

# SWEET LANDS

## Histoire

Bienvenue dans les Terres Sucrées de *Sweet Lands*, le pays des confiseries.

Ce joli pays est dirigé par le roi Sirop Sucré, réputé pour son amour insatiable pour les sucreries. Le hic, c'est qu'à la suite de tous ses excès, il a fini par tomber gravement malade.

Si son état ne s'améliore pas rapidement, le royaume risque de se retrouver sans souverain et sombrer dans le chaos.

Désespéré, le roi se résigne à lancer un grand concours afin de trouver l'héritier le plus digne de lui succéder sur le trône.

C'est vous qui avez été convoqués pour prendre part à cette épreuve capitale. Il ne fait point de doute que vous possédez toutes les qualités requises. Votre tâche est donc simple

**: transformer le pays en un royaume des plus prospères dans le délai imparti.**

Mais le temps file et chaque minute compte dans cet ambitieux projet.

Rendez-vous directement sur le terrain, collaborez avec les citoyens locaux et bâtiez un royaume magnifique afin de prouver que vous êtes digne de devenir le prochain roi des

Terres Sucrées !

Auteur : TOTSUCA CHUO

Développement : TARO MATUYAMA

Livret de règles : NUN (Be Catchy Games)

Graphisme : TATSUKI ASANO  
SACHIKO KATSUKI

Illustrations : Brownie120

Conception du logo : CHAI

Traduction anglaise : ELAINE SHIMOKAWA

Traduction française : MeepleRules.fr (12/2024)

Relecture : BENJAMIN BOTOR



Higashi-machi 1-29  
Kurume-city  
Fukuoka, Japan

# Matériel 1/2 < Mise en place de la zone de jeu >

## Plateaux



## Tuiles

4 tuiles Action Supplémentaire



2 tuiles pour la 2<sup>e</sup> manche



2 tuiles pour la 3<sup>e</sup> manche

6 tuiles Jalon



4 tuiles Décompte Final



36 tuiles Compétence (3 de chacun des 12 types)



20 tuiles Manche



15 tuiles Standard



5 tuiles Passé

## Note d'édition :

L'éditeur original, Uchibacoaya, n'a pas autorisé la localisation de certains éléments, identifiés par ce symbole

free = gratuit(e)  
copy = copier  
least = le moins de  
start = départ

# Mise en Place

## Zone de jeu



11 Placez le **plateau imitation** pour 3-4 joueurs à côté du plateau principal lors d'une partie à 3 joueurs, et placez les deux plateaux Imitation à côté du plateau principal lors d'une partie à 4 joueurs. N'utilisez pas ces plateaux dans vos parties à 2 joueurs.

10 Sélectionnez aléatoirement 5 **tuiles Jalon** et placez-les, sur une face au hasard, à côté du plateau principal. Rangez la tuile inutilisée dans la boîte.

Sélectionnez aléatoirement 2 **tuiles Décompte Final** et placez-les, face visible, à côté du plateau principal.

Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.



Placez les jetons Route, les Diamants, les disques Action et les cubes Ressource dans la réserve commune.

Remarque : tous les éléments de la réserve commune sont considérés comme étant illimités. Utilisez le substitut de votre choix si l'un d'eux venait à manquer.

Placez le **marqueur Manche** sur la case « 1 » de la piste Manche, dans la zone centrale inférieure du plateau principal.

7

Le joueur ayant le plus récemment mangé des bonbons devient **Premier Joueur** et reçoit le **marqueur Premier Joueur**.

Je vais courir tout au long de ce livret de règles !



C'est parti !



### Jetons communs

1 marquéur Manche  
1 marquéur Premier Joueur  
105 jetons Route  
20 Diamants  
25 disques Actions  
110 cubes Ressource  
20 cubes de valeur 1  
10 cubes de valeur 5  
20 cubes de valeur 10

### Cartes



### Pour la variante

14 tuiles Compétence Avancée



1

Placez le plateau principal au centre de la table.

2

Triez les tuiles Compétence par type et placez chaque pile sur l'un des 12 emplacements Compétence situés sur le côté droit du plateau principal, comme illustré.

3

Mélangez soigneusement toutes les cartes Citoyen et placez-les, face cachée, dans un paquet à portée de tous les joueurs. Elles forment le paquet Citoyen.



Placez les quatre tuiles Action Supplémentaire face cachée sur les emplacements des tuiles Manche correspondants, comme illustré.

6



Placez le plateau Manche à côté du plateau principal.

Triez les tuiles Manche en deux piles en fonction de leur verso et mélangez chacune des piles séparément. Piochez aléatoirement dans chaque pile le nombre de tuiles correspondant au nombre de joueurs (voir tableau ci-contre) et placez-les, face visible, sur les emplacements correspondants du plateau Manche. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.

5

Vous serez prêts à jouer lorsque j'aurais atteint cette case !



La mise en place se poursuit avec celle des joueurs ►



Triez les tuiles Terrain et les tuiles Terrain Spéciales par type et placez-les près du plateau principal. Cette zone s'appelle la réserve commune.

4

Nombre de joueurs	1~2	3	4
Tuiles Standard	8	9	11
Tuiles Passé	2	3	3

# Matériel 2/2

## ⟨ Mise en place des joueurs ⟩

### Plateaux

5 plateaux Territoire (recto verso)



4 plateaux Développement Industriel



4 plateaux Planification



7 plateaux Personnage (recto verso)

### Tuiles

8 tuiles Réduction sur le Bois



4 tuiles de valeur -1



4 tuiles de valeur -2

1 tuile Taux de la Ville  
(utilisez uniquement avec le plateau Personnage Lotus Che. Voir les annexes à la fin du livret de règles pour plus de détails)



1 pion Manche  
1 marqueur Nourriture  
3 marqueurs Point  
1 marqueur Point de Victoire  
1 marqueur Point de Ville  
1 marqueur Point d'Industrie

### Jetons Joueur

9 jetons Cookie Lapin



## Mise en Place des Joueurs

Chaque joueur prépare les éléments suivants :

1

Prenez 1 plateau Planification et 1 plateau Développement Industriel et placez-les devant vous.

En commençant par le joueur situé à la droite du premier joueur et en poursuivant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit 1 plateau Personnage et 1 plateau Territoire. Choisissez l'une des faces du plateau Personnage et insérez-le dans votre plateau Planification. Le plateau assemblé est appelé votre plateau Héritier.



\*L'insertion peut provoquer un léger soulèvement du plateau, mais cela n'empêche pas la partie.

Remarque : Les plateaux Personnage ont des capacités de base et des capacités Horloge uniques. Les capacités de base sont actives dès le début de la partie, tandis que les capacités Horloge s'activent lorsque des conditions spécifiques sont remplies. Chaque personnage possède des atouts différents pour vous aider à gagner davantage de points s'ils sont utilisés efficacement. Consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails.

En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en poursuivant dans le sens antihoraire, choisissez 1 emplacement sur le plateau Manche pour y placer votre jeton Manche. Vous ne pouvez pas choisir un emplacement sur lequel un jeton a déjà été placé.



11

Prenez tous les jetons Joueur indiqués ci-dessus, à raison d'un lot par joueur. Il y a 4 couleurs de joueurs. Un joueur doit prendre tous les jetons d'une même couleur. Il prend également 1 exemplaire de chacun des 2 types de tuiles Réduction sur le Bois.

2

Placez tous vos jetons Propriété et vos jetons Cookie Lapin sur les emplacements correspondants de votre plateau Héritier et de votre plateau Développement Industriel.

3



Placez vos 6 marqueurs Prospérité sur chacune des cases les plus à gauche des pistes Prospérité sur le côté gauche du plateau principal.

10

Placez vos 3 types de marqueurs Point sur la case « 0 » de la piste de score en haut du plateau principal.



9

\* Quantité indiquée pour chaque joueur. Le jeu contient le matériel pour quatre joueurs.

2 marqueurs Industrie



1 marqueur Chariot

1 marqueur Locomotive

6 marqueurs Prospérité



8 marqueurs Revenus



4 marqueurs Diamant (cubes)

4 marqueurs Unité (cylindres)

23 jetons Propriété



4

Placez votre jeton Chariot (l'un de vos marqueurs Industrie) sur la première case de la piste Industrie, en haut de votre plateau Développement Industriel. Placez votre jeton Locomotive (votre autre marqueur Industrie) à proximité, mais hors du plateau.

### Pour la variante

1 plateau Ordre du Tour



1 marqueur Ordre du Tour

\* Quantité indiquée pour chaque joueur. Le jeu contient le matériel pour quatre joueurs.

5

En bas de votre plateau Développement Industriel, placez votre marqueur Nourriture sur la case « 0 » de la piste Nourriture. Placez ensuite les tuiles Réduction sur le Bois sur les cases correspondantes.

Placez votre plateau Territoire devant vous, sur la face de votre choix.

La face A de chaque plateau Territoire est la même pour tous les joueurs, tandis que la face B est différente. Il est recommandé d'utiliser la face A pour tous les joueurs lors de votre première partie.

6

### Collector / Payer

Il existe 4 types de ressources dans le jeu : l'Or (🟡 = monnaie du jeu), le Blé (🟠), le Bois (🟢) et le Fer (🟣). Chaque plateau Héritier comporte des emplacements Ressource correspondant à chaque ressource, situés à gauche du plateau. Lorsque vous gagnez des ressources, prenez dans la réserve commune autant de cubes Ressource que le nombre de ressources gagnées et placez-les sur l'emplacement Ressource correspondant. De même, lorsque vous payez avec des ressources, prenez les cubes de votre emplacement Ressource et remettez-les dans la réserve commune. Les cubes Ressource peuvent être convertis librement à tout moment.



Exemple : Le joueur A gagne 7 Blé. Il prend un cube de valeur 5 et deux cubes de valeur 1 dans la réserve commune et les place dans son emplacement Ressources Blé.



Placez vos marqueurs Revenus sur chaque case délimitée en blanc sur les 4 pistes Revenus situées sur le côté gauche de votre plateau Héritier. (Ceci correspond à vos revenus au début de la partie.)

Remarque : Si l'un de vos revenus dépasse 49 au cours de la partie, placez un cube Ressource sur la position 10 pour en garder la trace.

Reportez-vous à la section Ressources de Départ (🟡) de votre plateau Héritier et prenez la quantité de ressources et de Diamants indiquée.

À l'exception de l'Or, les trois types de ressources (le Blé, le Bois et le Fer) sont appelés ressources de base. En outre, les Diamants (🟡) sont un type de ressource distinct. Lorsque vous gagnez des Diamants, prenez-les dans la réserve commune et placez-les devant vous. Lorsque vous payez des Diamants, remettez-les dans la réserve commune.

8

7



# But du Jeu

Tout au long de la partie, chaque joueur développe des villes sur son **plateau Territoire** tout en avançant sur ses **pistes Prospérité**.

À l'issue des **5 manches**, la partie s'achève et le joueur qui cumule le plus de **Points de Victoire (PV)** l'emporte!

# Tour de Jeu

La partie se déroule en **5 manches**.

À chaque manche, les joueurs résolvent les 4 phases suivantes dans l'ordre.



## Phase d'Initiation

**Remarque : Cette phase est ignorée lors de la 1<sup>re</sup> manche.**

Avancez le marqueur Manche d'une case vers la droite sur la piste Manche.

Selon la case atteinte, résolvez l'action correspondante :

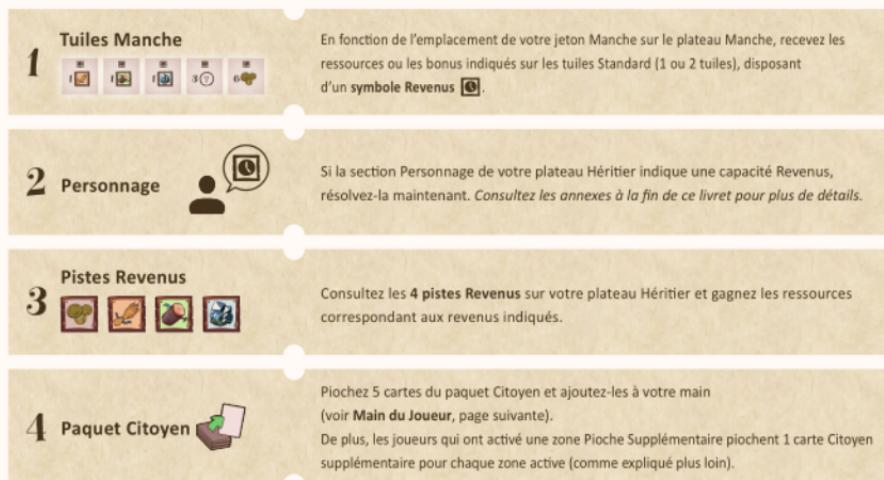
**2<sup>e</sup> manche** : Révélez (face visible) les 2 tuiles Action Supplémentaire pour la 2<sup>e</sup> manche.

**3<sup>e</sup> manche** : Révélez (face visible) les 2 tuiles Action Supplémentaire pour la 3<sup>e</sup> manche.

## Phase de Revenus

Chaque joueur collecte ses revenus, dans cet ordre :

Remarque : L'obtention de bonus peut augmenter vos revenus ultérieurs. Veillez à bien respecter l'ordre ci-dessous pour collecter vos revenus.



**Exception : Pour la 1<sup>re</sup> manche uniquement, piochez 6 cartes (au lieu de 5) du paquet Citoyen et ajoutez-les à votre main.**



# Phase d'Action

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. À son tour, chaque joueur peut :

- 1 Utiliser un emplacement d'Action
- 2 Jouer une carte Citoyen
- 3 Utiliser une capacité Retournement
- 4 Passer

Les joueurs peuvent effectuer une fois l'une des actions ci-dessus et peuvent également effectuer autant d'actions gratuites (détails plus loin dans ce livret) qu'ils le souhaitent.

Si un joueur choisit de passer, son tour est ignoré jusqu'à la fin de la manche.

La Phase d'Actions s'achève lorsque tous les joueurs ont passé.

Une fois familiarisé avec le jeu, le joueur suivant peut commencer son tour dès que le joueur actuel a décidé de ses actions : il n'est pas nécessaire d'attendre qu'il ait terminé chaque étape!



## Main du Joueur

S'il est vous est demandé de piocher des cartes Citoyen au cours de la partie, piochez des cartes du paquet Citoyen et conservez-les dans votre main .

Les cartes défaussées depuis votre main sont placées face visible à côté du paquet Citoyen, formant ainsi une défausse. Pendant la Phase d'Actions, vous pouvez défausser ou utiliser les cartes Citoyen de votre main. Il y a cependant une restriction importante à ce sujet : **de la 1<sup>re</sup> à la 4<sup>re</sup> manche, vous ne pouvez pas effectuer d'action qui réduirait votre main à 0 carte, même temporairement.**

Ainsi, il vous restera toujours au moins une carte en main à la fin de chaque manche. Vous pourrez ainsi conserver exactement une carte pour la manche suivante (comme expliqué plus loin).

Lors de la 5<sup>re</sup> et dernière manche, vous pourrez utiliser toutes les cartes que vous avez en main.



## 1 Utiliser un emplacement d'Action

Le plateau principal (et les plateaux Imitation à 3-4 joueurs) comporte(nt) plusieurs Zones d'Actions.

Chaque Zone d'Actions a un **effet** qui peut être appliqué, ainsi que 1 ou 3 **emplacements d'Action** (emplacements circulaires).



Vous pouvez choisir n'importe quelle Zone d'Actions, s'il reste des emplacements d'Action disponibles. **Placez un disque Action de la réserve commune dans l'emplacement vide le plus à gauche de cette zone**, puis appliquez l'effet indiqué.

Dans ce processus, vous devez d'abord défausser de votre main le nombre spécifié de cartes Citoyen selon la position de l'emplacement où vous placez le disque. C'est ce qu'on appelle le coût de la main.

- Coût de la main pour le 1<sup>er</sup> emplacement en partant de la gauche : défaussez 1 carte Citoyen  de votre choix.
- Coût de la main pour le 2<sup>er</sup> emplacement en partant de la gauche : défaussez 2 cartes Citoyen  de votre choix.
- Coût de la main pour le 3<sup>er</sup> emplacement en partant de la gauche : défaussez 3 cartes Citoyen  de votre choix.

Précision : Même si vous choisissez une Zone d'Actions disposant de seulement 1 emplacement d'Action, vous devez toujours défausser une carte Citoyen de votre choix comme coût de la main.



Phase d'initiation

Phase de revenus

Phase d'Actions  
1 Emplacement Action

Phase d'Actions  
2 Cartes Citoyen

Phase d'Actions  
3 Capacité Retournement

Phase d'Actions  
4 Passer

Phase d'Actions  
Actions Gratuites

Phase d'Entretien



Dans chaque Zone d'Actions, vous payez le coût indiqué à gauche de la flèche  pour effectuer l'action indiquée à droite. **Les chiffres rouges du côté du coût** indiquent la quantité d'une ressource spécifique que vous devez **payer**, tandis que les chiffres noirs du côté de l'action indiquent la quantité d'une ressource spécifique que vous **gagnez** ou le nombre de fois qu'une action peut être effectuée. Cette notation est utilisée non seulement dans les Zones d'Actions, mais aussi à d'autres endroits.



Les 5 Zones d'Actions situées en haut au centre du plateau principal sont appelées **Zones d'Actions Spéciales** . De même, les 6 Zones d'Actions situées dans les 3 emplacements inférieurs des 2 colonnes de gauche sont appelées **Zones d'Actions de base**  et les 5 emplacements restants sont appelés **Zones d'Actions Avancées** .

En outre, les zones d'Actions du plateau **Imitation** sont toutes **zones d'Actions Spéciale** . Vous pouvez les distinguer grâce au **symbole Toque**  dans l'emplacement d'Action.

Vous trouverez ci-dessous une liste des effets de chaque zone d'Actions. Par ailleurs, **7 actions particulièrement importantes** résultant de ces effets sont expliquées en détail.



### Zones d'Actions de Base

- Payez 6 Blés, puis placez jusqu'à 3 tuiles Terrain.
- Payez 4 Blés, puis avancez de jusqu'à 2 cases sur la piste Nourriture.
- Payez 4 Blés, puis placez 1 jeton Cookie Lapin.
- Payez 6 Bois, puis placez jusqu'à 3 jetons Route.
- Payez le coût indiqué, puis placez jusqu'à 2 jetons Propriété.
- Payer 3 Fers, puis avancez de jusqu'à 2 cases sur la piste Industrie.

## Placement des tuiles Terrain

L'aménagement du territoire est la première étape pour bâtir une ville prospère.



【Cette action vous permet de prendre n'importe quelle **tuile Terrain**\* de la réserve commune et de la placer sur votre plateau Territoire.】



- Les tuiles Terrain sont placées face visible (la face sur laquelle ne figure aucun effet) sur les **hexagones** (emplacements hexagonaux).
- Les tuiles Terrain ne peuvent être placées que sur des hexagones **vides** adjacents à des **hexagones Capitale** ou à des **hexagones comportant déjà des tuiles Terrain**.
- La tuile Terrain doit correspondre au **type de terrain** indiqué sur l'hexagone (Champ de Blé , Forêt , Mine  ou Mer ).
- Les hexagones Terrain Spécial n'ont pas de type de terrain. Lorsque vous placez une tuile Terrain ici, vous pouvez placer n'importe quelle **tuile Terrain Spécial** choisie dans la réserve commune. La face visible de chaque tuile Terrain Spécial comporte de puissants effets qui sont activés lorsqu'elle est retournée (comme expliqué ci-après).
- Les tuiles Terrain ne peuvent pas être placées sur des hexagones Capitale ou en dehors de la zone désignée.
- Si vous pouvez placer plus d'une tuile Terrain lors d'une même action, résolvez chaque tuile une par une, dans l'ordre. Ces tuiles Terrain n'ont pas besoin d'être placées adjacentes les unes aux autres.
- Vous ne pouvez pas déplacer des tuiles Terrain déjà placées ni y empiler des tuiles supplémentaires.
- Lorsque vous placez une tuile Terrain sur un hexagone comportant un symbole, vous gagnez immédiatement le bonus indiqué. Consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails.

\*Désormais, le terme **tuile Terrain** désignera à la fois les tuiles Terrain ordinaires et les tuiles Terrain Spécial, sauf indication contraire.



## es d'Actions



### Zones d'Actions Spéciales



⑥ Payez 2 Diamants, puis avancez d'un total de 2 cases sur les pistes Prospérité.

⑦ Prenez 1 disque Action dans la réserve commune et placez-le devant vous. Lors des tours suivants, lorsque vous utilisez un emplacement d'Action, placer ce disque sur l'emplacement permet de réduire le coût de la main à 0 carte. Il n'y a pas de limite au nombre de disques Action que vous pouvez détenir, mais si vous les avez encore à la fin de la manche, ils doivent tous être remis dans la réserve commune.

① Gagnez 2 Diamant.

② Piochez 2 cartes Citoyen.

③ Gagnez 6 Ors / 8 Ors .

④ Payez 4 Ors, puis choisissez une zone d'Actions du type indiqué (Base ou Base/Avancé) et copiez son effet. Peu importe que l'emplacement à l'intérieur de la zone choisie soit vide ou occupé.

### Zones d'Actions Avancées

Parmi les Zones d'Actions Avancées, deux deviennent disponibles au début de la 2<sup>e</sup> manche, et deux autres au début de la 3<sup>e</sup> manche.

⑤ Payez 8 Blés et 8 Bois, puis placez jusqu'à 3 tuiles Terrain et jusqu'à 3 jetons Route dans l'ordre de votre choix.

⑥ Payez 7 Blés, puis avancez de jusqu'à 3 cases sur la piste Nourriture.

⑦ Payez 9 Blés, puis placez jusqu'à 2 jetons Cookie Lapin.

⑧ En plus du coût indiqué, payez 1 Bois, puis placez jusqu'à 3 jetons Propriété.

⑨ Payer 5 Fers, puis avancez de jusqu'à 3 cases sur la piste Industrie.



### Placer des jetons Route

Il est essentiel d'établir des infrastructures pour transporter les ressources depuis les territoires développés

[Cette action vous permet de prendre un jeton Route de la réserve commune et de le placer sur votre plateau Territoire.]



- Les jetons Route sont placés sur les **bords des hexagones**.
- Les jetons Route ne peuvent être placés que sur les éléments suivants :
  - ① Les bords vides adjacents aux bords d'un hexagone Capitale.
  - ② Les bords vides adjacents à des bords où des routes sont déjà placées.
- Lorsque vous êtes en mesure de placer plus d'un jeton Route à partir d'une seule action, résolvez chaque jeton Route un par un, dans l'ordre. Ces jetons Route n'ont pas besoin d'être placés adjacents les uns aux autres.
- Il n'est pas possible de déplacer des jetons Route déjà placés ni d'y empiler des jetons supplémentaires.



## Tuiles Terrain adjacentes à des jetons Route

Lorsque 1 ou plusieurs bords d'un hexagone avec une tuile Terrain sont occupés par des jetons Route, retournez immédiatement la tuile. Vous gagnez immédiatement le bonus indiqué sur la tuile retournée (par exemple, pour une tuile Terrain, avancez sur la piste Revenus ou Prospérité spécifiée. Les tuiles Terrain Spécial ont des bonus différents, comme expliqué ci-après).

Ceci s'applique que vous placiez un jeton Route adjacent à une tuile Terrain existante ou que vous placiez une tuile Terrain adjacente à un jeton Route existant.



## Activation des Zones Pioche Supplémentaire adjacentes

Chaque zone Pioche Supplémentaire sur votre plateau Territoire peut être activée pour augmenter le nombre de cartes Citoyen que vous pouvez piocher pendant la Phase de Revenus. Pour activer une zone Pioche Supplémentaire, vous devez remplir les deux conditions suivantes :

- Une tuile Terrain est placée sur n'importe quel hexagone adjacent à la zone (face visible ou face cachée).
- Un jeton Route est placé sur n'importe quel bord entourant la zone.

Remarque : Un jeton Route touchant la zone juste en un point ne remplit pas cette condition.



Chaque fois que vous activez une Zone Pioche Supplémentaire, piochez immédiatement 1 carte du paquet Citoyen. De plus, lors de la Phase de Revenus (Q), vous piochez 1 carte supplémentaire pour chaque Zone Pioche Supplémentaire activée. Une fois activée, une Zone Pioche Supplémentaire reste active jusqu'à la fin de la partie. Une même zone ne peut pas être activée plus d'une fois.



## Placer des jetons Propriété

Une fois que les territoires ont été développés et que les infrastructures ont été mises en place, les industries peuvent se déployer.



[Cette action vous permet de prendre 1 jeton Propriété (House, Factory, Office, Lab, Store) de votre choix de votre plateau Héritier ou de votre plateau Développement Industriel et de le placer sur votre plateau Territoire.]

**Important !** Pour cette action, vous pouvez placer 1 des 5 types de jetons Propriété suivants : le jeton Tente à fromage (appelé « jeton Tente »), le jeton Maison Chou à la Crème (appelé « jeton Maison »), le jeton Bâtiment en Brownie (appelé « jeton Bâtiment »), le jeton Labo Laitier (appelé « jeton Labo ») ou le jeton Boutique de Café (appelé « jeton Boutique »). Bien que le jeton Horloge Glacée (appelé « jeton Horloge ») soit également considéré comme un jeton Propriété, il ne peut pas être placé en utilisant cet effet. Le jeton Horloge est un jeton Propriété spécial qui doit être placé sur votre plateau Héritier à l'aide d'une action gratuite (comme expliqué ci-après).

Remarque : Les jetons Cookie Lapin ne sont pas des jetons Propriété.

Placé par l'action « Placez un jeton Propriété »	Placé par une action gratuite lorsque certaines conditions sont remplies
Jetons Propriété	
N'est pas un jeton Propriété	

Chaque type de jeton Propriété doit être pris dans un ordre spécifique et le coût indiqué doit être payé.

Ces restrictions varient selon les jetons Propriété, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Après avoir payé tous les coûts de cette action, prenez 1 jeton Propriété et placez-le immédiatement dans l'un des emplacements suivants :



Sur une **tuile Terrain** qui a déjà été retournée et sur laquelle aucun jeton Propriété n'a déjà été placé.



Sur un **hexagone Capitale** sur lequel aucun jeton Propriété n'a déjà été placé.

**Important !** Les zones de placement des jetons Tente, Maison, Bâtiment et Magasin sur votre plateau Héritier correspondent à certains types de terrain. Cependant, **vous pouvez placer un jeton Propriété sur n'importe quelle tuile Terrain, quel que soit le type de terrain.**

- Un seul jeton Propriété peut être placé sur chaque tuile Terrain ou hexagone Capitale retourné. S'il n'y a pas d'emplacement disponible, vous ne pouvez pas effectuer l'action « Placez des jetons Propriété ».
- La tuile doit avoir été retournée au début de votre action. Certains bonus que vous gagnez en plaçant un jeton Propriété peuvent vous permettre de retourner des tuiles Terrain supplémentaires. Cependant, vous ne pouvez pas placer de jetons Propriété sur ces tuiles nouvellement retournées avec votre action en cours.
- Une fois qu'un jeton Propriété est placé sur une tuile Terrain, vous bénéficiez immédiatement du **même effet que lorsque la tuile Terrain a été retournée** (comme décrit précédemment). De même, lorsque vous placez un jeton Propriété sur un hexagone Capitale, vous **bénéficiez immédiatement de l'effet indiqué sur cet hexagone Capitale**.
- Après avoir placé tous les jetons Propriété autorisés par cette action, vous gagnez **le bonus correspondant indiqué sur votre plateau Héritier, selon le type de jeton Propriété**, comme ceci :

Jeton Labo Laitier	Jeton Tente à fromage	Jeton Maison en Choux à la Crème	Jeton Bâtiment en Brownie	Jeton Boutique de Café
<p><b>Ordre :</b> Prenez ces jetons dans l'ordre indiqué sur la piste Industrie (en commençant par l'extrême gauche de la rangée supérieure et en poursuivant vers la droite, puis en commençant par l'extrême droite de la rangée inférieure et en poursuivant vers la gauche).</p> <p><b>Cout :</b> Le coût est indiqué directement au-dessus du jeton pris.</p>  <p><b>Bonus :</b> Bien qu'il n'y ait pas de bonus immédiat, ce jeton vous permet de progresser sur la piste Industrie (comme décrit ci-après).</p> <p><b>Bonus :</b> Vous gagnez immédiatement le bonus indiqué directement sous le jeton pris. Si vous prenez le jeton de la rangée supérieure, vous déverrouillez un décompte supplémentaire à la fin de la partie.</p> <p><i>Consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails.</i></p>	<p><b>Ordre :</b> Prenez ces jetons dans l'ordre, en commençant par le plus bas.</p> <p><b>Cout :</b> Le coût est indiqué à gauche de la rangée dans laquelle le jeton est pris.</p>  <p><b>Bonus :</b> Vous gagnez immédiatement le bonus indiqué directement sous le jeton pris. Si vous prenez le jeton de la rangée supérieure, vous déverrouillez un décompte supplémentaire à la fin de la partie.</p> <p><i>Consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails.</i></p>	<p><b>Ordre :</b> Vous pouvez prendre ces jetons dans n'importe quel ordre.</p> <p><b>Cout :</b> Le coût est indiqué directement à droite du jeton pris.</p>  <p><b>Bonus :</b> Vous gagnez immédiatement une fois le bonus Industrie de la couleur correspondante (comme décrit ci-après).</p>		





## Progresser sur la piste Industrie

Une technologie avancée assure une prospérité constante à la ville.



[Cette action vous permet d'avancer du nombre de cases indiqué vos **marqueurs Industrie** (jeton Chariot ou Locomotive sur votre piste Industrie.]



- Au début de la partie, seul le jeton Chariot orange peut être déplacé.
- Lorsque vous déplacez votre jeton Chariot, vous gagnez immédiatement le bonus de chaque case orange que vous atteignez ou dépassiez.
- Si vous acquérez un jeton Locomotive grâce à des effets plus tard sur la piste, placez le jeton Locomotive vert sur la **première case de la piste Industrie**.
- Une fois acquis, vous êtes libre d'allouer n'importe quelles cases de déplacement à l'un ou l'autre des marqueurs ou de les répartir entre les deux. Les deux marqueurs peuvent occuper la même case. Le jeton Locomotive peut dépasser le jeton Chariot.
- Lorsque vous déplacez le jeton Locomotive, vous gagnez immédiatement le bonus de chaque case verte que vous atteignez ou dépassiez.
- Aucun de vos marqueurs Industrie ne peut dépasser un jeton Labo qui n'a pas encore été retiré.
- Si les deux marqueurs sont sur la case précédant un jeton Labo, vous perdez toute case de déplacement que vous auriez utilisée pour les faire avancer.
- Si un marqueur Industrie se trouve sur la dernière case de la piste et que vous avez l'opportunité d'avancer davantage, vous gagnez 1 PV pour chaque case qu'il aurait dû se déplacer. Ceci s'applique même si l'autre marqueur n'a pas atteint la dernière case.



## Progresser sur la piste Nourriture

Pour attirer les Cookies Lapins dans votre ville, vous devez d'abord établir un approvisionnement stable en nourriture.

[Cette action vous permet de déplacer votre **marqueur Nourriture** du nombre de cases indiqué vers la droite sur la piste Nourriture.]



- Si la case atteinte ou dépassée par votre marqueur Nourriture a un bonus indiqué en dessous, vous gagnez ce bonus immédiatement.
- Sur les 7<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> cases, vous gagnez le jeton Réduction sur le Bois de cette case. Lorsque vous placerez des jetons Propriété lors des tours suivants, le coût en Bois de chaque propriété sera réduit de la valeur indiquée (consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails).
- Si votre marqueur Nourriture se trouve sur la dernière case de la piste et que vous avez l'opportunité d'avancer davantage, vous gagnez 2 Blés pour chaque case excédentaire.

## Placer des jetons Cookie Lapin

Les Cookies Lapins, charmés par votre ville, ont décidé d'y emménager.



[Cette action vous permet de prendre un jeton Cookie Lapin 🍪 de votre plateau Développement Industriel et de le placer sur votre plateau Territoire.]

- Vous pouvez prendre le jeton Cookie Lapin **le plus à gauche** de votre plateau Développement Industriel, s'il se trouve **directement au-dessus ou à gauche de votre marqueur Nourriture**.

*Exemple : Vous ne pouvez pas prendre le jeton Cookie Lapin le plus à gauche tant que votre marqueur Nourriture n'a pas atteint la 4<sup>e</sup> case.*

- Placez immédiatement le jeton Cookie Lapin dans l'un des emplacements suivants :

① **Une tuile Terrain qui a un jeton Propriété**, mais qui n'a pas déjà un jeton Cookie Lapin placé dessus.

② **Un hexagone Capitale qui a un jeton Propriété**, mais qui n'a pas déjà un jeton Cookie Lapin placé dessus.

- S'il y a un bonus indiqué sous le jeton Cookie Lapin, vous gagnez immédiatement ce bonus.

- Si vous avez la possibilité de placer un jeton Cookie Lapin, mais qu'il ne reste plus de jetons sur votre plateau Développement Industriel, vous gagnez 6 PV 🍪 pour chaque jeton que vous deviez placer.



## Progresser sur les pistes Prospérité

Vous décidez de ce que votre prospérité signifie pour vous.



[Cette action vous permet d'avancer du nombre de cases indiqué votre marqueur Prospérité sur les **pistes Prospérité** situées sur le côté gauche du plateau principal. Cette action affecte les PV que vous gagnerez en fin de partie grâce à divers éléments (voir les pistes Prospérité et le Décompte Final ci-dessous pour plus de détails).]

• Les pistes Prospérité consistent en un total de 6 pistes de 3 couleurs différentes (orange 🌾, vert 🍀 et gris 🌔) avec 2 pistes de chaque couleur. Chaque piste comporte un marqueur Prospérité distinct. Certains effets s'appliquent à une couleur de piste spécifique 🌾, 🍀, 🌔, tandis que d'autres vous permettent de choisir n'importe quelle piste 🌾.

• Si vous avez la possibilité d'avancer de 2 cases ou plus sur les pistes Prospérité, vous êtes libre d'allouer toute case de déplacement à n'importe quel marqueur Prospérité.

• Lorsqu'un marqueur Prospérité atteint la case la plus à droite, vous devez payer 1 Diamant 💎.

• Si la case qu'atteint ou dépasse votre marqueur Prospérité indique un bonus, vous gagnez immédiatement ce bonus.

• Seul le premier joueur à atteindre chaque case la plus à droite gagne le **poussant effet immédiat** qui y est indiqué.

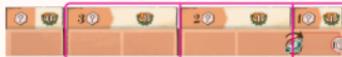
• La piste Prospérité inférieure comporte plus de cases que la piste supérieure de même couleur.



## Pistes Prospérité et Décompte Final

Les pistes Prospérité influencent de manière significative les **Points de Victoire (PV)** que vous gagnerez en fin de partie. Chaque piste Prospérité détermine le **taux de PV** pour un élément de jeu spécifique dans votre zone de jeu. Par exemple, si vous n'avez pas du tout progressé sur la piste Prospérité la plus élevée, vous ne gagnerez aucun PV grâce aux tuiles Terrain que vous avez placées, quel que soit leur nombre. Cependant, si vous avez avancé de 1 à 2 cases sur la piste Prospérité la plus élevée, vous gagnerez 1 PV pour chaque lot de 3 tuiles Terrain.

Si vous avez avancé de 3 à 4 cases, ce taux passe à 1 PV pour 2 tuiles, et si vous atteignez la case la plus à droite, vous gagnerez 1 PV pour chaque tuile. Comme indiqué précédemment, seul le premier joueur à atteindre la case la plus à droite bénéficie de l'**effet bonus immédiat**. Cependant, même si un autre joueur l'a déjà atteint, vous pouvez toujours avancer vers la case la plus à droite en payant 1 Diamant et ainsi améliorer votre taux de PV.



## 2 Jouer des cartes Citoyen

Cette action nécessite de payer le coût demandé pour pouvoir jouer 1 carte Citoyen de votre main 

Il existe 2 types de cartes Citoyen  :

Les cartes Citoyen Immédiates et les cartes Citoyen Passe.

### Cartes Citoyen Immédiates

Ces cartes ont un effet immédiat lorsqu'elles sont jouées.

- ① **Coût** : Le coût que vous devez payer pour jouer la carte.
- ② **Capacité Immédiate** : Une capacité qui se déclenche une seule fois lorsque la carte est jouée.
- ③ **Badge Sucrerie** : Chaque carte possède 1 ou plusieurs des 6 types de badges Sucrerie.
- ④ **Capacité Automatisation** : Une capacité qui s'active lorsque vous gagnez un Bonus Industrie (comme expliqué ci-après).
- ⑤ **Badge Industrie** : Utilisé lors d'une automatisation (voir ci-après).

• Avant de jouer une carte, vous devez payer son coût.

Si d'autres capacités vous permettent de réduire le coût en faisant référence aux badges Sucrerie, ceux de cette carte ne peuvent pas être pris en compte dans ce calcul.

Exemple : La plupart des cartes Brownie ont la capacité de réduire le coût selon le nombre de badges Brownie  que vous possédez.

Cependant, lorsque vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas inclure le badge Brownie de la carte actuelle dans ce calcul.

- Après avoir payé son coût, placez la carte de votre main devant vous et résolvez sa capacité immédiate dans n'importe quel ordre. Une fois que la carte est placée, elle est considérée comme possédant des badges Sucrerie. Par conséquent, si la capacité immédiate fait référence à des badges Sucrerie, vous pouvez inclure ceux de cette carte dans le calcul.
- Ensuite, si vous le souhaitez, vous pouvez **automatiser** la carte que vous venez de jouer en payant 1 Diamant  . Si vous choisissez de ne pas le faire, placez la carte face visible à côté de votre plateau Héritier.

### Cartes Citoyen Passe

Il s'agit de cartes qui offrent des capacités lorsque vous passez en fin de manche.

- ① **Coût** : Le coût que vous devez payer pour jouer la carte.
- ② **Capacité Passe** : Octroie des PV selon le degré de respect des conditions spécifiées lorsque vous passez.
- ③ **Badge Sucrerie** : Chaque carte possède 1 ou plusieurs des 6 types de badges Sucrerie.

Leur fonctionnement est similaire à celui des cartes Citoyen Immédiates, à deux différences près :

- Les capacités des cartes Citoyen Passe ne sont pas résolues immédiatement lorsqu'elles sont jouées : elles sont résolues à chaque fois que vous passez.
- **Les cartes Citoyen Passe ne peuvent pas être automatisées.** La carte jouée est placée face visible à côté de votre plateau Héritier.



## Automatisation

En **automatisant** une carte Citoyen Immédiate, vous pouvez augmenter vos Bonus Industrie.

- Vous ne pouvez automatiser une carte Citoyen Immédiate qu'après l'avoir jouée et avoir résolu sa Capacité Immédiate.
- Pour automatiser, payez un coût de 1 Diamant .
- Reportez-vous au **badge Industrie** sur la carte Citoyen Immédiate, et ajoutez la carte à la colonne Industrie correspondante (**Agriculture**, **Sylviculture** ou **Exploitation minière**) en bas de votre plateau Héritier. Pour ce faire, insérez la carte sous la carte placée juste avant elle dans cette colonne (ou sous le bord inférieur de votre plateau Héritier) afin que seuls **les badges Sucrerie, la capacité Automatisation et le badge Industrie** restent visibles.
- Certaines cartes Citoyen Immédiate ont un **badge Industrie joker** qui leur permet d'être ajoutées à n'importe quelle colonne Industrie.
- Certaines cartes Citoyen Immédiate n'ont pas de badge Industrie : elles n'ont pas de capacité Automatisation et ne peuvent donc pas être automatisées.
- Le nombre de cartes Citoyen Immédiate pouvant être ajoutées à chaque colonne Industrie est limité. La **limite initiale est de 1 carte ** par colonne, mais la construction de 2 propriétés correspondant à cette industrie augmente la limite à **2 cartes **, et la construction de 4 propriétés l'augmente à **3 cartes **.
- Une fois qu'une carte Citoyen Immédiate a été automatisée, elle ne peut plus être déplacée ou retirée.



Couleur	Orange	Verte	Gris
Badge Industrie	Badge Agriculture	Badge Sylviculture	Badge Exploitation Minière
Jeton Propriété	Jeton Tente	Jeton Maison	Jeton Bâtiment

## Bonus Industrie

Au cours de la partie, vous aurez l'occasion de gagner des bonus Industrie, indiqués par ce symbole .

Chaque fois que vous gagnez un bonus Industrie, résolvez toutes les capacités Automatisation indiquées dans la colonne Industrie correspondante, dans l'ordre, de haut en bas.

Ce processus inclut à la fois les capacités imprimées directement sur votre plateau Héritier (à l'extrême droite de la colonne Industrie) et les capacités sur chaque carte Citoyen Immédiate automatisée.

Si la résolution d'une capacité Automatisation entraîne un autre bonus Industrie, terminez la résolution du bonus Industrie en cours jusqu'en bas avant de passer au bonus Industrie suivant.



### 3 Utiliser les capacités Retournement

Cette action implique la capacité Retournement d'une tuile Compétence face visible  en votre possession (voir ci-dessous). Après avoir résolu la capacité Retournement , retournez la tuile Compétence.

#### Tuiles Compétence

Lorsque vous gagnez un bonus avec ce symbole  pendant la partie, choisissez et récupérez 1 tuile Compétence sur le côté droit du plateau principal et placez-la face visible devant vous.

Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Compétence que vous pouvez posséder, mais vous ne pouvez jamais posséder 2 tuiles Compétence identiques.

Certaines tuiles Compétences ont des capacités Retournement .

Comptant comme votre unique action du tour, vous pouvez choisir 1 de vos tuiles Compétence face visible et résoudre sa capacité Retournement (voir les annexes enfin du livret de règles pour plus de détails).

Chaque capacité Retournement ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche. Après sa résolution, retournez la tuelle Compétence pour indiquer que sa capacité a été utilisée lors de cette manche.

Les tuiles Compétences avec des capacités autres que les capacités Retournement ne sont pas retournées.

### 4 Passer

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer d'autres actions, vous devez passer.

Immédiatement après avoir passé, vérifiez ce qui suit, dans l'ordre :

#### Points de Ville, Points d'Industrie et Points de Victoire

Ce jeu propose 3 types de points : Points de Ville , Points d'Industrie  et Points de Victoire . Chaque fois que vous gagnez l'un de ces points, déplacez vers la droite le marqueur de score correspondant sur la piste de score en haut du plateau principal. Par exemple, si vous gagnez 2 Points de Ville, déplacez votre marqueur Point de Ville de 2 cases vers la droite.

##### ① Plateau Héritier

Si la section Personnage de votre plateau Héritier a une capacité Passe , résolvez-la (ou vérifiez son impact sur d'autres étapes).

##### ② Points de Ville

Si vous avez 3 types différents ou plus de jetons Propriété directement adjacents dans un groupe sur votre plateau Territoire, ce groupe est considéré comme étant 1 Ville .

\*Les jetons Horloge (comme expliqué plus loin) peuvent également être comptés comme 1 type de jeton Propriété. Les jetons Cookie Lapin ne sont pas des jetons Propriété.

\*Vous ne pouvez pas diviser une grande ville en deux villes distinctes. De même, placer des jetons Propriété pour relier 2 villes ou plus les fera considérer comme une seule Ville.

Les joueurs gagnent des Points de Ville  selon le nombre de villes présentes sur leur plateau Territoire.

	Nombre de Villes					
	1	2	3	4	5	6
	1	2	3	4	5	6
	1	2	3	5	7	9

Points de Ville gagnés en passant



### Exemple 1 :



Un jeton Maison, un jeton Magasin et un jeton Horloge sont alignés sur des hexagones adjacents consécutifs. Puisque le groupe contient 3 types différents de jetons Propriété, il est considéré comme une seule ville. Il y a une autre ville séparée par un hexagone.

Si vous placez un jeton Propriété dans l'hexagone intermédiaire qui relie les deux villes, elles seront considérées comme une seule grande ville, réduisant ainsi les Points de Ville que vous gagneriez en passant

### Exemple 2 :



2 jetons Tente et 1 jeton Labo sont alignés sur des hexagones adjacents. Bien qu'il y ait 3 jetons Propriété, il n'y a que 2 types différents, donc ce groupe n'est pas encore considéré comme une ville.

Un jeton Maison a été placé à côté de cet arrangement.

Par conséquent, ce groupe forme maintenant une ville avec 4 jetons Propriété (de 3 types différents).

### ③ Points d'Industrie

Vérifiez le **total des symboles Point d'Industrie**  que votre jeton Chariot  et votre jeton Locomotive  ont atteint ou franchi collectivement sur votre piste Industrie. Vous gagnez **Points Industrie** , égal à ce montant.

Exemple : Le jeton Chariot a dépassé des symboles Point d'Industrie pour une valeur de 1+1=2, totalisant 4 points, tandis que le jeton Locomotive a dépassé des symboles pour une valeur de 1+1, totalisant 2 points. Par conséquent, le joueur gagne 6 points d'industrie en passant.



#### ④ Tuile Manche

Vérifiez l'emplacement du plateau Manche où se trouve votre jeton Manche.

Vous gagnez des Points de Victoire  grâce à la tuile Passe située au-dessus de cet emplacement (0 ou 1 tuile).

## ⑤ Tuiles Compétence

Gagnez des Points de Victoire  pour chaque tuile Compétence  que vous avez avec une capacité Passé .

## ⑥ Cartes Citoyen

Gagnez des Points de Victoire  pour chaque **carte Citoyen Passe** que vous avez.

Ensuite, vous devez déplacer votre jeton Manche sur n'importe quel autre emplacement disponible du plateau Manche. Cela détermine le type de soutien que vous recevrez au début de la prochaine manche.

Le joueur qui passe en premier reçoit le marqueur Premier Joueur.

Jusqu'à la fin de cette Phase d'Actions, les tours des joueurs qui ont passé sont ignorés.

La Phase d'Actions s'achève lorsque le dernier joueur a passé.



## Actions Gratuites

Lors de la Phase d'Actions, pendant votre tour, vous pouvez effectuer autant d'actions gratuites que vous le souhaitez, **avant ou après votre action principale**. Vous pouvez également effectuer des actions gratuites pendant votre tour avant de passer.

Il existe 8 types d'actions gratuites que tous les joueurs peuvent effectuer. De plus, il peut y avoir des actions gratuites uniques disponibles que pour un joueur en fonction des capacités de son personnage.

Vous êtes libre de combiner, de répéter et d'enchaîner les actions gratuites comme vous le souhaitez.



- 1 Défaussez 1 carte de votre main, payez 3 ressources de base (dans n'importe quelle combinaison), puis placez 1 tuile Terrain ou 1 jeton Route.
- 2 Payez 15 Ors, puis piochez 1 carte Citoyen.
- 3 Payez 4 Ors, puis gagnez 1 ressource de base de votre choix.
- 4 Récupérez 1 tuile Jalon à côté du plateau principal si vous en remplissez toutes les conditions.
- 5 Payez 1 ressource de base, puis gagnez 1 Or.
- 6 Payez 3 ressources de base dans n'importe quelle combinaison, puis gagnez 1 ressource de base de votre choix.
- 7 Remettez 1 disque Action dans la réserve commune, puis gagnez 2 ressources de base, dans la combinaison de votre choix.
- 8 Défaussez 1 carte de votre main, puis gagnez 2 ressources de base, dans la combinaison de votre choix.
- 9 Si les conditions sont remplies, placez gratuitement votre jeton Horloge sur votre plateau Territoire.

### Jeton Horloge et symboles Merveille

Le jeton Horloge ⌚ est un jeton Propriété spécial qui ne peut être placé sur votre plateau Territoire qu'à l'aide d'une action gratuite.

- Le placer est gratuit, mais vous devez remplir toutes les conditions ☐ spécifiées dans la section Personnage de votre plateau Héritier.
- En dehors de cela, la procédure est la même que pour placer un jeton Propriété ordinaire.
- En plaçant votre jeton Horloge, vous accédez à la puissante capacité Horloge ⌚ indiquée dans la section Personnage de votre plateau Héritier. Consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails.

Pour placer votre jeton Horloge, il faut toujours débloquer un symbole Merveille ☀.

Les symboles Merveille peuvent être obtenus comme bonus en avançant sur la piste Industrie, la piste Nourriture ou en plaçant des jetons Propriété.

Lorsque vous obtenez votre premier symbole Merveille, la condition de **déblocage d'un symbole Merveille** est remplie.

Chaque **symbole Merveille suivant** est traité comme un bonus vous permettant de prendre 1 tuile Compétence 📚.

1	☀
2	1 📚
3	1 📚

## Acquérir des tuiles Jalon

Les **tuiles Jalon** situées à côté du plateau principal peuvent être acquises pendant votre tour en tant qu'action gratuite si vous remplissez toutes les conditions indiquées. Une fois qu'une tuile a été acquise par un joueur, les autres joueurs ne peuvent plus l'acquérir.

Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Jalon que vous pouvez acquérir au cours d'un même tour. Chaque tuile Jalon rapporte 10 PV en fin de partie.



**Important !**  
Lorsque la troisième tuile Jalon a été acquise  
à côté du plateau principal, rangez immédiatement les deux tuiles restantes dans la boîte.

## Phase d'Entretien

**Remarque :** Lors de la 5<sup>e</sup> manche, il n'y a pas de Phase d'Entretien.  
Passez directement au décompte final.

Une fois que tous les joueurs ont passé lors de la Phase d'Actions, procédez aux étapes suivantes dans l'ordre lors de la Phase d'Entretien :

- Retirez tous les disques Action du plateau principal et remettez-les dans la réserve commune.
- Tout joueur détenant des disques Action doit également les remettre dans la réserve commune.
- Chaque joueur ayant au moins 2 cartes en main doit en choisir une qu'il conserve et défausser les autres.
- Chaque joueur retourne toutes ses tuiles Compétences face cachée pour les mettre face visible.
- Si votre personnage octroie une action gratuite une fois par manche, remettez les cubes Ressource placés dessus dans la réserve commune. Consultez les annexes à la fin de ce livret pour plus de détails.

Ensuite, passez à la Phase d'Initiation de la manche suivante.

Vous ne pouvez pas conserver les disques Action ni plus d'une carte pour la manche suivante, il est donc conseillé d'utiliser les actions gratuites pour les convertir en ressources !



# Fin de Partie et Décompte Final

Après la Phase d'Actions de la 5<sup>e</sup> manche, la partie s'achève et les joueurs calculent leurs PV finaux en additionnant les éléments suivants :

① **PV gagnés pendant la partie**

② **PV de chaque piste Prospérité**

Le taux de gain de PV dépend de la position de votre marqueur Prospérité.

Voir *Pistes Prospérité et Décompte Final page 12* pour plus de détails.

Pour chaque piste Prospérité, reportez-vous aux éléments suivants, dans l'ordre indiqué de haut en bas :

- Le nombre de tuiles Terrain placées sur votre plateau Territoire (quelle que soit leur face).
- Le nombre de jetons Cookie Lapin placés sur votre plateau Territoire.
- Le nombre de jetons Route placés sur votre plateau Territoire.
- Le nombre de jetons Propriété placés sur votre plateau Territoire (y compris le jeton Horloge).
- Le nombre de cartes automatisées.
- Les Points d'Industrie  gagnés durant la partie.

③ **PV provenant des Points de Ville **

Gagnez 2 PV pour chaque Point de Ville  gagné durant la partie.

④ **PV des jetons Tente, Maison et Bâtiment**

Comme les points ② et ③ se rapportent aux mêmes éléments, vous pouvez les calculer ensemble.

Vous gagnez des points supplémentaires si les conditions suivantes sont remplies :

 **Vos 5 jetons Tente sont placés sur votre plateau Territoire**

Gagnez 2 PV pour chaque jeton Cookie Lapin placé sur votre plateau Territoire.

 **Vos 5 jetons Maison sont placés sur votre plateau Territoire**

Gagnez 1 PV pour chaque Point de Ville  gagné durant la partie.

 **Vos 5 jetons Bâtiment sont placés sur votre plateau Territoire**

Gagnez 1 PV pour chaque Point d'Industrie  gagné durant la partie.

⑤ **PV de l'Or **

Gagnez 1 PV pour chaque 5 Ors non dépensés.

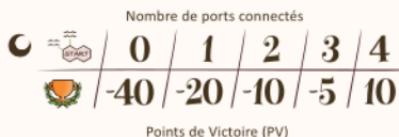
⑥ **PV des Diamants **

Gagnez 1 Point de victoire pour chaque Diamant non utilisé.

## ⑦ PV des ports

Chaque plateau Territoire comporte 4 ports . Les ports qui sont connectés à un hexagone Capitale par un chemin continu de tuiles Terrain adjacentes sont considérés comme des **Ports Connectés** .

Selon le nombre de ports connectés, vous pouvez gagner ou perdre des PV.



## ⑧ PV des tuiles Jalon

Gagnez 10 PV pour chaque tuile Jalon collectée.

## ⑨ PV des tuiles Décompte Final

Pour chaque tuile Décompte Final, comparez le nombre d'éléments indiqués parmi tous les joueurs et classez-les. Lors du classement, supposez qu'il y a **un joueur virtuel** avec une valeur de score neutre, indiquée dans le coin inférieur droit de la tuile.

Pour chaque tuile, le **joueur en première position** gagne 15 PV et le **joueur en deuxième position** gagne 7 PV. S'il y a plusieurs joueurs à la première place, ils gagnent tous 15 PV et aucun point n'est attribué à la deuxième place. S'il y a plusieurs joueurs à la deuxième place, ils gagnent tous 7 PV. Le joueur virtuel ne gagne pas de PV en étant à la première ou à la deuxième place, il ne sert qu'à perturber les possibilités de gagner des PV des joueurs humains.



Le joueur qui a le plus de PV est déclaré vainqueur !

Si plusieurs joueurs ont le même score, c'est celui qui a le plus de jetons Cookie Lapin sur son plateau Territoire qui l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs *ex aequo* se partagent la victoire.

Commencez par viser  
270 PV pour chaque personnage.

Une fois que vous êtes à l'aise,  
essayez d'atteindre  
320 PV !

Vous avez réussi !  
Jouons maintenant !



# Variante

Pour une expérience encore plus riche de Sweet Lands, n'hésitez pas à essayer ces variantes de règles !

## Ordre du tour variable

Lorsqu'un joueur passe lors de la Phase d'Actions, il déplace son marqueur Ordre du Tour sur l'emplacement disponible le plus haut dans la colonne opposée du plateau Ordre du Tour, indiquant ainsi l'ordre dans lequel il a passé pendant cette manche.

Pour les Phases d'Actions à partir de la 2<sup>e</sup> manche, les tours ne se déroulent pas dans le sens horaire à partir du premier joueur, mais dans l'ordre dans lequel les joueurs ont passé lors de la manche précédente, comme indiqué sur le plateau Ordre du Tour.



## Sélection de cartes

Cette variante modifie la méthode d'attribution des cartes Citoyen que vous recevez au cours de la Phase de Revenus . Suivez ces étapes uniquement lors de la 1<sup>e</sup> manche :

- ① Chaque joueur pioche 6 cartes du paquet Citoyen .
- ② Après avoir pris connaissance des 6 cartes piochées, les joueurs choisissent 1 carte à ajouter à leur main en la plaçant face cachée devant eux. Tous les joueurs passent simultanément leurs cartes restantes au joueur situé à leur gauche.
- ③ Parmi les cartes reçues du joueur à leur droite, tous les joueurs choisissent à nouveau une carte à ajouter à leur main. Là encore, tous les joueurs passent simultanément leurs cartes restantes au joueur situé à leur gauche.
- ④ Ils poursuivent ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte à passer au joueur situé à leur gauche. Ils ajoutent alors simplement la dernière carte reçue du joueur à leur droite face cachée devant eux. Maintenant qu'ils disposent tous de 6 cartes, face cachée, rassemblées devant eux, ils les prennent en main.

## Tuiles Compétence Avancée

Lors de la mise en place, avant de sélectionner les plateaux Personnage, piochez **1 tuile Compétence Avancée** de plus que le **nombre de joueurs**, puis placez-les à côté du plateau principal. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Au cours de la partie, lorsque vous avez la possibilité de prendre une tuile Compétence , vous pouvez payer **1 Diamant** pour prendre une tuile Compétence Avancée à la place.



# Mode Solo

Sweet Lands peut se jouer en solo. Dans une partie solo, un joueur virtuel (Mio) occupe des emplacements d'Action sur le plateau principal et des emplacements sur le plateau Manche, interférant ainsi avec les actions du joueur.

## Mise en Place

### [Mise en place de la zone de jeu]

Procédez à une mise en place pour **2 joueurs** (voir page 1).

Toutefois, dans le mode solo, vous n'utilisez pas les tuiles Jalon et il n'y a pas de Décompte Final.

Après avoir suivi ces étapes, effectuez les étapes supplémentaires ci-dessous :

- ① Mélangez les 8 cartes Solo marquées « A » au verso et placez-les, face cachée, dans un paquet à côté du plateau principal. Ce paquet est appelé le **paquet A**.
- ② De la même manière, créez un **paquet B**, face cachée, avec les cartes solos marquées « B » et placez-le à côté du plateau principal.



### [Mise en place des joueurs]

Effectuez **vos** mise en place de joueur, comme indiqué page 3.

De plus, choisissez une couleur pour Mio et placez les jetons Manche de la couleur choisie à côté du plateau Manche. Aucune autre mise en place individuelle n'est nécessaire pour Mio.

## Déroulement

La partie se déroule de la même manière qu'une partie standard à 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

### ① Phase de Revenus

Au début de la Phase de Revenus, révélez la première carte du paquet A et la première carte du paquet B. Placez 1 disque Action de la réserve commune sur les emplacements d'Action indiqués sur chaque carte. Au cours de cette manche, ces emplacements d'Action sont considérés comme occupés (comme si Mio les avait utilisés).

### ② Phase d'Actions

Vous jouez à tour de rôle : après avoir passé et déplacé votre jeton Manche, placez celui de Mio sur l'emplacement précédemment occupé par votre jeton. Cet emplacement est alors considéré comme occupé (comme si Mio avait choisi cet emplacement). Ce processus commence dès que vous passez à la fin de la 1<sup>re</sup> manche. Jusqu'à ce moment, le jeton Manche de Mio reste en dehors du plateau Manche.

## Fin de Partie et Décompte Final

Après la Phase d'Actions de la 5<sup>e</sup> manche, la partie s'achève et les scores sont calculés de la même manière que pour une partie à 2 joueurs. Mio ne gagne pas de Points de Victoire.

Si votre score final dépasse **250 PV**, vous êtes reconnu comme un pâtissier expert dont l'avenir en tant que Roi est prometteur. Si vous dépassiez **300 PV**, votre nom entre dans l'histoire comme celui d'un souverain des Terres Sucrées bienveillant et aimé de tous ses sujets !

Essayez tous les personnages !



# Annexes

Si vous pouvez effectuer une action grâce à des capacités ou des bonus distincts d'un emplacement d'action, vous n'avez généralement pas besoin de payer les coûts spécifiés pour chaque action, sauf indication contraire.

## Termes relatifs aux capacités et aux bonus

	<b>Trait spécial</b> : Indique quelque chose qui est attribué dès le début de la partie.
	<b>Capacité Passe</b> : Une capacité qui s'active lorsque vous passez à l'issue de la Phase d'Actions de chaque manche.
	<b>Capacité permanente</b> : Des capacités ou bonus qui peuvent être appliqués chaque fois que les conditions spécifiées sont remplies.
	<b>Capacité immédiate</b> : Une capacité qui s'active une fois immédiatement.
	<b>Capacité à usage unique</b> : Une capacité qui ne s'active qu'une seule fois au moment spécifié.
	<b>Capacité Revenus</b> : Une capacité qui s'active pendant la Phase de Revenus de chaque manche.
	<b>Action gratuite</b> : Une action qui peut être effectuée une fois par manche pendant votre Phase d'Actions. Après l'avoir effectuée, prenez 1 cube Ressource de valeur 1 dans la réserve commune et placez-le dans la zone correspondante dans la section Personnage de votre plateau Héritier. Ce cube sera retiré lors de la Phase d'Entretien.
	<b>Capacité Retournement</b> : Une capacité qui peut être obtenue en retournant la tuile Compétence une fois par manche pendant votre Phase d'Actions. Il ne s'agit pas d'une action gratuite et elle nécessite donc d'utiliser un tour de jeu. La tuile Compétence retournée sera remplacée face visible pendant la Phase d'Entretien.
	<b>Capacité Fin de Partie</b> : Une capacité qui s'active pendant le décompte final de fin de partie.

## Plateau Personnage

Nom	Capacité de base	Capacité Horloge
<b>Biscuit Bastet</b>	<b>Action Gratuite</b> : Une fois par manche, avancez d'une case sur la piste Industrie pour chacune de vos villes avec un jeton Labo.	<b>Capacité Passe</b> : Gagnez 1 Point d'industrie pour chacune de vos villes avec un jeton de labo.
<b>Nata Pastel</b>	<b>Capacité Permanente</b> : Lors de la sélection de la zone d'Actions « Avancez sur la Piste Industrie », le coût est réduit de 1 Fer.	<b>Capacité Passe</b> : Gagnez 1 PV par Point d'industrie que vous gagnez en passant.
<b>Solbee Chocolat</b>	<b>Action Gratuite</b> : En fonction du nombre de cases que vous avez avancé sur la piste Nourriture, vous pouvez gagner jusqu'à 3 types d'actions gratuites. Chacune d'elles peut être activée 1x par manche à des moments différents : Avancée d'au moins 3 cases → Gagnez 1 Blé. Avancée d'au moins 5 cases → Placez 1 jeton Route. Avancée d'au moins 9 cases → Avancez de 1 case sur une piste Propriété.	<b>Capacité Passe</b> : Gagnez 1 PV par jeton Cookie Lapin sur votre plateau Territoire.
<b>Rikka Berry</b>	<b>Capacité Permanente</b> : Lorsque vous choisissez la zone d'Actions « Placez un jeton Cookie Lapin », vous pouvez payer avec du Bois pour remplacer n'importe quels Blés requis.	<b>Capacité Passe</b> : Gagnez 1 Point de Ville pour chacune de vos villes avec au moins 1 jeton Cookie Lapin.
<b>Lotus Che</b>	<b>Action Gratuite</b> : Une fois par manche, sélectionnez 1 tuile Terrain face visible sur votre plateau Territoire et retournez-la pour bénéficier de son effet, comme si vous aviez placé un jeton Route adjacent.	<b>Capacité Immédiate</b> : Prenez la tuile Taux de la Ville de Lotus Che et placez-la pour couvrir le taux de la ville sur votre plateau Territoire. <b>Capacité Passe</b> : Lorsque vous gagnez des Points de Ville, référez-vous au taux de la ville sur votre tuile.
<b>Alice Tearose</b>	<b>Capacité Permanente</b> : Si 3 jetons Propriété sont consécutivement adjacents, ils sont considérés comme une seule ville, même s'ils sont du même type.	<b>Capacité Permanente</b> : Votre jeton Horloge remplit toutes les conditions pour être une ville (que le jeton Horloge soit seul ou que d'autres jetons Propriété soient consécutivement adjacents, il est considéré comme 1 ville). <b>Capacité Passe</b> : Gagnez 1 PV pour chacune de vos villes.

Nom	Capacité de base	Capacité Horloge
Elsa Skyr	<b>Capacité Permanente :</b> Lorsque vous placez une tuile Terrain, vous pouvez choisir un hexagone qui n'est pas adjacent à d'autres tuiles Terrain. <b>Capacité Passe :</b> Placez 1 tuile Terrain.	<b>Capacité Passe :</b> Gagner 2 PV par port connecté.
Eline Macaron	<b>Trait Spécial :</b> Vos revenus de départ sont plus élevés que ceux des autres personnages.	<b>Capacité Passe :</b> Gagnez autant de PV que le revenu le plus bas d'une seule ressource de base.
Sena Delight	<b>Trait Spécial :</b> Vous possédez 1 badge de chacun des 6 types de badge Sucrerie différents. <b>Capacité Permanente :</b> Chaque fois que vous jouez une carte Citoyen, augmentez de 1 votre revenu en Or.	<b>Capacité Permanente :</b> Chaque fois que vous jouez une carte Citoyen, vous gagnez 2 PV.
Carmen Mel	<b>Capacité à usage unique :</b> Pendant la Phase de Revenus de la 1 <sup>re</sup> manche, piochez 2 cartes Citoyen supplémentaires et automatisez gratuitement 2 cartes de votre main. <b>Capacité Permanente :</b> Chaque fois que vous gagnez un bonus Industrie, prenez un Cube Ressource de valeur 1 de la Réserve Commune et placez-le sur ce plateau. Remarque : Dans les rares cas où il y a moins de 2 cartes parmi les 8 cartes qui peuvent être automatisées, remettez toutes les cartes sous le paquet Citoyen et piochez 8 nouvelles cartes.	<b>Capacité Passe :</b> Gagnez 1 PV par cube sur ce plateau.
Sakura Mochi	<b>Trait Spécial :</b> Vous avez 1 badge Sucrerie Wagashi. <b>Action Gratuite :</b> Une fois par manche, défaussez 1 carte Citoyen de votre main pour gagner 1 disque Action de la réserve commune.	<b>Capacité Immédiate :</b> Consultez le paquet Citoyen et choisissez 2 cartes Citoyen Passe. Mélangez bien le paquet, puis jouez 1 de ces cartes gratuitement. Ajoutez l'autre carte à votre main.
Gretel Stollen	<b>Capacité de Revenus :</b> Gagnez 1 Diamant. <b>Capacité Permanente :</b> Vous pouvez payer des Diamants au lieu de cartes pour utiliser un emplacement d'Action. Remplacez n'importe quel nombre de cartes par le même nombre de Diamants.	<b>Capacité Permanente :</b> Lorsque vous payez avec des Diamants en utilisant votre capacité de base, gagnez 3 PV pour chaque Diamant dépensé.
Jasmine Mei	<b>Capacité Permanente :</b> Chaque fois que vous gagnez le bonus « Gagnez 1 tuile Compétence », vous recevez 2 tuiles de compétence au lieu de 1.	<b>Capacité Passe :</b> Gagnez 1 PV pour chaque tuile Compétence que vous avez.
Coral Lyla	<b>Capacité de Revenus :</b> Avancez de 2 cases sur les pistes Prospérité de la couleur qui a le moins progressé ( <i>faites la somme de vos avancées sur les deux pistes de chaque couleur</i> ). Vous pouvez avancer de 2 cases sur une seule piste ou de 1 case sur chacune des deux pistes.	<b>Capacité Passe :</b> Gagnez 2 PV pour chaque case avancée sur les pistes Prospérité de la couleur ayant le moins progressé ( <i>faites la somme de vos avancées sur les deux pistes de chaque couleur</i> ).

## Tuiles Terrain Spécial



- ① Avancez d'un total de 2 cases sur les pistes Prospérité.
- ② Avancez de jusqu'à 2 cases sur la piste Industrie et gagnez 2 Fers.
- ③ Placez jusqu'à 2 tuiles Terrain et gagnez 2 Blés.
- ④ Placez jusqu'à 2 jetons Route et gagnez 2 Bois.
- ⑤ Gagnez 5 Ors et augmentez de 7 votre Revenu en Or.
- ⑥ Gagnez 2 Diamants et piochez 1 carte Citoyen.

## Tuiles Passe



- ① Gagnez 3 PV pour chaque ville .
- ② Gagnez 1 PV pour chaque carte que vous avez jouée (y compris les cartes automatisées).
- ③ Gagnez 1 PV pour chacune des tuiles Terrain du type le plus représenté sur votre plateau Territoire.
- ④ Gagnez 3 PV pour chaque port connecté .
- ⑤ Gagnez autant de PV que le revenu le plus bas d'une seule ressource de base.

## Plateau Territoire (Partiel)



① **Ports** : Gagnez ou perdez des points selon le nombre de ports connectés (voir page 20).



② **Hexagone Terrain Spécial** : Lorsque vous placez une tuile Terrain dans cet hexagone, placez n'importe quelle tuile Terrain spéciale choisie dans la réserve commune.



③ **Récupérez 1 tuile Compétence** .



④ **Capitale** : Avancez d'une case sur une piste Revenus ou d'une case sur une piste Prospérité.

⑤ Si une zone Pioche Supplémentaire est activée (voir page 9):

↳ **Capacité Immédiate** : Piochez 1 carte Citoyen. Désormais, lors de la Phase de Revenus  , piochez 1 carte Citoyen supplémentaire.



## Piste Industrie (Partielle)



① ↳ **Trait spécial** : Placez votre jeton Chariot  sur cette case au début de la partie.

↔ **Capacité Permanente** : Le jeton Chariot active l'effet de chaque case orange  qu'il atteint ou dépasse.

↳ **Capacité Immédiate** : Placez 1 tuile Terrain et 1 jeton Route, dans l'ordre de votre choix.

↔ **Capacité Permanente** (si c'est votre premier symbole Merveille) : Remplit la condition « Débloquez un symbole Merveille  ».

↳ **Capacité Immédiate** (s'il s'agit de votre deuxième symbole Merveille ou d'un symbole ultérieur) : Récupérez 1 tuile Compétence .

④ ↳ **Capacité Immédiate** : Placez votre jeton Locomotive  sur la case de départ de votre piste Industrie.

↔ **Capacité Permanente** : Lorsque vous avancez sur la piste Industrie, vous êtes libre d'allouer toute case de déplacement à l'un ou l'autre ou de les répartir entre les deux marqueurs Industrie. Le jeton Locomotive active l'effet de chaque case verte  qu'il atteint ou dépasse.

⑤ ↳ **Capacité Immédiate** : Récupérez 1 tuile Compétence .

⑥ ↳ **Capacité Passé** : Totalisez le nombre de symboles  que le jeton Chariot  et le jeton Locomotive  ont atteint sur la piste Industrie et gagnez des Points d'industrie en conséquence.

## Piste Nourriture (Partielle)



① ↳ **Capacité Immédiate** : Placez 1 tuile Terrain et 1 jeton Route, dans l'ordre de votre choix.

↔ **Capacité Permanente** (s'il s'agit de votre premier symbole Merveille) : Remplit la condition « Débloquez un symbole Merveille  ».

↳ **Capacité Immédiate** (s'il s'agit de votre deuxième symbole Merveille ou d'un symbole ultérieur) : Récupérez 1 tuile Compétence .

③ ↳ **Capacité Immédiate** : Récupérez une tuile Réduction sur le Bois « -1 ». Tant que vous possédez cette tuile, le coût de placement de chaque jeton Propriété pendant une action « Placez un jeton Propriété » est réduit de 1 Bois. Cette réduction peut être combinée avec d'autres réductions.

④ ↳ **Capacité Immédiate** : Récupérez une tuile Réduction sur le Bois « -2 ». Tant que vous possédez cette tuile, le coût de placement de chaque jeton Propriété lors d'une action « Placez un jeton Propriété » est réduit de 2 Bois. Cette réduction peut être combinée avec d'autres réductions.

## Tuiles Compétence / Compétence Avancée



**Capacité Immédiate**

- Avancez d'un total de 3 cases sur les pistes Prospérité oranges.
- Avancez d'un total de 3 cases sur les pistes Prospérité vertes.
- Avancez d'un total de 3 cases sur les pistes Prospérité grises.

**Capacité Passée**

- Si vous avez 1/2/3 cartes dans chacune des 3 colonnes Industrie, gagnez 6/12/24 PV.
- Si vous avez avancé d'au moins 3/6/9 cases sur la piste Nourriture, gagnez 3/5/7 PV.
- Si vous gagnez au moins 2/4/6/8 Points d'Industrie grâce à cette action Passé, gagnez 3/5/7/10 PV.

**Capacité Retournement**

- Gagnez 1 Blé, 1 Bois, 1 Fer et 1 ressource de base supplémentaire au choix.
- Gagnez 1 Diamant. (9) Gagnez 8 Ors.

**Capacité Permanente**

- Gagnez 2 PV chaque fois que vous placez un jeton Propriété.
- Gagnez 3 PV chaque fois que vous placez un jeton Cookie Lapin.
- Gagnez 3 PV chaque fois que vous gagnez un Bonus Industrie.

**Capacité Passée**

- Gagnez des PV pour chaque ville sur votre plateau Territoire.
- Gagnez des PV pour chacun de vos ports connectés.
- Gagnez 2 PV pour chaque badge Sucrerie du type le plus nombreux que vous possédez.

**Capacité Retournement**

- Payez 4 Fers, puis avancez de jusqu'à 3 cases sur la piste Industrie.
- Payez 4 Blés, vous pouvez ensuite avancer d'une case sur la piste Nourriture et/ou placer 1 jeton Cookie Lapin.
- Augmentez de 5 votre revenu en Or.
- Placez jusqu'à 1 tuile Terrain et 1 jeton Route, dans l'ordre de votre choix.
- Piochez 2 cartes Citoyen, puis défaussez 1 carte de votre main.



• Ces changements s'appliquent également à la copie de l'effet d'une Zone d'Actions.

## Tuiles Jalon



- a. Vous avez placé au moins 10 tuiles Champ de Blé et/ou Mer sur votre plateau Territoire.
- b. Vous avez placé au moins 10 tuiles Forêt et/ou Mines sur votre plateau Territoire.
- a. Vous avez placé au moins 5 jetons Propriété sur votre plateau Territoire.
- b. Vous avez au moins 2 ports connectés.
- a. Le marqueur de nourriture sur votre piste Nourriture a avancé d'au moins 7 cases.
- b. Vous avez acquis votre deuxième symbole Merveille.
- a. Vous avez joué au moins 6 cartes Citoyen (y compris les cartes automatisées).
- b. Vous avez au moins 4 badges Sablé en votre possession.
- a. Votre revenu en Or est d'au moins 30.
- b. En comptant les cases sur lesquelles vous avez avancé sur votre piste Prospérité pour chaque couleur, vous avez avancé d'au moins 5 cases dans une couleur.
- a. Le marqueur Industrie sur votre piste Industrie a avancé d'au moins 8 cases.
- b. Votre marqueur PV a avancé d'au moins 15 cases.

## Tuiles Décompte Final

- Le nombre de tuiles Terrain du type le plus représenté sur votre plateau Territoire.
- Le revenu le plus élevé d'une seule ressource de base.
- Le nombre de cartes automatisées.
- Le nombre de tuiles Terrain placées le long du pourtour de votre plateau Territoire.



## Détails des symboles

### Ressources et Revenus

	Or		Revenu en Or
	Bière		Revenu en Bière
	Bois		Revenu en Bois
	Fer		Revenu en Fer
	Ressource de base au choix (Bière, Bois ou Fer)		Revenu au choix
	Diamant		

### Paiement et conditions

	Paiiez ~ une fois
	Paiiez ~ autant de fois que voulu
	si ~ rempli, vous pouvez ~ une fois
	~ chaque fois que la condition est remplie

### Badges Sucrerie

	Badge Sablé		Badge Brownie
	Badge Tarte		Badge Macaron
	Badge Tiramisu		Badge Wagashi

Pour chaque badge Brownie en votre possession, réduisez de 1 Or le coût pour jouer une carte.

### Relatifs au plateau Territoire

	Placez un jeton Route sur votre plateau Territoire		Jeton Route sur votre plateau Territoire
	Placez un jeton Propriété sur votre plateau Territoire		Jeton Propriété sur votre plateau Territoire
	Jeton Tente sur votre plateau Territoire		Jeton Bâtiment sur votre plateau Territoire
	Jeton Labo sur votre plateau Territoire		Jeton Cookie Lapin sur votre plateau Territoire
	Placez un jeton Cookie Lapin sur votre plateau Territoire		

### Relatifs au plateau Développement Industriel

	Piste Industrie		Jeton Chariot
	Avancez sur la piste Industrie		Jeton Locomotive
	Point d'Industrie		Piste Nourriture
	Points d'Industrie gagnés pour avoir passé		Avancez sur la piste Nourriture
	Placez un jeton Cookie Lapin		Jeton Cookie Lapin
			Placez un jeton Cookie Lapin

### Relatifs aux tuiles

	Tuile Terrain au choix		Placez un jeton Propriété sur une tuile Champ de Blé		Jeton Propriété sur une tuile Champ de Blé
	Tuile Champ de Blé au choix/retournée		Placez un jeton Propriété sur une tuile Forêt		Jeton Propriété sur une tuile Forêt
	Tuile Forêt au choix/retournée		Placez un jeton Propriété sur une tuile Mine		Jeton Propriété sur une tuile Mine
	Tuile Mine au choix/retournée		Placez un jeton Propriété sur une tuile Mer		Jeton Propriété sur une tuile Mer
	Tuile Mer au choix/retournée				

### Points de Victoire, Villes et Points de Ville

	Point de Victoire (PV)		
	Ville		Point de Ville
	Ville avec un jeton Horloge		
	Ville avec un jeton Labo		
	Ville avec un jeton Cookie Lapin		

### Relatifs aux cartes

	Piochez 1 carte du paquet Citoyen		Toute carte jouée/jouez une carte au choix
	Piochez 2 cartes du paquet Citoyen		Carte Citoyen jouée avec un badge Industrie Joker
	Piochez 3 cartes du paquet Citoyen		Carte Citoyen jouée avec un badge Industrie Agriculture
	Piochez 4 cartes du paquet Citoyen		Carte Citoyen jouée avec un badge Industrie Sylviculture
			Carte Citoyen jouée avec un badge Industrie Exploitation Minière
			Carte Citoyen
			Ensemble de cartes Citoyen dans chacune des 3 colonnes Industrie
			Cartes Citoyen dans la main du joueur
			Carte automatisée

### Bonus Industrie

	Gagnez un bonus Industrie au choix
	Gagnez un bonus Industrie Agriculture
	Gagnez un bonus Industrie Sylviculture
	Gagnez un bonus Industrie Exploitation Minière

### Pistes Prosperité

	Piste Prosperité au choix
	Piste Prosperité orange
	Piste Prosperité verte
	Piste Prosperité grise

### Relatifs aux Compétences et Bonus

	Trait Spécial		Retournez une tuile Terrain au choix
	Capacité Passe		Avoir dépassé au moins 1 symbole Industrie
	Capacité Permanente		Piochez 1 carte & automatissez 1 carte de votre main
	Capacité Immediate		Vous pouvez placer des tuiles Terrain, même non adjacentes
	Capacité à usage unique		Port Connecté
	Capacité Revenus		Tuiles Taux de la Ville
	Capacité Retournement		Cube Ressource
	Capacité de Fin de Partie		Placez un cube Ressource

	Echangez une carte avec un Diamant
	Jouez une carte Citoyen Passe
	Recherchez 2 cartes Citoyen Passe dans le paquet Citoyen et ajoutez-les à votre main
	Prenez 2 cartes Citoyen avec des badges Macaron dans le paquet Citoyen et ajoutez-les à votre main

### Divers

	Symbole Merveille		Tuile Compétence
	Disque Action		Tuiles Compétence Avancée

