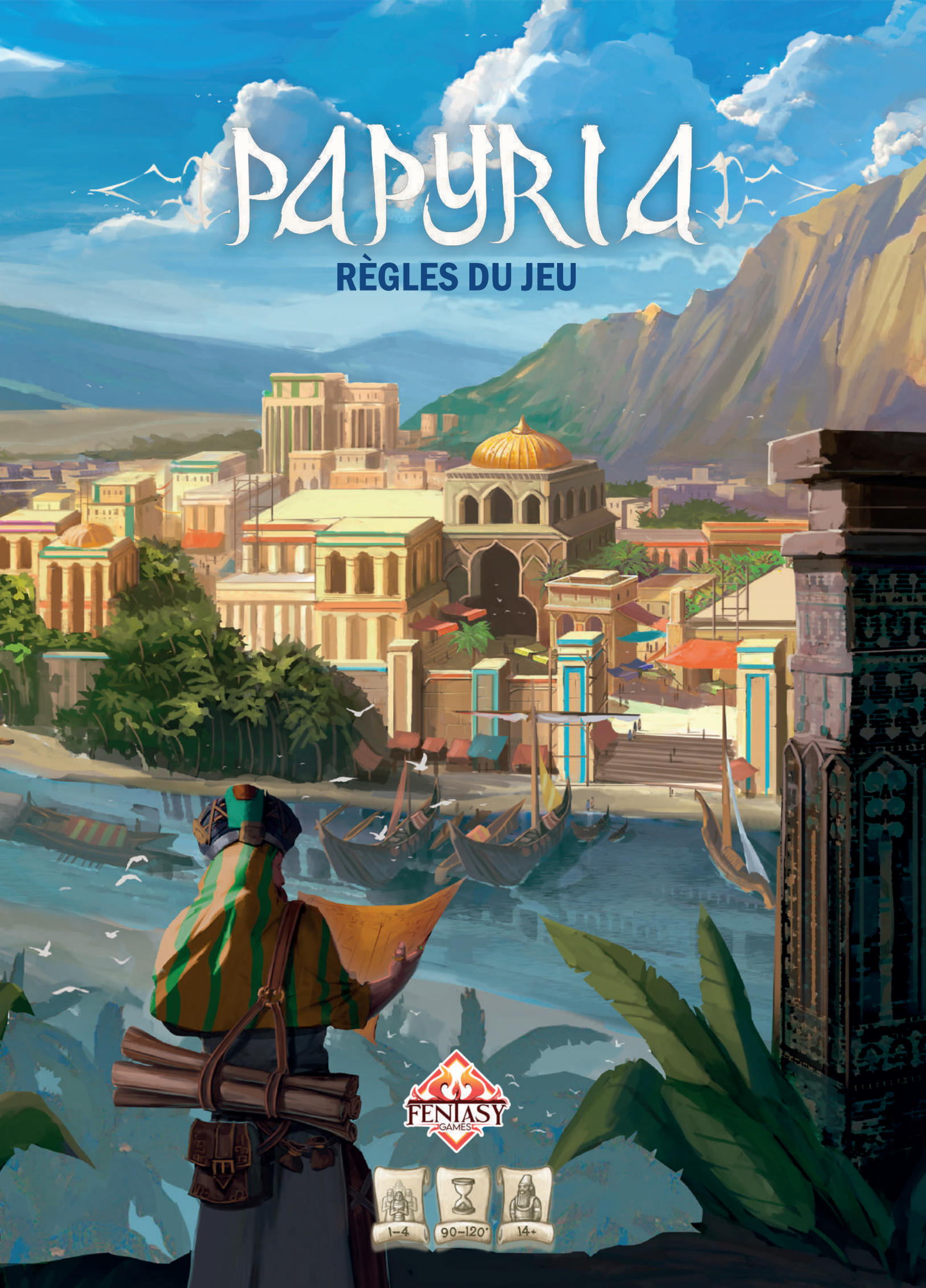
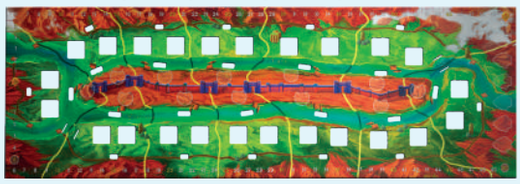
PAPYRIA

RÈGLES DU JEU

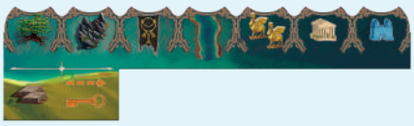


MATÉRIEL

1 Plateau principal (tapis de jeu)



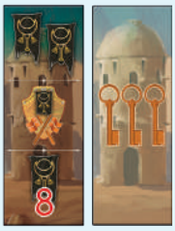
4 Plateaux des joueurs



5 Aides de jeu



20 Tuiles Clé



16 Paysages de Départ



42 Tuiles Paysage



24 Tuiles de Départ
(sur le plateau)



4 Colonies



20 Tuiles de Décompte de Fin de Partie



49 Tuiles de Décompte



63 Tuiles Multiplicateur



2 Supports de Frontière
(4 pièces à assembler)





32 Marqueurs Blason
(1 par couleur + 28 gris)



8 Marqueurs de Connaissance
(2 par couleur + 4 gris)



4 Prêtres *(1 par couleur)*



8 Bateaux *(2 par couleur)*



8 Explorateurs *(2 par couleur)*



19 Mines



12 Temples



12 Cités



60 Lapis



60 Papyrus



Note: Les ressources ne sont pas limitées.
Si vous en manquez, utilisez un substitut.

CONTEXTE

Mésopotamie, vers 1500 av. J.-C.
Le long des rives fertiles du Tigre et de l'Euphrate, de grandes civilisations émergent. L'agriculture, le commerce et l'innovation donnent naissance aux premières grandes cités.
Des montagnes provient le précieux Lapis-lazuli, tandis que les rives produisent le Papyrus, matériau essentiel à l'écriture.

BUT DU JEU

Dans Papyria, vous dirigez le développement de votre civilisation.

Déployez vos Explorateurs et vos Bateaux pour étendre votre territoire, exploiter les ressources et construire des Temples, Cités et Mines.

Développez votre civilisation grâce aux Inventions et optimisez vos actions pour générer des points de victoire.

Attention : votre Connaissance limite vos gains.
À chaque décompte, vous ne pouvez jamais marquer plus de points de victoire que votre niveau de Connaissance.





MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Terme important
Adjacent : être en contact direct, orthogonalement, avec un élément ou une tuile. Jamais en diagonale.

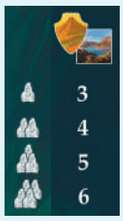
1. Déroulez le plateau (tapis de jeu) au centre de la table.

Mise en place des tuiles :

2.  Placez les 24 **tuiles de Départ** face visible dans chaque emplacement découpé du plateau principal.



3.  Mettez de côté les **tuiles Paysages de Départ** *(avec un "P" au verso).* Elles ne sont utilisées que pour la mise en place des joueurs (voir p.4). Ne les utilisez pas dans les prochaines étapes.

4.  Mélangez les **tuiles Paysage**. Sur chaque **tuile de Départ** présentant ce symbole , placez 3 / 4 / 5 / 6 **tuiles Paysage** face cachée, selon le nombre de joueurs. Révélez la tuile du dessus de chaque pile.
Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

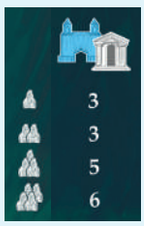


5. Mélangez les **tuiles de Décompte**. Sur chaque **tuile de Départ** présentant ce symbole , placez 3 / 4 / 5 / 6 **tuiles Décompte** face cachée, selon le nombre de joueurs. Révélez la tuile du dessus de chaque pile.

6. Placez les **tuiles de Décompte** restantes en 6 piles réparties équitablement sur le côté droit du plateau. Révélez la tuile du dessus de chaque pile.



Mise en place des bâtiments :

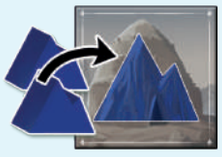
7.  Placez, selon le nombre de joueurs, 3, 5 ou 6 **Cités** sur chaque **tuile de Départ** présentant ce symbole .
Remettez les cités inutilisées dans la boîte.



8. Placez, selon le nombre de joueurs, 3, 5 ou 6 **Temples** sur chaque **tuile de Départ** présentant ce symbole .
Remettez les temples inutilisés dans la boîte.



9.  Placez, selon le nombre de joueurs, 2, 3, 4, ou 5 **Mines** sur chaque **tuile de Départ** présentant ce symbole . *Remettez les mines inutilisées dans la boîte.*



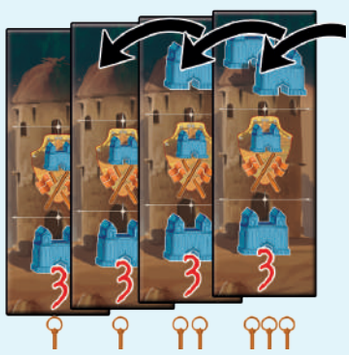
10.  Placez, selon le nombre de joueurs, 3, 4, ou 5 **Multiplicateurs** sur ce symbole  du plateau principal puis révélez la tuile du dessus de chaque pile.
Remettez les multiplicateurs inutilisés dans la boîte.



Mise en place des tuiles Clé :

11. Triez toutes les **tuiles Clé** en 5 piles selon leur type, indiqué par leurs icônes de décompte.
Selon le nombre de joueurs, certaines tuiles **Clé** doivent être retirées du jeu :

- **4 joueurs :** Aucune tuile n'est retirée.
- **3 joueurs :** Retirez 1 **tuile Clé** « 1 clé » de chaque pile.
- **2 joueurs et solo :** Retirez 1 **tuile Clé** « 1 clé » et 1 **tuile Clé** « 2 clés » de chaque pile.



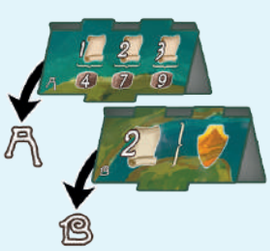
12. Placez les 5 piles de **tuiles Clé** à proximité du plateau.
Dans chaque pile, placez la tuile comportant le plus de clés au sommet (c'est-à-dire celle offrant le plus de récompenses).

Tuiles de Fin de Partie :

13.  Formez une pile face cachée de 12 **tuiles de Fin de Partie** choisies aléatoirement. Placez-la près du plateau.
Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Présentoirs :

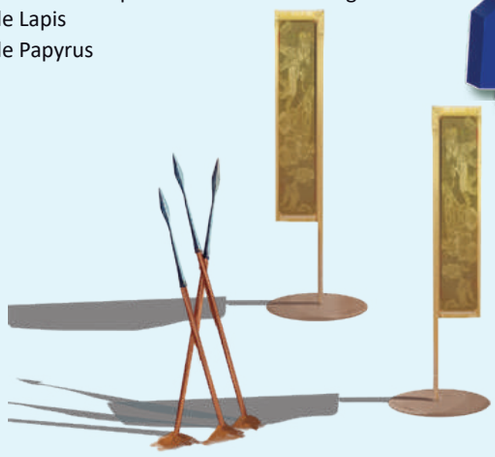
14. **Assemblez 2 présentoirs :**
- associez les pièces A + A
- associez les pièces B + B
Puis placez-les dans les emplacements prévus sur les bords du plateau (repères « A » et « B »).



15. Réserve générale :

Placez dans la réserve générale :
- tous les Blasons gris
- tous les Marqueurs de Connaissance gris
- le Lapis
- le Papyrus





MISE EN PLACE DES JOUEURS

Couleur et quantité :

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les Bateaux et Explorateurs correspondants :



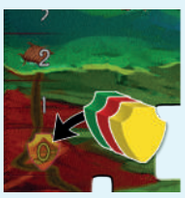
À 2 joueurs : 2 Bateaux et 2 Explorateurs
À 3 joueurs : 1 Bateau et 2 Explorateurs
À 4 joueurs : 1 Bateau et 1 Explorateur

Chaque joueur prend également :
- 1 Marqueur Blason
- 1 Marqueur de Connaissance
- 1 Prêtre

Remettez dans la boîte tous les éléments des couleurs inutilisées.



Les Pistes de Score et de Connaissance:



Placez votre Blason sur la case « 0 » de la piste de Score.



2. Placez votre Marqueur de Connaissance sur la case « 5 » de la piste de Connaissance.

Plateau joueur :

3. Prenez un plateau joueur et placez-le devant vous.
Remettez les plateaux inutilisés dans la boîte.



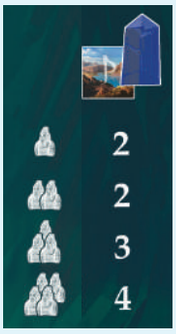
4. 

Mélangez les tuiles Colonie et distribuez-en une à chaque joueur, face visible devant vous. Assurez-vous que la Colonie portant le « 1 » est incluse.
Elle désigne le premier joueur.
Remettez les tuiles restantes dans la boîte.



5. Placez votre Prêtre sur votre Colonie sans recouvrir les éléments de la tuile.

6. Prenez une Mine depuis la boîte de jeu *(pas depuis le plateau principal)* et placez-la en recouvrant la montagne de votre Colonie.

7. 

Selon le nombre de joueurs, chacun prend 2, 3 ou 4 Lapis. Gardez-les près de votre plateau personnel, dans votre réserve.



8. 

Draft des tuiles Paysage de Départ.
Les joueurs draftent des tuiles Paysage de Départ jusqu'à ce que chaque joueur en possède autant que le nombre de joueurs
(2 à 2 joueurs, 3 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs)
Voir le détail ci-dessous.

- Mélangez les 16 tuiles Paysage de Départ mises de côté et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur.



a) Chaque joueur choisit une tuile Paysage de Départ et passe les autres à son voisin de gauche.

b) Placez ensuite simultanément la tuile Paysage de Départ choisie, adjacente au Paysage contenant votre Prêtre. Votre Prêtre se déplace alors sur ce nouveau Paysage.
Toutes les règles de placement d'un Paysage sont détaillées p. 7.

Exemple *:* La première tuile Paysage de Départ que vous draftez doit être placée adjacente à votre Colonie, puis le Prêtre se déplace sur cette tuile. Ensuite, la tuile Paysage de Départ suivante que vous draftez est placée adjacente à la tuile contenant votre Prêtre, et ainsi de suite.
Votre Prêtre va se déplacer de tuile en tuile.

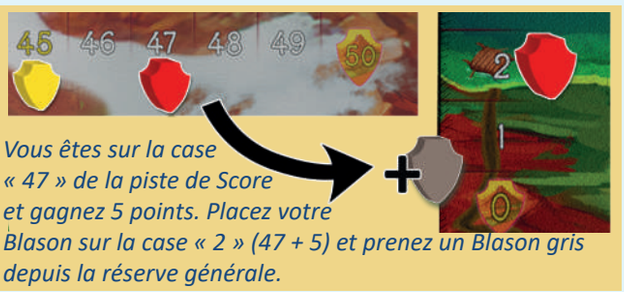
- Répétez les deux étapes a) et b) précédentes jusqu'à ce que chaque joueur ait placé autant de tuiles Paysage que le nombre de joueurs. *(2 à 2 joueurs, 3 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs)*
Remettez les tuiles Paysage de départ non utilisées dans la boîte.





PISTE DE SCORE ET DE CONNAISSANCE

Lorsque vous dépassez 50 sur une piste avec l'un de vos marqueurs Blason ou Connaissance, revenez à 1 et prenez un jeton gris correspondant.
Les marqueurs Blason et Connaissance gris indiquent que vous avez dépassé 50 sur une piste.



Vous êtes sur la case « 47 » de la piste de Score et gagnez 5 points. Placez votre Blason sur la case « 2 » (47 + 5) et prenez un Blason gris depuis la réserve générale.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Déplacer un Explorateur ou un Bateau

Section: Le plateau de jeu est divisé en “sections”. Chaque section possède deux parties distinctes, la rivière pour les Bateaux et le chemin de terre extérieur pour les Explorateurs.

À votre tour, vous **devez** déplacer soit un de vos **Bateaux**, soit un de vos **Explorateurs** de **1 ou 2 emplacements** vers l’avant, toujours dans le sens des aiguilles d’une montre (p. 6, 7).



Les Bateaux se déplacent uniquement sur les emplacements de la rivière, tandis que les Explorateurs se déplacent uniquement sur les emplacements du chemin extérieur.

Si vous passez par un emplacement occupé, ignorez-le : il ne compte pas dans votre déplacement.

Vous pouvez aussi augmenter votre déplacement de deux manières :

- En payant : Vous pouvez dépenser **1 Lapis** pour chaque emplacement supplémentaire que vous souhaitez parcourir.
- Grâce aux Inventions : Si vous possédez des tuiles Inventions présentant un Bateau ou un Explorateur, chacune vous donne respectivement **1 déplacement gratuit supplémentaire** pour vos Bateaux ou vos Explorateurs.

Si vous décidez de terminer votre déplacement sur un emplacement déjà occupé par un adversaire, vous devez **payer 1 Lapis directement à ce joueur.**
Votre adversaire est “poussé” vers le prochain emplacement vide disponible, toujours dans le sens des aiguilles d’une montre.



Limitation de déplacement : Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur un emplacement occupé par l’un de vos propres Bateaux ou Explorateurs, et si vous n’avez pas de Lapis en réserve, vous ne pouvez pas vous arrêter sur celui d’un adversaire.

Actions facultatives :

Rencontre avec votre propre Bateau / Explorateur



Si vous terminez votre déplacement dans une section où se trouve déjà votre autre Explorateur ou Bateau, **vous gagnez une action bonus gratuite**. Vous pouvez déplacer votre **Prêtre** sur **n’importe quelle tuile** de votre zone de jeu (Paysage ou Colonie).

Rencontre avec le pion d’un adversaire

Si vous terminez votre déplacement dans une section qui contient un Bateau ou un Explorateur appartenant à un autre joueur, vous **pouvez** faire une transaction. Payez **1 Lapis** directement à ce joueur ; en récompense, prenez **1 Papyrus** dans la réserve générale.



Une fois votre déplacement terminé, effectuez 2 actions principales dans cette section du plateau.

FRANCHIR UN SUPPORT DE FRONTIÈRE



Avant d’effectuer vos actions principales,
si vous avez franchi un support de frontière lors de votre déplacement, vous pouvez immédiatement en résoudre l’action.



Si vous déplacez votre Bateau ou votre Explorateur à travers la frontière avec le « **support A** » : **immédiatement**, vous pouvez **défausser 1, 2 ou 3 Papyrus** pour gagner respectivement **4, 7 ou 9 Connaissance**.
Note: Si vous choisissez d’effectuer cette action, ***vous devez le faire avant vos deux actions principales.***



Si vous déplacez votre Bateau ou votre Explorateur à travers la frontière avec le « **support B** » : **immédiatement**, vous pouvez **défausser 2 Papyrus** pour prendre une **tuile Décompte** depuis le bord du plateau, gagner **0 à 4 Connaissance** comme indiqué sur la tuile, puis résoudre immédiatement le décompte correspondant (voir p.8 pour le détail).
Révélez ensuite la tuile suivante de la pile, si disponible.
Note: Si vous choisissez d’effectuer cette action, ***vous devez le faire avant vos deux actions principales.***

2. Effectuer les actions principales

Une action représente l'interaction de votre civilisation avec le territoire qu'elle vient d'atteindre. Vous allez pouvoir bâtir, explorer ou récolter des ressources.
Vous effectuez toujours **2 actions principales** liées à la section (la zone du plateau) où votre Bateau ou Explorateur a terminé son mouvement.

Il existe 5 types d'actions différentes : Prendre un Paysage, Construire, Produire, Effectuer un décompte, Commercer. Le détail des actions est expliqué plus loin en p.7.
Vous êtes libre de choisir l'ordre de vos actions.

En fonction du choix de déplacement, Bateau ou Explorateur, vos choix sont différents :

Si vous avez déplacé un Explorateur :
Effectuez tout simplement les deux actions principales qui sont disponibles sur le chemin extérieur de cette section.



Si vous avez déplacé un Bateau :
L'une de vos deux actions est **obligatoirement** de prendre la tuile Multiplicateur face visible située sur la rivière de cette section. Révélez le Multiplicateur suivant de la pile.
Votre seconde action est à choisir parmi les deux actions disponibles sur le chemin extérieur de cette même section.



Si vous devez ou souhaitez renoncer à une action parce qu'elle ne vous est d'aucune utilité ou que vous ne pouvez pas en payer le coût, retirez définitivement l'élément correspondant (tuile Paysage, Cité, Temple, tuile de Fin de Partie ou Mine) du jeu.

À TOUT MOMENT

Tuiles Clé

Les tuiles Clés fonctionnent comme des récompenses instantanées. Vous n'avez pas besoin d'utiliser une action pour les récupérer.



Condition

Dès l'instant où vous remplissez la condition requise pendant votre tour, prenez immédiatement la tuile située au sommet de la pile correspondante à ces conditions et placez-la sous votre plateau personnel, dans la colonne du même type.

Limites : Vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile Clé par type.

Combos : Vous pouvez débloquer plusieurs tuiles Clé de types différents lors d'un seul et même tour si vous remplissez plusieurs conditions simultanément.

Les 5 conditions : Il existe 5 types de tuiles Clé, chacun lié à un objectif spécifique de développement de votre civilisation :
- construire 3 Temples
- fonder 3 Cités
- posséder 8 Inventions
- posséder un réseau de rivière continu s'étendant sur 9 tuiles Paysage,
- avoir 5 Sanctuaires "isolés" (sans Sanctuaire adjacent).

Les récompenses : Obtenir une tuile Clé vous octroie deux avantages majeurs pour le reste de la partie.

Bonus permanent de Multiplicateur : La tuile vous donne +0, +1 ou +2 multiplicateurs supplémentaires pour tous vos futurs décomptes de ce type spécifique.
De plus, **à la fin de la partie**, chaque tuile Clé en votre possession vous permet de déclencher une toute dernière fois le décompte de ce type.

Dès que vous construisez votre 3e **Cité**, *prenez la* ***tuile Clé "Cité"*** *au sommet de la pile.*



Cette tuile indique un multiplicateur "+2". Placez-la sous votre plateau personnel.
Désormais, à chaque fois que vous déclencherez un décompte de ***Cités****, vous utiliserez un multiplicateur total de 3 (votre multiplicateur de base de 1 + le bonus de 2 de la tuile) ①.*
De plus, grâce à cette tuile, vous êtes assuré de faire un ultime décompte de ***Cités*** *à la toute fin de la partie ②.*

Avant de commencer la partie – Déploiement des Explorateurs et Bateaux

En commençant par le joueur possédant la Colonie « 1 », puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur déploie l'un de ses Explorateurs ou Bateaux (unité) sur le plateau. Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes vos unités aient été placées.
Pour chaque placement, suivez ces étapes :

- Placer une unité

Placer un Explorateur ou un Bateau sur n'importe quel emplacement du plateau. Vous pouvez vous placer sur un emplacement occupé et déplacer un adversaire sur le prochain emplacement disponible, à condition de lui payer **1 Lapis**.

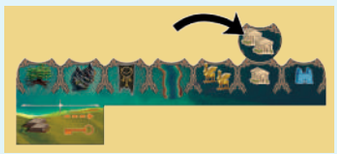
- Résoudre les effets.

Après avoir placé votre unité, effectuez vos 2 actions principales et résolvez tous les effets exactement comme vous le feriez lors d'un tour de jeu normal. Toutes les règles sont actives durant cette phase de préparation : des Décomptes peuvent être déclenchés et des tuiles Clé peuvent être acquises.

ACTIONS PRINCIPALES

Après avoir déplacé votre Bateau ou votre Explorateur, la deuxième étape de votre tour consiste à effectuer exactement **deux actions principales liées à la section du plateau** où vous avez terminé votre déplacement. Les actions possibles sont les suivantes :

1. Prendre une tuile Multiplicateur (Bateau seulement)



Prenez la tuile Multiplicateur face visible située au sommet de la pile et placez-la à l'emplacement correspondant au-dessus de votre plateau personnel. Vous pouvez accumuler plusieurs tuiles d'un même type.
Révélez le multiplicateur suivant de la pile.

2. Prendre une tuile Paysage

Prenez la tuile Paysage face visible située au sommet de la pile de la section correspondante et ajoutez-la à votre zone de jeu.

Règles de placement :

- Adjacence stricte : La nouvelle tuile doit obligatoirement être placée adjacente (voir définition p.3) à la tuile sur laquelle se trouve actuellement votre Prêtre.
- Liberté d'orientation : Vous êtes totalement libre de tourner la tuile comme bon vous semble ; il n'est absolument pas obligatoire de faire correspondre les tracés de la rivière entre les tuiles.



Dès que la tuile est posée, déplacez immédiatement votre Prêtre sur cette nouvelle tuile Paysage.
Révélez la tuile Paysage suivante sur la pile.



Les Inventions : Certaines tuiles Paysage comportent un symbole de bannière, ce sont les Inventions découvertes par votre civilisation. Il en existe 5 types différents.
Dès l'instant où vous placez une tuile Paysage avec un type d'Invention, vous possédez immédiatement cette Invention. **Son effet est permanent et cumulatif**.



Bonus d'Invention : Si vous avez placé une tuile Paysage présentant l'Invention ci-contre, votre capacité de choix est améliorée.

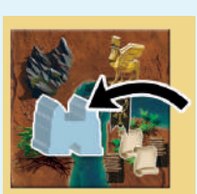
Au moment de prendre la tuile Paysage, vous pouvez regarder secrètement la tuile face cachée située juste en dessous dans la pile et choisir laquelle des deux vous préférez conserver. L'effet est cumulatif, vous pouvez donc regarder plusieurs tuiles mais toujours n'en choisir qu'une. Reposez toujours une tuile non choisie face visible au sommet de la pile.

3. Construire un Temple



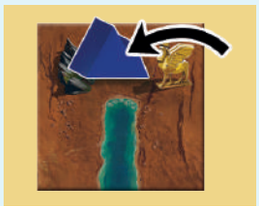
Prenez un Temple et utilisez-le pour recouvrir n'importe quel Sanctuaire de votre zone de jeu.
Ce sanctuaire n'est alors plus disponible lorsque vous effectuez le décompte des sanctuaires.
Votre premier Temple vous coûte **1 Lapis**, votre deuxième temple vous coûte **2 Lapis**, et ainsi de suite.

4. Fonder une Cité



Prenez une Cité et utilisez-la pour recouvrir n'importe quelle Forêt de votre zone de jeu.
Cette Forêt n'est alors plus disponible lorsque vous effectuez le décompte des forêts.
Votre première Cité vous coûte **1 Lapis**, votre deuxième Cité vous coûte **2 Lapis**, et ainsi de suite.

5. Construire une Mine



Prenez une Mine et utilisez-la pour recouvrir n'importe quelle montagne de votre zone de jeu.
Une Mine ne vous coûte rien.

6. Production de Lapis

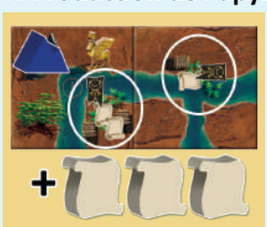


Produisez un Lapis pour chaque Mine et pour chaque symbole d'Invention Mine présent dans votre zone de jeu.



Dans l'exemple de gauche, recevez **2 Lapis**.

7. Production de Papyrus



Produisez un Papyrus pour chaque symbole d'Invention Papyrus présent dans votre zone de jeu.



Dans l'exemple de gauche, recevez **3 Papyrus.**

8. Effectuer un décompte



Gagnez de 0 à 4 points de Connaissance, selon ce qui est imprimé sur la tuile. Puis, effectuez immédiatement le décompte correspondant au type indiqué sur cette même tuile.
Une fois le décompte terminé, prenez la tuile et la conservez devant vous.
Révélez la tuile Décompte suivante sur le dessus de la pile.

Bonus de fin de partie : Gardez bien ces tuiles, le joueur qui en aura récolté le plus grand nombre pourra effectuer un décompte bonus à la fin de la partie. (voir p.10)

9. Tuile de Fin de Partie (Bateau & Explorateur)

Avancez votre marqueur de Connaissance de 10. Payez 2 Papyrus et 2 Lapis, vous recevez 10 points.



Apparition des tuiles : Ces tuiles n'existent pas sur le plateau au début du jeu. Elles n'apparaissent que lorsqu'une pile de ressources est totalement épuisée (par exemple, le dernier Paysage, la dernière Cité ou la dernière tuile Multiplicateur d'un emplacement a été pris).
Dès qu'un emplacement est vide, on y place immédiatement une Tuile de Fin de Partie.

Achat optionnel : Vous pouvez dépenser **une seule fois** les ressources demandées (Lapis/Papyrus) pour gagner les points de victoire.
La tuile utilisée est retirée et immédiatement remplacée par la première de la pile.

Fin de partie : Le jeu prend fin **dès que** cette pile est vide et qu'il est impossible de placer une nouvelle tuile sur un emplacement libre.

DÉCOMPTES

Fonctionnement général des Décomptes :

Lorsque vous déclenchez un décompte, la résolution se fait toujours en suivant ces étapes :

Déterminer la valeur de base : Vous devez d'abord calculer la valeur du décompte. La méthode de calcul est spécifique et différente pour chacun des 7 types de décomptes (forêts, montagnes, rivières, cités, etc.).

Appliquer les multiplicateurs : La valeur que vous venez de calculer est ensuite multipliée par le nombre total de multiplicateurs que vous possédez pour ce type de décompte.

La limite de Connaissance (Règle d'or) : Pour chaque décompte individuel, le nombre de points que vous remportez ne peut jamais dépasser votre niveau de Connaissance actuel, c'est-à-dire la position actuelle de votre marqueur sur la piste de Connaissance.
Tous les points excédentaires qui dépassent votre valeur de Connaissance sont définitivement perdus.

Note: C'est pour cela qu'il est crucial de faire monter sa piste de Connaissance avant de déclencher de gros décomptes !

Décompte des Sanctuaires



Comptez tous les Sanctuaires de votre zone de jeu qui ne sont adjacents à aucun autre Sanctuaire. Chacun de ces Sanctuaires compte pour une valeur de "1".



Deux Sanctuaires sont éligibles pour votre décompte des Sanctuaires (① + ②). Les Sanctuaires ③ + ④ sont adjacents et ne comptent pas. Avec 4 multiplicateurs pour le décompte des Sanctuaires, vous totalisez 8 (2 × 4). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 8, gagnez 8 points. Si la tuile Paysage en ③ ne possèdait pas de Sanctuaire, il y aurait eu 3 Sanctuaires pour ce décompte car la tuile Paysage en ④ aurait compté.

Décompte des Forêts



Déterminez votre plus grande zone de Forêts adjacentes.
Additionnez le nombre de Forêts de cette zone.
Chacune de ces Forêts compte pour une valeur de "1".



Votre plus grande zone de Forêts adjacentes se compose de 6 Forêts (de ① à ⑥). Avec 1 multiplicateur pour le décompte des Forêts, vous totalisez 6 (6 × 1). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 6, gagnez 6 points.

Décompte des Rivières

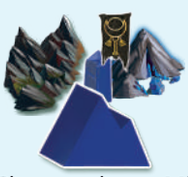


Déterminez votre plus grande zone de Rivières adjacentes.
Additionnez le nombre de Rivières de cette zone. Chacune de ces Rivières compte pour une valeur de "1".



Votre plus grand réseau de Rivières connecté se compose de 6 tuiles Paysage (de ① à ⑥). Avec 2 multiplicateurs pour le décompte des Rivières, vous totalisez 12 (6 × 2). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 12, gagnez 12 points.

Décompte des Montagnes



Déterminez votre plus grande zone de **Montagnes**. Elle regroupe toutes les tuiles Paysage contenant une Montagne, une Mine ou une Invention produisant du Lapis. Les tuiles doivent être adjacentes.
Chacune de ces **Mines compte pour une valeur de "2"**, les autres pour une valeur de "1".



Votre plus grande zone de Montagnes adjacentes se compose de 2 Montagnes, 1 Mine (qui compte pour 2) et 1 Invention (de ① à ⑤). Avec 3 multiplicateurs pour le décompte des Montagnes, vous totalisez 15 (5 × 3). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 15, gagnez 15 points.

Décompte des Cités



Comptez le plus petit nombre de tuiles Paysage reliant toutes vos Cités, y compris celles occupées par vos Cités.
Chaque tuile Paysage compte pour une valeur de “1”.

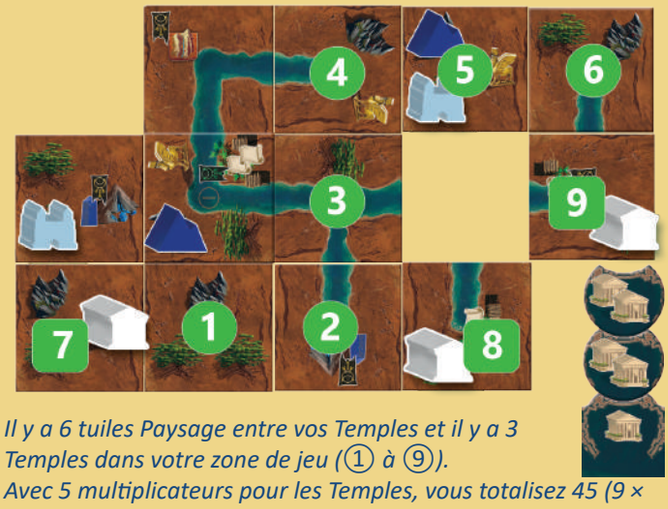


Il y a 3 tuiles Paysage entre vos Cités et il y a 2 Cités dans votre zone de jeu (de ① à ⑤). Avec 1 multiplicateur pour le décompte des Cités, vous totalisez 5 (5 × 1). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 5, gagnez 5 points.

Décompte des Temples



Comptez le plus petit nombre de tuiles Paysage reliant tous vos Temples, y compris celles occupées par vos Temples.
Chaque tuile Paysage compte pour une valeur de “1”.



Il y a 6 tuiles Paysage entre vos Temples et il y a 3 Temples dans votre zone de jeu (① à ⑨).
Avec 5 multiplicateurs pour les Temples, vous totalisez 45 (9 × 5). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 45, gagnez 45 points. Sinon, autant que votre Connaissance actuelle.

Décompte des Inventions



Comptez toutes vos Inventions présentes dans votre zone de jeu (symbole de bannière).
Chacune de vos Inventions compte pour une valeur de “1”.



Vous avez 6 Inventions dans votre zone de jeu sur les tuiles Paysage (de ① à ⑥). Avec 2 multiplicateurs pour le décompte des Inventions, gagnez 12 (6 × 2). Si votre niveau de Connaissance est au moins de 12, gagnez 12 points. Sinon, autant que votre Connaissance actuelle.

N’importe quel décompte



Si vous prenez la tuile Décompte avec le « ? », vous pouvez effectuer **n’importe lequel** des 7 types de décompte.

FIN DU JEU

Dès que l'un des joueurs prend le dernier élément d'un emplacement du plateau de jeu, tuile Paysage, Cité, Mine, Temple, tuile Décompte ou Multiplicateur, révélez immédiatement la tuile de Fin de Partie située au sommet de la pile et placez-la sur l'emplacement libéré.

Note: Cela s'applique uniquement aux emplacements du plateau de jeu, et non aux tuiles Décompte supplémentaires situées sur le côté droit du plateau.

Grâce à l'action correspondante (tuile de Fin de Partie, p.7), cette tuile pourra être résolue lors d'un tour ultérieur. Une fois que la tuile de Fin de Partie d'un emplacement a été résolue ou défaussée, une nouvelle tuile de cette pile est immédiatement révélée et placée sur cet emplacement libéré.

Dès qu'aucune nouvelle tuile de Fin de Partie ne peut être placée parce que la pile est épuisée, la partie se termine **à la fin du tour du dernier joueur**, qui est le joueur assis à la droite du premier joueur qui possède la Colonie « 1 » attribuée au début de la mise en place.

DÉCOMPTE FINAL ET VAINQUEUR

Dès que la fin de la partie est déclenchée, effectuez les décomptes finaux suivants :

- **Décompte des tuiles Clé**
- **Décomptes de Majorité**

Attention, chaque décompte individuel reste limité par votre niveau de Connaissance actuel.

Décompte des tuiles Clé

Pour chaque tuile Clé présente dans votre zone de jeu, effectuez un nouveau décompte correspondant à son emplacement.

Effectuez un nouveau décompte pour vos 3 tuiles Clé : le décompte des Inventions ① avec un multiplicateur de 4, le décompte des Rivières ② avec un multiplicateur de 3 et le décompte des Cités ③ avec un multiplicateur de 1.



Décomptes de Majorité

Le joueur possédant le plus de **Cités** et celui possédant le plus de **Temples** effectuent un nouveau décompte des **Forêts** pour chacune de ces majorités (un même joueur peut posséder les 2 majorités pour Cités et Forêts).

Le joueur avec le plus grand réseau connecté de **Rivières** et celui ayant collecté le plus de **tuiles de Décompte** effectuent un décompte des **Montagnes** pour chacune de ces majorités (un même joueur peut posséder les 2 majorités pour tuiles de Décompte et Montagnes).

Ce joueur possède le plus grand nombre de Cités et de Rivières connectées. Il effectue 2 décomptes. Le premier avec ses Forêts ① et un multiplicateur de 1. Puis, pour le second, le plus grand réseau de Rivières connectées, il effectue un décompte de ses Montagnes ② avec un multiplicateur de 3.



Note : En cas d'égalité pour une majorité, chacun des joueurs à égalité effectue ce décompte.

Après le décompte final, comptez les marqueurs Blason gris que vous avez collectés. Chaque Blason vaut 50 points, auxquels s'ajoutent les points marqués sur la piste de Score (piste des Blasons).



Jaune a collecté 5 Blasons (= 250 points) + 29 points sur la piste = 279 points ①.
Rouge a collecté 4 Blasons (= 200 points) + 42 points sur la piste = 242 points ②
Jaune gagne !

Le joueur possédant le plus de Score gagne la partie.



MODE SOLO

Votre but est de marquer le plus de points possible et de vaincre votre adversaire.

Préparation

Effectuez la préparation pour la partie Solo comme lors d'une partie normale et appliquez les changements suivants :

Mise en place générale

→ 6 : Ne placez qu'1 seule tuile Décompte aléatoire dans chacun des 6 emplacements prévus pour les décomptes supplémentaires.
Remettez les tuiles de Décompte inutilisées dans la boîte.

Mise en place des joueurs

→ 9 : Piochez 4 tuiles Paysage de Départ face cachée, placez-en une à côté de votre Colonie, et retirez les autres. Ensuite, piochez 3 autres tuiles Paysage de Départ face cachée, placez-en une à côté de votre Colonie, et retirez les autres. Comme d'habitude, votre Prêtre se déplace sur la tuile Paysage nouvellement placée.

Déroulement de la partie

La séquence de jeu se déroule à l'identique, déplacement d'un Bateau ou Explorateur puis 2 actions principales.

Appliquez les changements suivants :

Après avoir effectué vos 2 actions principales dans la section de fin de déplacement, retirez le troisième élément d'action de l'emplacement **non utilisé**.

Note: Si la production de Lapis/Papyrus n'a pas été utilisée, retirez n'importe quel élément du plateau de jeu.

Vous prenez le multiplicateur ① et produisez du Papyrus ②. La tuile Décompte supérieure ③ est retirée du jeu. Si vous deviez prendre et utiliser la tuile Décompte, vous devriez retirer n'importe quel élément d'un autre emplacement d'action.



Décompte supplémentaire :

Si vous payez 2 Papyrus pour effectuer un décompte supplémentaire avec une tuile Décompte, retirez immédiatement une autre tuile Décompte.

Tuiles Clé :

Si vous récupérez une tuile Clé, retirez immédiatement la tuile Clé située en dessous (si elle est encore disponible), ainsi qu'une autre tuile Clé avec le plus de clés possible.

Fin de la partie + décompte final

La partie se termine normalement dès qu'aucune nouvelle tuile de Fin de Partie ne peut être placée. Effectuez le décompte des **tuiles Clé** comme d'habitude.

Les changements concernant les décomptes de Majorité sont les suivants :

- Si vous avez construit 4 Cités ou plus, vous pouvez effectuer un décompte des Forê**ts**.



- Si vous avez construit 4 Temples ou plus, vous pouvez effectuer un décompte des Forê**ts**.



-Si vous avez collecté 12 tuiles de Décompte ou plus, vous pouvez effectuer un décompte des Montagnes.



- Si votre plus grand réseau continu de rivières s'étend sur 12 tuiles Paysage ou plus, vous pouvez effectuer un décompte des Montagnes.



Vous battez votre adversaire si vous avez plus de points que lui :
Aziz: 260 points
Hammurabi: 290 points
Lilith: 320 points
Ishtar: 350 points
Gilgamesh: 380 points
Tiamat: 400 points





Inventions

Toutes les Inventions sont mentionnées aux moments appropriés dans le livret de règles, mais voici un récapitulatif rapide.

Lorsque vous produisez du Lapis, chacune de ces icônes produit **1 Lapis.**

Lorsque vous produisez du Papyrus, chaque icône Papyrus produit **1 Papyrus**.

Lorsque vous déplacez votre Explorateur, vous pouvez avancer d'**un emplacement supplémentaire par icône**.

Lorsque vous déplacez votre Bateau, vous pouvez avancer d'**un emplacement supplémentaire par icône.**

Lorsque vous prenez une tuile Paysage d'une pile, vous pouvez en regarder **une supplémentaire par icône**, puis en choisir une. Remettez sur la pile, dans l'ordre de votre choix, les tuiles Paysage non choisies, en veillant à ce que la tuile du dessus soit toujours placée face visible.

(c) FENTasy Games 2026 -
(c) IRONGAMES 2025

Bernd remercie Klemens Franz, Rolf Raupach, Nils Baus, Tobias Molliné, Rainer Welsch, Jeffrey D. Allers, Britta Tikovsky, Felix Bartosch, Daniel Atorf, Mathias Schütt, Jonathan Leech pour leur aide, ainsi que sa femme Michaela, et tous ceux qu'il a oubliés.

Pour Narguiza, mon amour
Que le Papyrus porte et scelle notre amour à travers le temps,
Que le Lapis enrichisse nos vies de mille éclats,
Que nos enfants grandissent à nos côtés,
Dans le bonheur et la sagesse d'une famille profondément aimante.
F

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FENTasy Games
6 rue des Gémeaux
95800 CERGY France
www.fentasy-games.com