les joueurs récoltent les ressources correspondantes.




Tuile de départ

La tuile de départ reprend les 4 types de scène du jeu. Elle indique où débute la partie sur le plateau central.



Ressources

Il en existe 4 : Albâtre, Bovin, Fleur de papyrus et Raisin. Les ressources servent à construire les Boutiques et à les approvisionner pour remporter des Debens . La quantité de chaque ressource est limitée à 20.



Tuiles Quartier

Chaque Quartier contient entre 1 et 3 Boutiques. C'est en approvisionnant leurs Boutiques avec des ressources que les joueurs gagnent des Debens.



Cette Boutique requiert 2 Bovins pour être totalement approvisionnée.

Plateaux Métropole

Les plateaux Métropole représentent les villes des joueurs. C'est ici qu'ils vont construire des tuiles Quartier.

Chaque plateau Métropole compte 4 Boutiques de départ...

... et 7 emplacements pour construire des Quartiers avec de nouvelles Boutiques.

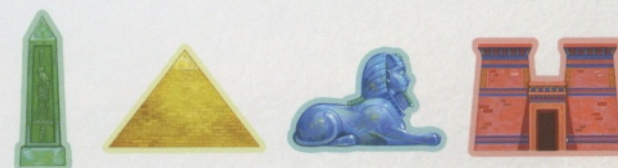


En fin de partie, utilisez ces rappels iconographiques pour compter vos Debens.

Monuments



Au nombre de 4 (Obélisque, Pyramide, Sphinx et Temple), ils sont mis en jeu par les joueurs durant la partie. Lors du décompte final, ils permettent, à ceux qui en ont posé le plus, de gagner des Debens supplémentaires.


Note : avant votre première partie, assemblez les pions Monument de chacun des joueurs.



MISE EN PLACE

Prenez 3 plateaux Vallée à 2 ou 3 joueurs et 4 plateaux à 4 joueurs. Placez-les côte à côte verticalement, dans le sens de votre choix, afin de constituer le plateau central **1**. Accrochez les plateaux Vallée entre eux grâce aux raccords fournis **2**.

Placez la tuile de départ **3** dans le sens de votre choix, sur le symbole de Départ  le plus proche du centre de la Vallée. Si deux symboles de Départ  en sont à égale distance, choisissez celui que vous voulez.

Les autres symboles de Départ  n'ont pas d'effet durant la partie.

Prenez des tuiles Vallée au hasard, le nombre de tuiles dépendant du nombre de joueurs : **46 à 4 joueurs, 35 à 3 joueurs, 24 à 2 joueurs**. Faites-en une pile, face cachée **4**, et remettez les autres dans la boîte : elles ne seront pas utilisées lors de la partie. Chaque

joueur prend 3 tuiles Vallée, face visible, devant lui : c'est sa Réserve Personnelle **5**. Révélez 3 tuiles Vallée de la pioche à côté du plateau central : c'est la Réserve Commune **6**.

Chaque joueur prend un plateau Métropole et le place devant lui **7**. Il met un marqueur Blé sur la case 0 du Grenier à Blé **8**.

Les tuiles Quartier sont mélangées en une pioche, face cachée, à proximité du plateau central. Révélez les 4 premiers Quartiers en une ligne **9**.

Placez les ressources à proximité du plateau, à portée de tous : c'est le Stock **10**.

Chaque joueur choisit un type de Monument et prend les 4 pions correspondants **11**.

Gardez le bloc de score à proximité **12**, il vous servira en fin de partie.

LISTE DU MATÉRIEL

- 4 plateaux Vallée **1**
- 6 raccords pour assembler le plateau central **2**
- 1 tuile de départ **3**
- 50 tuiles Vallée **4**
- 4 plateaux Métropole **7**
- 4 marqueurs Blé **8**
- 40 tuiles Quartier **9**
- 80 ressources (20 de chaque type) **10**
- 16 pions Monument (4 de chaque type) **11**
- 1 bloc de score **12**



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur débute la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur effectue, dans cet ordre, les 3 étapes suivantes :

1 Poser une tuile Vallée et récolter des ressources (obligatoire)

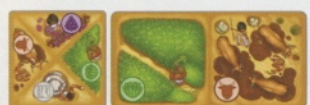
2 Construire une tuile Quartier (optionnel)

3 Approvisionner les boutiques de sa Métropole (optionnel)

1 Poser une tuile Vallée et récolter des ressources (obligatoire)

Le joueur prend une des 3 tuiles Vallée de sa Réserve Personnelle et la pose sur le plateau central, dans le sens de son choix. Il doit la connecter à au moins une autre tuile déjà en jeu (y compris la tuile de départ), en faisant correspondre au minimum une des deux scènes de sa tuile, verticalement ou horizontalement, avec une scène déjà en jeu. Les tuiles doivent toujours être posées sur une case de désert : il est interdit de les poser sur une case de Blé ou d'Eau.

Si le joueur ne peut pas poser de tuile, il en défausse une de sa Réserve Personnelle et poursuit son tour normalement, en passant à l'étape suivante.



La pose est valide. La scène du champ de papyrus est connectée à une scène identique déjà en jeu.

La pose n'est pas valide. Aucune des deux scènes de la tuile mise en jeu n'est connectée à une scène identique.



Ces deux poses ne sont pas valides. Il est interdit de poser une tuile sur une case de Blé ou d'Eau.

Poser une tuile permet au joueur de récolter des ressources. 4 cas peuvent se présenter, tous cumulables.

A. Connexion à une autre tuile

Chaque scène de la tuile qui vient d'être posée rapporte une ressource pour chaque scène identique à laquelle elle est connectée. Le joueur prend les ressources correspondantes dans le Stock et les place à côté de son plateau Métropole.



B. Connexion à un champ de Blé

La tuile qui vient d'être posée rapporte un Blé pour chaque case de Blé du plateau central à laquelle elle est connectée. Le joueur avance le marqueur Blé de son plateau Métropole d'une case par Blé remporté.



C. Recouvrir une ressource du plateau

Si un joueur place une tuile sur une icône de ressource, il gagne la ressource correspondante. Le joueur prend la ressource dans le Stock et la place à côté de son plateau Métropole. La scène recouvrant le symbole peut être de n'importe quel type.



D. Création d'une Carrière

Si, en posant une tuile, le joueur forme un espace entièrement clos d'une seule case vide, il crée une Carrière. Il peut prendre une des quatre ressources du Stock (Albâtre, Bovin, Fleur de papyrus ou Raisin) et la placer à côté de son plateau Métropole. Il peut aussi ne pas prendre la ressource pour, à la place, poser un des Monuments de sa couleur dans la Carrière qu'il vient de créer. Les Monuments posés sur le plateau central permettent de gagner des Debens supplémentaires en fin de partie (voir le décompte final pour plus de précisions).



La quantité de chaque ressource est limitée. Si un joueur doit prendre une ressource et qu'elle est épuisée, le joueur ne prend rien.

2 Construire une tuile Quartier (optionnel)

Une fois qu'il a récolté des ressources, le joueur peut construire une des tuiles Quartier disponibles face visible à côté du plateau. Il s'acquitte de son coût puis la positionne sur un des emplacements libres de son plateau Métropole. Le coût de construction est indiqué en haut à droite de la tuile. Il peut être payé avec **n'importe quelle combinaison de ressources** : Albâtre, Bovin, Fleur de papyrus, Raisin et Blé. Si le joueur utilise du Blé, il recule le marqueur Blé de son Grenier du nombre de cases correspondant. Dans les autres cas, **les ressources utilisées doivent être prises à côté du plateau Métropole du joueur. Le joueur ne peut pas utiliser les ressources déjà placées sur son plateau Métropole** pour payer le coût d'un Quartier.



Lisa achète la tuile de droite. Elle doit payer 2 ressources de son choix, comme indiqué en haut à droite de la tuile.



Elle décide de payer avec un Raisin et un Blé. Elle prend un Raisin situé à côté de son plateau et le remet dans le Stock. Puis elle recule son marqueur Blé d'une case sur son plateau Métropole.



Lisa positionne ensuite la tuile Quartier qu'elle vient d'acheter, sur un des emplacements libres de son plateau Métropole.

Le joueur ne peut construire qu'une seule tuile Quartier à son tour, mais il n'est jamais obligé de le faire. Si le joueur n'a plus d'emplacement libre sur son plateau Métropole, il ne peut pas construire de nouveau Quartier.

3 Approvisionner les boutiques de sa Métropole (optionnel)

Qu'il ait ou non construit un Quartier, le joueur peut ensuite placer les ressources **encore disponibles à côté de son plateau** sur les Boutiques de sa Métropole. Chaque tuile Quartier peut comporter de 1 à 3 Boutiques à approvisionner. Une Boutique peut accueillir **autant d'exemplaires de la ressource correspondante qu'elle contient d'icônes**. Il est possible d'approvisionner plusieurs Boutiques durant le même tour. Si une Boutique nécessite plusieurs ressources pour être approvisionnée, il n'est pas nécessaire de toutes les placer simultanément.

Quand une Boutique est totalement approvisionnée, le joueur remporte le bénéfice indiqué à droite après la flèche. Les gains rapportés par les Boutiques sont de plusieurs types et dépendent de la Boutique approvisionnée.

Exemples de Boutiques



Si elle est approvisionnée avec 1 Fleur de papyrus, cette Boutique rapporte 5 Debens **en fin de partie** (voir le décompte final pour plus de précisions).



Cette Boutique rapporte 1 Blé **dès qu'elle est approvisionnée** avec 1 Raisin. Le joueur avance le marqueur Blé de son Grenier d'une case.



Si elle est approvisionnée avec 1 Albâtre, cette Boutique offre, **en fin de partie**, la Statue du Dieu représenté (voir le décompte final).



Si elle est approvisionnée avec 1 Bovin, cette Boutique rapporte au joueur, **en fin de partie**, 1 Deben pour chaque Bovin présent dans sa Métropole (voir le décompte final).



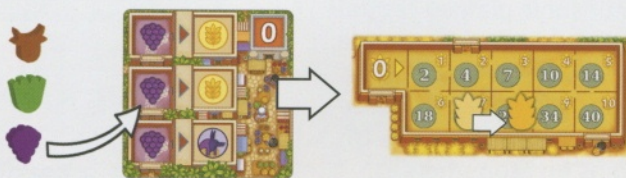
Cette Boutique peut être approvisionnée avec **n'importe quelle ressource**. Elle rapporte 2 Debens lors du décompte final (voir le décompte final).



Si elle est approvisionnée avec 1 Bovin et 1 Raisin, cette Boutique offre au joueur, **en fin de partie**, la Statue du Dieu de son choix (voir le décompte final).



Dès qu'elle est approvisionnée avec 1 Fleur de papyrus cette Boutique rapporte 1 des 3 ressources indiquées à droite. Le joueur prend la ressource de son choix dans le Stock et **la place immédiatement dans une autre Boutique de sa Métropole**.



Lisa possède 1 Bovin, 1 Fleur de papyrus et 1 Raisin. Elle commence par placer son Raisin et avance immédiatement son marqueur Blé d'une case.



Elle place ensuite la Fleur de papyrus dans une Boutique qui lui rapportera 5 Debens en fin de partie. Elle place le Bovin dans une Boutique qui nécessite également un Albâtre pour être totalement approvisionnée. Si Lisa ne place pas d'Albâtre dans cette Boutique, d'ici la fin de la partie, elle ne produira aucun bénéfice.

Important : les ressources posées sur les Boutiques ne peuvent jamais être déplacées ou enlevées. Elles restent en place jusqu'à la fin de la partie.

FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

S'il reste des ressources au joueur à côté de son plateau Métropole, parce qu'il ne les a ni dépensées pour construire un Quartier ni placées sur une Boutique, elles sont remises dans le Stock. Le joueur complète ensuite sa Réserve Personnelle en prenant une tuile de son choix dans la Réserve Commune. Il rajoute une tuile Vallée de la pioche à la Réserve Commune, de façon à ce qu'il y en ait toujours 3 disponibles. Si le joueur a construit une tuile Quartier à ce tour, il révèle un nouveau Quartier de la pioche pour remplacer celui qu'il a pris. On passe ensuite au joueur suivant, dans l'ordre du tour.

FIN DE LA PARTIE

La fin du jeu se déclenche dès qu'il n'est plus possible de remplir la Réserve Commune jusqu'à 3 tuiles. Chaque joueur joue un dernier tour puis on procède au décompte final. Chaque joueur aura joué 9 tours. Munissez-vous du bloc de score et comptabilisez les Debens de chaque joueur, **comme indiqué sur la page suivante**. Le joueur ayant le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a le moins de ressources sur son plateau Métropole est désigné vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

VARIANTE 2 JOUEURS

Une fois que vous maîtrisez le jeu, vous pouvez utiliser cette variante pour vos parties à 2 joueurs : lors de la mise en place, prenez **39 tuiles Vallée au lieu de 24** dans les règles classiques. Durant la partie, à chaque tour, après avoir complété sa Réserve Personnelle, le joueur retire de la partie une tuile de la Réserve Commune, avant de la compléter à trois tuiles.

DÉCOMPTE FINAL

Pour compter les Debens gagnés par chaque joueur, procédez dans l'ordre suivant :

1. Boutiques généralistes
2. Boutiques spécialisées
3. Statues des Dieux
4. Monuments
5. Grenier

1. Boutiques généralistes

Chaque Boutique généraliste totalement approvisionnée rapporte la valeur indiquée en Debens. Si une Boutique généraliste n'est que partiellement approvisionnée, elle ne rapporte rien.



Lisa a 5 Boutiques généralistes dans sa Métropole. Elle a totalement approvisionné 4 d'entre elles pour un gain total de 18 Debens (2+4+5+7). La 5ème Boutique, qui vaut 9 Debens, ne lui en rapporte aucun parce qu'elle n'est pas complètement approvisionnée.

2. Boutiques spécialisées

Une Boutique spécialisée totalement approvisionnée rapporte, en fin de partie, 1 ou 3 Debens pour chaque exemplaire de la ressource correspondante présent dans votre Métropole. Prenez en compte tous les jetons de la ressource correspondante dont vous disposez dans toutes les Boutiques de votre Métropole.



Lisa a approvisionné sa Boutique spécialisée en Raisin et gagne 3 Debens pour chaque jeton Raisin de sa Métropole. Elle compte tous les Raisins, même celui qui se trouve dans une Boutique partiellement approvisionnée. Avec 7 Raisins, elle gagne 21 Debens.

3. Statues des Dieux

Chaque joueur gagne des Debens grâce à la plus grande collection de Statues différentes qu'il possède dans ses Boutiques approvisionnées. Plus la collection est grande et plus le joueur gagne de Debens. Le barème est indiqué sur chaque plateau Métropole.



Lisa a approvisionné 2 Boutiques, lui offrant un total de 3 Statues différentes. Comme indiqué sur son plateau Métropole, elle gagne 10 Debens.

4. Monuments

Le joueur ayant construit le plus de Monuments de sa couleur sur le plateau central gagne 15 Debens, le deuxième 7 Debens. En cas d'égalité pour la première ou la deuxième place, les joueurs ex æquo remportent tous la valeur correspondante. Si plusieurs joueurs sont premiers, le joueur suivant est classé à la deuxième place (ou les joueurs suivants s'il y a également une égalité pour la deuxième place). Un joueur ne gagne pas de Debens s'il n'a pas construit au moins un Monument.



Avec 3 Monuments posés durant la partie, Lisa est la joueuse qui en possède le plus. Elle remporte 15 Debens.



5. Grenier

La piste de Blé rapporte le nombre de Debens indiqué sur la case où se trouve votre marqueur de Blé en fin de partie.



Lisa possède 7 Blés dans son Grenier. Elle gagne 23 Debens.

Lisa a remporté 87 Debens durant la partie.

$$18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87$$