

TABANNUSI

LES BÂTISSEURS D'UR



LIVRET DE RÈGLES

TABANDUSI

LES BÂTISSEURS D'UR



UN JEU DE STRATÉGIE POUR 1-IV JOUEURS
DE DAVID SPADA ET DANIELE TASCINI



Bienvenue dans la grande ville d'Ur, le berceau côtier de la civilisation ! Soyez le témoin de la merveille que représente le plus grand carrefour commercial de l'Âge du Bronze Tardif ! En tant que maître Architecte, vous parcourez les cinq quartiers de la ville, laissant votre empreinte sur l'Histoire de l'Humanité. Vous marquez de votre sceau l'emplacement des maisons au cœur des quartiers des artisans, des fermiers et des scribes, et créez de vastes jardins qui renforcent le prestige de la ville... et votre renommée.

Contrôlez le port dans le quartier des marchands pour accéder à des richesses jusqu'alors inimaginables, ou érigez des sanctuaires sur les Ziggourats du luxueux quartier des prêtres pour solliciter la faveur des dieux. Vous utiliserez les grandes barges commerciales qui rallient la ville pour assurer un flux constant de ressources précieuses, et tirerez bénéfice des capacités qu'elles offrent.

Plus que tout, vous devrez faire preuve de stratégie pour déjouer les plans de vos ambitieux adversaires et devenir le plus grand bâtisseur d'Ur !

APERÇU

2

APERÇU

MATÉRIEL

Le matériel spécifique au mode solo est détaillé au chapitre Mode Solo, page 22.

PLATEAU PRINCIPAL



1 PLATEAU PRINCIPAL (RECTO VERSO)

PLATEAUX INDIVIDUELS

4 x



TUILES BARGE

(ne les utilisez pas pour votre première partie)



TUILES COÛT DE PROPRIÉTÉ

(ne les utilisez pas pour votre première partie)

5 TUILES COÛT DE PROPRIÉTÉ



TUILES ACTION

6 TUILES ACTION



TUILES NAVIRE



5 TUILES NAVIRE MARRON

5 TUILES NAVIRE JAUNES



5 TUILES NAVIRE BLANCHES

TUILES CAPITAINE DU PORT

9 x



CARTES DÉCRET

16 x



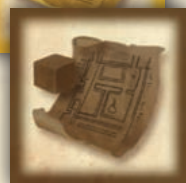
TUILES PROJET



20 TUILES PROJET
BLANCHES



20 TUILES PROJET
JAUNES



20 TUILES PROJET
MARRON

CARTES URBANISATION

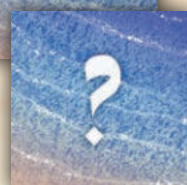
15 x



TUILES EAU



20 TUILES EAU
ORDINAIRES



10 TUILES EAU
SPÉCIALES

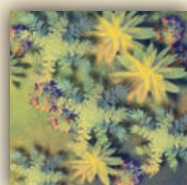
TUILES ZIGGOURAT

10 x



TUILES JARDIN

25 x



TUILES CAISSE

4 x



4 x



4 x



4 x



4 x



MATÉRIEL

TUILES ET CARTES

JETONS OR

32 x



MARQUEURS CONTRÔLE

15 MARQUEURS CONTRÔLE DE CHAQUE COULEUR



MARQUEURS MAÎTRISE

3 MARQUEURS MAÎTRISE DE CHAQUE COULEUR



MARQUEURS SCORE



ARCHITECTES



ASSISTANTS



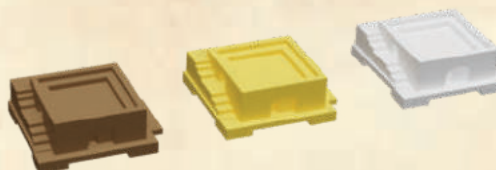
MAISONS

14 MAISONS DE CHAQUE COULEUR



BÂTIMENTS

25 BÂTIMENTS DE CHAQUE COULEUR



DÉS RESSOURCE

7 DÉS DE CHAQUE COULEUR



JETON PREMIER JOUEUR

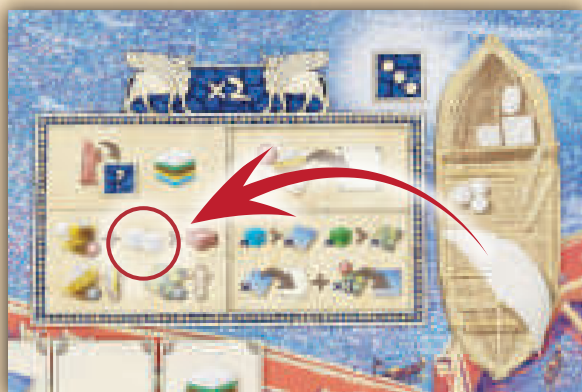


L'or est considéré comme «illimité». En cas de besoin, utilisez le substitut de votre choix. Les tuiles Projet ainsi que les autres ressources sont en quantité limitée.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie de Tabannusi, détachez soigneusement tous les éléments cartonnés, les tuiles et les jetons.

1. Placez le plateau principal au centre de la table, en choisissant la face correspondant au nombre de joueurs.
2. (S'il s'agit de votre première partie, ignorez cette étape) Mélangez les 5 tuiles Barge et placez-en une au hasard sur chacun des emplacements Barge du plateau principal. Recouvrez ensuite les emplacements des tuiles Coût de propriété de chaque quartier avec la tuile Coût de propriété correspondant à la couleur de la barge du quartier. Lorsque vous placez une tuile, assurez-vous de la placer sur la face qui correspond à l'illustration de cet emplacement.



La couleur des dés sur la tuile et sur la Barge doit correspondre.

3. Pour chaque couleur, prenez 5/6/7 dés Ressource pour une partie à 2/3/4 joueurs, lancez-les, et placez-les sur la Barge de même couleur. Remettez dans la boîte tous les dés Ressource inutilisés.



Les dés sont lancés puis placés sur la barge de la même couleur.

4. Placez 1 jeton Or sur chaque case de la piste Temps. Placez tous les jetons Or restants près du plateau principal.



La piste Temps avant le début de la partie.

5. Mélangez toutes les tuiles Navire, puis placez-en une sur chacun des sept emplacements Navire vides du plateau principal. Placez toutes les tuiles Navire inutilisées près du plateau principal.



6. Mélangez toutes les tuiles Capitaine du port et placez-en une sur chacun des six emplacements du plateau principal. Placez toutes les tuiles Capitaine du port inutilisées près du plateau principal.
7. Mélangez toutes les tuiles Caisse et placez-en une sur chacun des six emplacements Caisse du plateau principal. Placez les autres tuiles Caisse près du plateau principal.



Les tuiles Navire (5), Capitaine du port (6) et Caisse (7) placées sur le plateau principal

8. Séparez les tuiles Eau en deux piles : ordinaire (vierge sur les deux faces) et spéciale (avec un « ? » sur une face). Mélangez toutes les tuiles Eau spéciales (face « ? » visible) et placez-les sur l'emplacement correspondant du plateau principal (1). Placez ensuite trois tuiles Eau spéciales sur les emplacements dédiés du plateau principal, et retournez-les face bonus visible (2). Créez une pile de toutes les tuiles Eau ordinaires et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau principal (3). Créez une pile de toutes les tuiles Jardin et placez-la sur l'emplacement dédié du plateau principal (4).

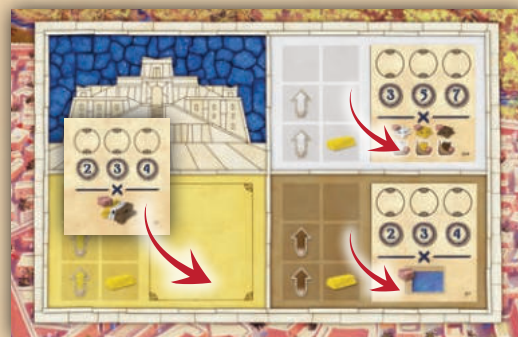


9. Mélangez les 6 tuiles Action et placez-les aléatoirement sur les emplacements correspondants du plateau principal.



Une tuile Action aléatoire est placée sur chaque emplacement Action vide du plateau principal.

10. Mélangez toutes les tuiles Ziggourat. Placez-en 1 face visible sur chaque emplacement de tuile Ziggourat du plateau principal. Remettez dans la boîte toutes les tuiles Ziggourat inutilisées.



Les tuiles Ziggourat sont placées sur le plateau principal.

11. Placez sur leurs emplacements du plateau principal autant de cartes Décret que le nombre de joueurs. Même si vous les placez aléatoirement, assurez-vous qu'au moins une carte de chaque type (c'est-à-dire symbole) est présente (dans une partie à 2 joueurs, deux types différents). Rangez dans la boîte les cartes Décret non utilisées.



Les 3 différents symboles des cartes Décret



Pour une partie à 4 joueurs, 4 cartes Décret sont placées face visible sur le plateau principal.

12. Mélangez les cartes Urbanisation et formez une pioche près du plateau principal.
13. Regroupez toutes les tuiles Projet par couleur, puis placez chacune de ces 3 piles sur l'emplacement correspondant en bas à gauche du plateau principal.
14. Placez les éléments de bâtiments à proximité du plateau principal.
15. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit l'Architecte, l'Assistant, ainsi que tous les marqueurs et maisons de cette couleur.

16. Chaque joueur place ses maisons sur les emplacements correspondants de son plateau individuel.
17. Chaque joueur conserve 5 marqueurs Contrôle et place les autres dans une réserve près du plateau principal.
18. Chaque joueur reçoit 2 jetons Or, 1 tuile Caisse au hasard et pioche 1 carte Urbanisation. Au cours de la partie, vous pouvez consulter à volonté votre carte Urbanisation, mais vous ne devez pas la révéler à vos adversaires. Rangez dans la boîte toutes les tuiles Caisse non utilisées.



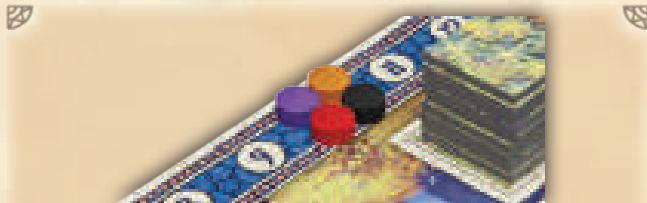
Plateau individuel et ressources de départ avant le début de partie

19. Chaque joueur place 1 marqueur Maîtrise sur la case inférieure de chacune des trois pistes de Maîtrise.



Marqueurs Maîtrise en place pour une partie à 4 joueurs.

20. Placez le marqueur Score de chaque joueur sur la case "10" de la piste de Points de Victoire (sur le pourtour du plateau principal). Au cours de la partie, il est possible de perdre des points, mais vous ne pouvez jamais descendre au-dessous de "0".



Marqueurs Score sur la case de départ de la piste de Points de Victoire au début d'une partie à 4 joueurs

21. Déterminez un premier joueur (par la méthode de votre choix). Celui-ci reçoit immédiatement le jeton Premier Joueur et le conserve jusqu'à la fin de la partie. En commençant par le dernier joueur (assis à droite du premier joueur) et en procédant dans le sens antihoraire, chaque joueur prend un élément de bâtiment et le place dans un quartier commun de son choix (voir page 10), gagnant immédiatement, le cas échéant, la récompense indiquée sur cet emplacement. Il y place également l'une des maisons de son plateau individuel, prise dans l'emplacement le plus à gauche de la rangée correspondant à la couleur de l'élément de bâtiment.



Une maison retirée du plateau individuel et placée sur un élément de bâtiment jaune dans un quartier. Pour plus d'informations sur les éléments de bâtiment, reportez-vous au paragraphe «Maisons et Bâtiments» (page 9) du chapitre «Concepts clés» de ce livret.



**VOUS ÊTES MAINTENANT
PRÊT POUR JOUER À
TABANNUSI : LES BÂTISSEURS D'UR !**



CONCEPTS CLÉS



Avant de détailler la structure de chaque tour, il convient d'expliquer un plusieurs concepts clés.

ZONE JOUEUR

Votre zone Joueur est constituée de votre plateau individuel et de son voisinage immédiat. Chaque fois que vous obtenez des tuiles Caisse, placez-les sur les emplacements correspondants de votre plateau individuel (vous ne pouvez jamais avoir plus de quatre tuiles Caisse). Conservez votre or, vos dés Ressource et vos marqueurs Contrôle, ainsi que vos tuiles Jardin et Eau dans votre zone Joueur.

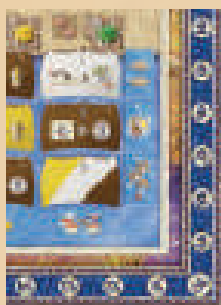


Votre zone Joueur en cours de partie. De l'or, des dés Ressource, des marqueurs Contrôle, des tuiles Jardin et Eau, et une tuile Caisse. Tous dans votre zone Joueur, et tous en votre possession.



MARQUEURS CONTRÔLE

Vous commencez la partie avec 5 marqueurs Contrôle dans votre zone Joueur. Au cours de la partie, vous les utilisez pour marquer la propriété des tuiles Projet, Jardin et Navire sur le plateau principal, ainsi que votre position sur les tuiles Ziggourat. Certains effets du jeu vous permettent de gagner des marqueurs Contrôle. Lorsque cela se produit, prenez un marqueur Contrôle de votre couleur dans la réserve, et placez-le dans votre zone Joueur.



Réserve de marqueurs Contrôle en début de partie.



CONCEPTS CLÉS

La réserve de marqueurs Contrôle est limitée. S'il ne reste plus aucun de vos marqueurs dans la réserve, vous ne pouvez plus gagner de marqueurs Contrôle tant qu'aucun d'eux n'a été remis dans la réserve. Vous ne pouvez jamais avoir un marqueur Contrôle d'une couleur autre que la vôtre dans votre zone Joueur.

Si vous n'avez plus de marqueur Contrôle dans votre zone Joueur, vous ne pouvez pas effectuer d'actions qui nécessitent de placer un marqueur Contrôle sur le plateau principal.

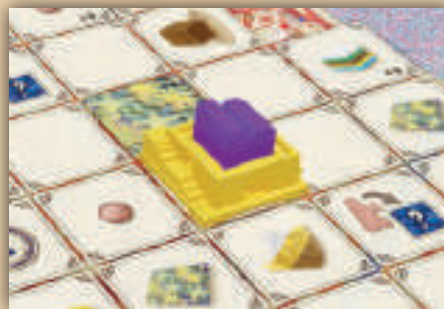
Rappel : Au maximum entre le plateau principal et votre zone Joueur, vous êtes limité à 15 marqueurs Contrôle. S'ils sont tous utilisés sur le plateau principal, vous devez attendre que certains d'entre eux soient remis dans votre zone Joueur ou dans la réserve pour pouvoir les récupérer.

MAISONS ET BÂTIMENTS

Vous disposez de 14 Maisons de votre couleur. Avant le début de la partie, 13 d'entre elles se trouvent sur votre plateau individuel et une se trouve sur l'un des quartiers du plateau principal.

Une maison de votre couleur, peu importe où elle se trouve, vous appartient toujours.

Les bâtiments sont des éléments en plastique qui existent en trois couleurs (blanc, jaune et marron). Un bâtiment appartient toujours au joueur disposant d'une maison sur ce bâtiment, quelle que soit la couleur du bâtiment.



Un bâtiment jaune appartenant au joueur violet.



Les bâtiments sont constitués de 1, 2 ou 3 éléments de bâtiments qui sont reliés entre eux (la taille maximale d'un bâtiment est de 3.) Quelle que soit sa taille (1, 2 ou 3 éléments), la propriété d'un bâtiment est toujours indiquée par une seule maison et il est compte toujours comme un seul bâtiment.

CONCEPTS CLÉS



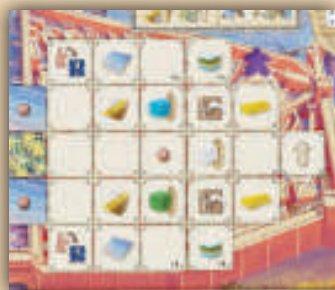
Trois bâtiments distincts : un bâtiment blanc de taille 1 appartenant au joueur noir, un bâtiment jaune de taille 2 appartenant au joueur violet, et un bâtiment marron de taille 3 appartenant au joueur orange.

Chaque fois que vous devez placer une maison sur une tuile Ziggourat ou un bâtiment marron/blanc/jaune, vous devez utiliser une maison de la rangée de la couleur correspondante sur votre plateau individuel. Si aucune n'est disponible, vous pouvez utiliser une maison de la rangée inférieure (incolore). Prenez toujours le bâtiment le plus à gauche de la rangée en question. Lorsque vous placez des maisons, vous pouvez découvrir des bonus sur votre plateau individuel. Prenez ce bonus dès que votre maison quitte votre plateau individuel (sauf lors de la mise en place). Lorsqu'une colonne entière de maisons de votre plateau individuel est vide, vous gagnez immédiatement le bonus indiqué au bas de cette colonne.

QUARTIERS

Le plateau principal est divisé en 5 quartiers (numérotés de 1 à 5). Les quartiers 1, 2 et 3 sont des quartiers communs où les joueurs sont autorisés à construire des bâtiments.

Les quartiers 4 et 5 ont des fonctions différentes : le quartier 4 est un port, dans lequel les joueurs ont accès aux navires et peuvent acquérir des tuiles Caisse. Le quartier 5 est quant à lui celui de la Ziggourat et les joueurs y ont la possibilité de gagner des PV grâce aux tuiles Ziggourat.



Le quartier 3 (tout comme les 1 et 2) est un quartier commun. Chaque fois que votre Assistant se trouve dans l'un de ces quartiers, vous pourrez y placer des tuiles Projet, Eau et Jardin, ainsi que des Bâtiments



Les quartiers 4 et 5 n'ont pas de grille de construction. Aucun bâtiment ne peut y être construit, mais les joueurs peuvent y placer leurs marqueurs Contrôle et leurs maisons afin d'obtenir divers bonus

Chaque quartier propose son propre assortiment de 3 ou 4 actions, ainsi qu'une barge contenant les dés Ressource locaux de ce quartier. Les actions et le gain de dés Ressources sont détaillés plus loin dans ce livret.



Ressources et actions disponibles dans le quartier 2

La grille du quartier 2 est bordée sur ses côtés droit et gauche par un ensemble de cases Eau. Les cases Eau qui créent une frontière entre deux quartiers peuvent être accessibles depuis l'un ou l'autre des deux quartiers adjacents.



Ces 3 cases Eau entre les quartiers 1 et 2 sont accessibles depuis l'un ou l'autre de ces deux quartiers

ADJACENCE DE GRILLE

Deux cases d'une grille de bâtiment sont adjacentes si elles partagent un bord. Les cases qui ne partagent qu'un coin ne sont pas considérées comme adjacentes.



La case A est adjacente à toutes les cases B, mais elle n'est adjacente à aucune case C.

ARCHITECTES, ASSISTANTS ET PRÉSENCE

Vous disposez de deux ouvriers : un Architecte (le plus grand des deux pions de votre couleur) et un Assistant (le plus petit).



L'Assistant (à gauche) et l'Architecte (à droite) du joueur violet.

À l'exception du début de partie, votre Architecte et votre Assistant restent sur le plateau principal et se déplacent entre les quartiers. Ces ouvriers doivent toujours être placés précisément dans un quartier de façon à clairement identifier leur position. À votre tour, la position de votre Assistant indique le quartier dans lequel vous êtes présent et pouvez effectuer des actions. La position de votre Architecte indique le quartier dans lequel vous vous déplacerez lors de votre prochain tour.

À tout moment de la partie, les Architectes et Assistants de plusieurs joueurs peuvent partager un même quartier.



Le joueur orange est présent dans le quartier 3. C'est ici qu'il peut effectuer des actions pendant son tour. À son prochain tour, il se déplacera vers le quartier 4.



Le joueur rouge est présent dans le quartier 2. Puisque son Architecte reste dans le quartier 2, il passera également son prochain tour dans le quartier 2.

Les déplacements entre les quartiers sont détaillés dans le chapitre Tour de Jeu, page 13.

LES DÉS RESSOURCES

Les dés représentent des ressources. Leur valeur n'est importante que pour le déplacement entre les quartiers. Une fois qu'un dé Ressource est placé dans votre zone Joueur, sa valeur ne revêt plus aucune importance. Tant qu'ils se trouvent dans une zone Joueur, ces dés sont considérés comme étant 1 ressource bleue et 1 ressource marron. Leur valeur est simplement ignorée.



Tant qu'ils se trouvent dans une zone Joueur, ces dés sont considérés comme étant 1 ressource bleue et 1 ressource marron. Leur valeur est simplement ignorée.

Après avoir dépensé une ressource, ne la remettez pas sur le plateau principal. Placez-la dans une réserve générale de ressource, à côté du plateau principal. Certains effets du jeu vous permettent de prendre une ressource de cette réserve.

❖ L'OR EST UN JOKER ❖

L'or est considéré comme une ressource «joker» dans ce jeu. Vous pouvez payer 1 jeton Or à la place de toute autre ressource. Cependant, aucune autre ressource ne peut être payée à la place des jetons Or.

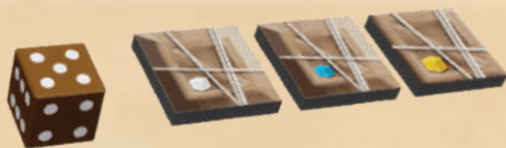
❖ LES TUILES CAISSE ❖

Votre plateau individuel dispose d'emplacements pour des tuiles Caisse. Chaque tuile Caisse indique l'une des cinq ressources du jeu. Lorsque vous payez un coût en ressource correspondant à la ressource d'une tuile Caisse, vous pouvez retourner cette caisse face cachée pour payer ce coût (au lieu de le payer avec l'une de vos ressources). Même si vous n'avez pas de dés physiques dans votre zone, vous pouvez toujours payer un coût en ressources en utilisant une ou plusieurs caisses correspondantes.



Par exemple, au lieu de dépenser une ressource jaune, vous pouvez retourner face cachée la troisième tuile Caisse pour payer un coût.

Toute tuile Caisse face cachée peut être retournée face visible une fois lors de votre tour en dépensant n'importe quelle ressource (la ressource ne doit donc pas nécessairement correspondre à la couleur de la ressource visible sur la tuile Caisse retournée).



Par exemple, vous pouvez dépenser un dé Ressource marron pour retourner l'une des tuiles Caisse blanche, bleue ou jaune durant votre tour.

❖ LES PISTES DE MAÎTRISE ❖

Lors de la mise en place, vous placez vos marqueurs Maîtrise au bas de chaque piste de Maîtrise. Au cours de la partie, différents effets de jeu vous permettent de faire progresser vos marqueurs Maîtrise sur ces pistes. Certaines cases s'accompagnent de bonus spécifiques.

CONCEPTS CLÉS

Chaque fois que vous faites progresser votre marqueur Maîtrise le plus bas d'une case, vous gagnez le bonus indiqué à droite des pistes (il peut s'agir de jetons or, de marqueurs Contrôle de la réserve générale, de PV ou rien du tout). Chaque fois que l'un de vos marqueurs Maîtrise atteint une case indiquant un bénéfice de l'une des pistes de Maîtrise, vous gagnez immédiatement ce bonus.



Lorsque le marqueur Maîtrise le plus bas du joueur orange progresse, il reçoit immédiatement 1 jeton Or. Lorsque le joueur noir fait progresser son marqueur sur la piste marron, il gagne un marqueur Contrôle.

Vous gagnez les points de victoire mentionnés à gauche des pistes de Maîtrise lors du décompte des quartiers. Ces décomptes sont détaillés au chapitre «Décompte», page 20.

❖ GAGNER DES RESSOURCES ❖

Chaque fois qu'un effet de jeu vous demande de **collecter** une ressource d'une couleur spécifique, vous devez prendre le dé de plus haute valeur disponible dans la Barge de cette couleur (et non dans la réserve). Tant qu'une barge est vide, vous ne pouvez pas prendre de ressource de la couleur correspondante.



Un effet de jeu permet au joueur violet de gagner 1 ressource blanche. Il doit prendre le dé ayant la valeur la plus élevée présent sur la barge blanche. Il place donc l'un des dés de valeur 5 dans sa zone Joueur.

Lorsqu'un effet permet de **gagner** une ressource de n'importe quelle couleur, vous devez prendre un dé de la couleur correspondante. Vous ne pouvez pas choisir une couleur dont aucun dé n'est présent dans la réserve.

CONCEPTS CLÉS

TOUR DE JEU

Le joueur actif est le joueur en train de jouer son tour.

Dans le reste des règles, «vous» désigne le joueur actif.

À votre tour, résolvez toujours les phases suivantes :

1. Prenez un dé Ressource et déplacez votre Architecte.
2. Effectuez jusqu'à 2 actions dans le quartier de votre Assistant (ainsi que certaines actions gratuites).
3. Décomptez vos points, puis déplacez votre Assistant dans le quartier de votre Architecte.

PHASE DE RESSOURCE ET DÉPLACEMENT

Avant votre premier tour, placez votre Architecte et votre Assistant dans le quartier de votre choix.

Pendant cette phase, vous devez prendre un unique dé Ressource du quartier où se trouvent votre Architecte et votre Assistant. Lorsque vous prenez une ressource, vous devez immédiatement déplacer votre Architecte dans le quartier dont le numéro est indiqué par la valeur du dé.



Le joueur rouge commence son tour dans le quartier 3. Son Architecte et son Assistant s'y trouvent tous les deux.



Le joueur rouge prend le dé de valeur 4 et le place dans sa zone Joueur.



Il déplace immédiatement son Architecte dans le quartier 4. Comme le joueur rouge est toujours présent dans le quartier 3, c'est là qu'il va effectuer ses actions.

Si vous prenez un dé dont la valeur est celle de votre quartier actuel, votre Architecte ne se déplace pas.

Après avoir pris un dé Ressource, mais avant de déplacer votre Architecte, vous pouvez payer 1 jeton Or pour ignorer la valeur du dé et déplacer votre Architecte dans le quartier de votre choix.

Si vous prenez un dé de valeur 6, vous pouvez déplacer votre Architecte vers n'importe quel quartier qui n'est actuellement pas accessible avec un autre dé de la barge.



Important : Le joueur rouge ne peut prendre un 6 que s'il l'utilise pour se déplacer vers le quartier 2, 4 ou 5, car aucun dé Ressource indiquant ces valeurs n'est présent sur la barge. Si le joueur rouge veut déplacer son Architecte vers le quartier 1 ou laisser son Architecte dans le même quartier (quartier 3), il doit respectivement prendre un 1 ou un 3.

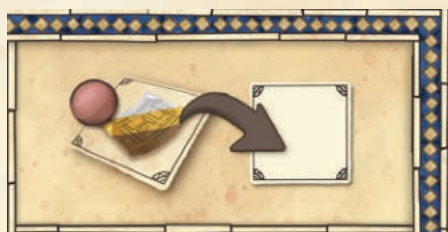
Certains effets du jeu peuvent modifier la position de votre Architecte après la phase de Ressource et Déplacement de votre tour. Ces effets sont détaillés en Annexe.

PHASE D' ACTIONS

Pendant cette phase, vous pouvez effectuer zéro, une ou deux actions, choisies parmi celles disponibles dans votre quartier (celui où se trouve votre Assistant).

Toutes les actions disponibles sont toujours indiquées dans le quartier, sur le plateau principal. Si vous décidez d'effectuer deux actions, celles-ci peuvent être identiques ou différentes.

PLACER UNE TUILE PROJET DANS UN QUARTIER COMMUN



Placez une tuile Projet dans le quartier où se trouve actuellement votre Assistant (quartier 1, 2 ou 3).

Pour placer une tuile Projet, procédez ainsi :

1. Choisissez une tuile Projet dans la réserve. Vous pouvez prendre celle de votre choix, à condition que ce soit une tuile Projet que vous pourrez placer (voir ci-dessous).
2. Vous ne pouvez pas choisir une couleur s'il y a déjà 3 tuiles Projet de cette couleur dans le quartier.
3. Si vous choisissez une tuile Projet de la même couleur que d'autres tuiles Projet de votre quartier, vous devez placer la nouvelle tuile Projet adjacente à l'une de ces tuiles.
4. Vous ne pouvez pas placer la tuile Projet choisie adjacente à un bâtiment de sa couleur.
5. Vous devez placer l'un de vos marqueurs Contrôle sur la tuile Projet. Si vous n'avez plus de marqueur disponible, vous ne pouvez pas réaliser cette action.
6. Vous gagnez l'éventuel bonus indiqué sur la case recouverte par votre tuile Projet

Attention, certaines cases des quartiers communs sont uniquement réservées aux parties à 4 joueurs. Dans les parties à 3 joueurs, ces cases ne sont pas disponibles et doivent être considérées comme inaccessibles. Au verso du plateau, les cases des quartiers communs sont numérotées. Ces numéros ne servent que dans les parties en solo.

TOUR DE JEU



Le joueur rouge veut placer une tuile Projet marron dans le quartier. Comme des tuiles Projet marron y sont déjà présentes, il doit la placer sur une case adjacente (l'une des cases marquées d'un « A »)



Il pose sur cette tuile un marqueur Contrôle pris dans sa zone Joueur. Comme il a également recouvert un bonus avec sa tuile Projet, il prend dans la barge blanche le dé Ressource blanc (voir illustration ci-dessus) ayant la valeur la plus élevée.

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT DANS UN QUARTIER COMMUN



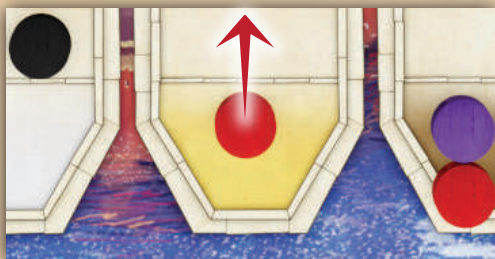
Construisez un bâtiment dans le quartier où se trouve votre Assistant (quartier 1, 2 ou 3).

PHASE D' ACTIONS

Pour construire un bâtiment, résolvez ces sept étapes :

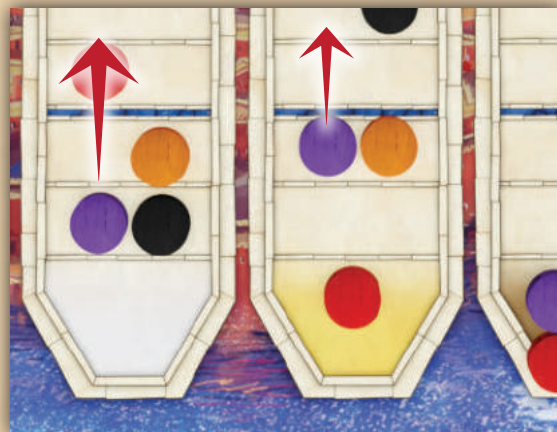
1. Sélectionnez toutes les tuiles Projet d'une même couleur dans le quartier. Si aucune tuile Projet n'est présente, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
2. Payez 2 ressources locales (une ressource « locale » est une ressource de la couleur de la barge présente dans ce quartier. Cette couleur est également indiquée sur l'action Coût de propriété) ainsi que, pour chacun de vos marqueurs Contrôle présents sur les tuiles Projet sélectionnées, 1 ressource de la couleur du Projet.
3. Mettez de côté tous les marqueurs Contrôle présents sur les tuiles Projet choisies.
4. Remplacez les tuiles Projet par un bâtiment (composé d'un ou plusieurs éléments de bâtiment) de la couleur et de la forme du groupe de tuiles Projet sélectionné. Remettez les tuiles Projet dans la réserve.
5. Placez l'une de vos maisons, prise sur votre plateau individuel, sur le bâtiment nouvellement construit : soit la maison la plus à gauche de la rangée correspondant à la couleur du bâtiment, soit, si cette rangée est vide, la maison la plus à gauche de la rangée inférieure (incolore). Si vous révélez un bonus sur votre plateau individuel, gagnez-le immédiatement.
6. Remettez dans la réserve **vos propres** marqueurs Contrôle parmi ceux mis de côté.
7. Les marqueurs Contrôle mis de côté appartenant à **d'autres** joueurs sont remis dans leur zone Joueur respective. Ces joueurs, ainsi que tous les joueurs ayant des marqueurs Contrôle sur des tuiles Jardin adjacentes, gagnent des récompenses (voir ci-dessous).

Les joueurs dont les marqueurs Contrôle ont été retirés suite à la construction d'un bâtiment progressent d'une case sur la piste de Maîtrise correspondante pour chaque marqueur Contrôle ainsi retiré.



Le joueur violet construit un bâtiment, retirant ainsi un marqueur Contrôle du joueur rouge sur une tuile Projet jaune. Le joueur rouge remet son marqueur Contrôle dans sa zone Joueur et fait progresser son marqueur Maîtrise d'une case sur la piste de Maîtrise jaune.

Lorsque vous construisez un bâtiment adjacent à un jardin appartenant à un autre joueur, ce joueur progresse d'une case sur la piste de Maîtrise de son choix.



Le joueur violet a 3 tuiles Jardin adjacentes à un bâtiment qui vient d'être construit par un autre joueur, il peut donc monter de 3 cases sur les pistes de Maîtrise de son choix. Il décide de monter deux fois sur la piste de Maîtrise blanche et une fois sur la piste de Maîtrise jaune.

Immédiatement après avoir construit un bâtiment, vous pouvez dépenser 1 jeton Or pour placer l'un de vos marqueurs Contrôle sur une tuile Navire. La taille du bâtiment détermine la taille exacte du navire dont vous pouvez prendre le contrôle : vous ne pouvez pas placer un marqueur Contrôle sur un navire plus petit ou plus grand que la taille du bâtiment construit.



Le contrôle des navires est décrit en détail au chapitre « Contrôler un navire » page 17.

JARDINER



Acquérir et placer des tuiles Eau et Jardin dans le quartier de votre Assistant.

Cette action vous permet de choisir une ou toutes les options suivantes, dans n'importe quel ordre :

- ❖ **Acquérir des tuiles :** Vous pouvez acheter un nombre quelconque de tuiles Jardin et un nombre quelconque de tuiles Eau ordinaires. Une tuile Jardin coûte 1 ressource verte, une tuile Eau coûte 1 ressource bleue. Les tuiles Jardin et Eau achetées sont prises dans la réserve.
- ❖ **Placez des tuiles :** Vous pouvez placer un nombre quelconque de tuiles Eau adjacentes à d'autres tuiles Eau ou Jardin dans le quartier où se trouve actuellement votre Assistant. Vous pouvez également placer jusqu'à 3 tuiles Jardin sur des tuiles Eau dans le quartier où vous vous trouvez actuellement. Vous devez placer un marqueur Contrôle sur chaque tuile Jardin que vous placez.

❖ *Vous pouvez placer une tuile Eau adjacente à une tuile Eau ou Jardin existante, qu'elle soit placée ou imprimée sur le plateau. Lorsque vous placez plusieurs tuiles Eau, vous pouvez placer des tuiles Eau à côté de celles que vous avez déjà placées lors de votre tour.*



L'Assistant d'un joueur est présent dans le quartier 2 (entre les tuiles Eau imprimées), il peut donc placer une tuile Eau sur n'importe quelle case marquée d'un «A». Il ne peut pas placer de tuile Eau sur les cases marquées d'un «B». Bien que ces cases soient adjacentes à des tuiles Eau (imprimées), elles se trouvent dans le quartier 1.

Lorsque vous placez une tuile Eau sur une case indiquant un bonus, ce bonus est ignoré.

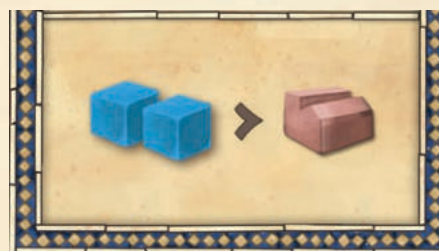
Vous ne pouvez placer une tuile Jardin que sur une tuile Eau du quartier dans lequel se trouve votre Assistant. Cela inclut toute tuile Eau en bordure imprimée sur le plateau. Lorsque vous placez une tuile Jardin sur une tuile Eau indiquant un bonus, vous gagnez ce bonus.



Dans le quartier 2, un joueur peut placer une tuile Jardin sur chacune des tuiles Eau visibles. S'il la place sur l'une des tuiles marquées d'un «A», il reçoit également le bonus indiqué sur cette tuile. Les tuiles marquées d'un «B» n'offrent aucun bonus.

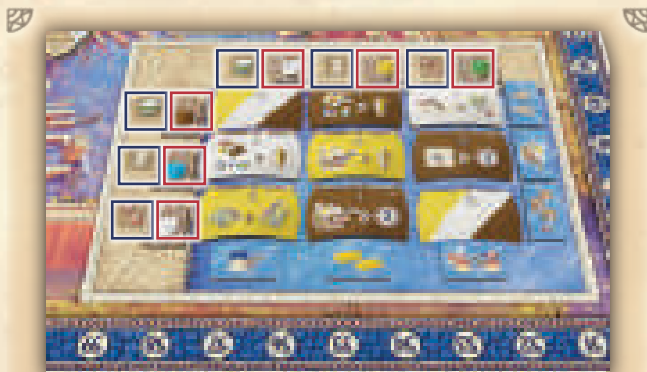
Pour placer une tuile Jardin, vous devez être en mesure de placer un marqueur Contrôle sur celle-ci.

PLACER UNE MAISON DANS LE QUARTIER DU PORT



Vous pouvez placer une maison dans le Quartier du Port si votre Assistant s'y trouve.

Pour placer une maison dans le Quartier du Port (quartier 4), vous devez payer 2 ressources locales et placer l'une des maisons de la rangée inférieure (incolore) de votre plateau individuel sur l'une des cases Maison du Quartier du Port.



Toutes les cases du quartier du port où une maison peut être placée sont indiquées sur cette illustration. Le placement sur une case bleue (à gauche de chaque paire) vous accorde l'un des bonus spécifiques suivants : récupérer vos marqueurs Contrôle de la réserve, progresser sur une piste de Maîtrise ou gagner une ressource de la réserve. Chaque case rouge (à droite de chaque paire) vous permet de prendre une tuile Caisse spécifique. Vous ne pouvez pas choisir une case déjà occupée par une autre maison, et vous ne pouvez pas choisir une case avec une tuile Caisse si vous avez déjà quatre tuiles Caisse sur votre plateau individuel.

Vous n'êtes PAS autorisé à avoir des maisons dans les deux cases Maison d'une même rangée ou d'une même colonne.



À son tour, le joueur violet place une maison (prise sur son plateau individuel) dans le quartier du port (où son Assistant se trouve). Pour ce faire, il paie 2 ressources bleues (qu'il remet dans la réserve près du plateau principal), place une maison prise dans la rangée inférieure de son plateau individuel dans l'une des cases Maison (la plus à droite dans la ligne du haut) du quartier du port, puis prend la tuile Caisse verte et la place dans l'un des emplacements Caisse de son plateau individuel.

CONTRÔLER UN NAVIRE DANS LE QUARTIER DU PORT



Si votre Assistant s'y trouve, vous pouvez placer l'un de vos marqueurs Contrôle sur une tuile Navire dans le Quartier du Port.

Vous pouvez payer 2 jetons Or pour placer l'un de vos marqueurs Contrôle sur n'importe quel navire dans le Quartier du Port. Vous pouvez placer un marqueur Contrôle sur une tuile Navire sur laquelle se trouve déjà un marqueur Contrôle adverse. Après avoir placé un marqueur Contrôle sur un navire, si vous avez des marqueurs Contrôle sur les 3 tuiles Navire d'une même rangée ou d'une même colonne, vous gagnez immédiatement la tuile Capitaine du Port de cette rangée ou colonne (si elle est encore disponible). Si le placement d'un marqueur Contrôle complète à la fois une rangée et une colonne, prenez la tuile Capitaine du Port de chacune.

Chaque tuile Navire sur laquelle se trouve votre marqueur Contrôle offre une capacité permanente, disponible dès le début de votre prochain tour. Les tuiles Navire sont détaillées page 34.



Le joueur orange place l'un de ses marqueurs Contrôle sur une tuile Navire. Comme il est le premier à avoir un marqueur Contrôle sur tous les navires de cette colonne, il prend immédiatement la tuile Capitaine du Port correspondante et la place dans sa zone Joueur.

Vous pouvez utiliser une tuile Capitaine du Port à tout moment pendant votre tour. Après l'avoir utilisée, rangez-la dans la boîte. Chaque tuile Capitaine du Port que vous n'utilisez pas pendant la partie vous rapporte 3 points de victoire lors du décompte final (comme indiqué au dos de la tuile).

Rappel : Vous pouvez également prendre le contrôle d'une tuile Navire immédiatement après avoir construit un bâtiment. Prendre ainsi le contrôle de votre dernière tuile Navire dans une rangée ou une colonne vous permet de gagner des tuiles Capitaine du Port comme lorsque vous prenez le contrôle d'une tuile Navire via une action.

PLACER UNE MAISON DANS LE QUARTIER DES ZIGGOURATS



Vous pouvez placer une maison dans le Quartier des Ziggourats si votre Assistant s'y trouve.

Pour placer une maison dans le Quartier des Ziggourats (quartier 5), résolvez ces quatre étapes :

1. Sélectionnez une case de la section marron, blanche ou jaune de la Ziggourat.
2. Payez 2 ressources locales.
3. Prenez la maison la plus à gauche de la rangée de votre plateau individuel correspondant à la couleur de la section de la Ziggourat choisie (ou de la rangée du bas si la rangée de cette couleur est vide), et placez-la sur l'une des six cases de la section.
4. Si la maison recouvre un bonus, gagnez-le immédiatement.
5. Placez un marqueur Contrôle sur la tuile Ziggourat dans l'emplacement dédié le plus à gauche et dépourvu de marqueur Contrôle de votre couleur (plusieurs joueurs peuvent avoir des marqueurs sur le même emplacement Contrôle d'une tuile Ziggourat).

Si vous êtes dans l'impossibilité d'effectuer l'une des étapes ci-dessus, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



Le joueur violet prend une maison de la rangée blanche de son plateau individuel et la place sur la case en bas à droite de la Ziggourat blanche. Il gagne 1 jeton Or, puis place son marqueur Contrôle sur le premier emplacement (le plus à gauche) de la tuile correspondante.

AUTRES ACTIONS



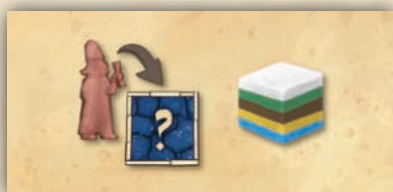
Gagnez 2 points de victoire et 2 marqueurs Contrôle de la réserve.



Gagnez 1 jeton Or et 1 marqueur Contrôle de la réserve.



Gagnez 1 tuile Eau spéciale (choisie dans l'offre, celle-ci est alors immédiatement complétée), 1 tuile Jardin et 1 marqueur Contrôle de la réserve. S'il ne reste plus de tuiles Eau spéciales, gagnez une tuile Eau ordinaire.



Déplacez votre Architecte vers n'importe quel quartier et gagnez 1 ressource de votre choix de la réserve.



Remplissez (retournez face visible) jusqu'à 2 de vos tuiles Caisse, et gagnez 1 marqueur Contrôle de la réserve.



Perdez 2 points de victoire et progressez d'une case sur la piste de Maîtrise de votre choix (vous pouvez effectuer cette action même si vous avez moins de 2 points de victoire, mais vous ne pouvez pas descendre en dessous de «0»)

ACTIONS GRATUITES

À votre tour, vous pouvez effectuer des actions gratuites supplémentaires :

- ❖ Remplir (retourner face visible) une tuile Caisse (une fois par tuile Caisse et par tour) et/ou
- ❖ Décompter un nombre quelconque de cartes Décret.

Pour remplir une tuile Caisse, remettez dans la réserve l'une de vos ressources. Ce dé ne doit pas nécessairement correspondre à la ressource indiquée sur la tuile Caisse. Une tuile Caisse ne peut pas être utilisée pour remplir une autre tuile Caisse.

Pour décompter l'une des cartes Décret visibles, vous devez démontrer que vous remplissez toutes les conditions indiquées sur cette carte. Puis, prenez la carte sur le plateau principal et gagnez immédiatement ses bonus. Enfin, placez cette carte dans votre zone Joueur (consultez l'annexe page 36 pour connaître en détail les conditions et les bonus de ces cartes).

Vous pouvez effectuer autant d'actions gratuites que vous le souhaitez (en respectant leurs limites), dans n'importe quelle combinaison, dans n'importe quel ordre, et à n'importe quel moment de votre tour.

VÉRIFICATION DU DÉCOMPTE ET DÉPLACEMENT DE L'ASSISTANT

Si une barge est vide, procédez au décompte de ce quartier. Si plus d'une barge est vide pendant votre tour, vous (le joueur actif) choisissez l'ordre dans lequel ces quartiers sont décomptés.

Enfin, déplacez votre Assistant pour qu'il rejoigne votre Architecte. Le tour passe maintenant au joueur suivant dans le sens horaire.

DÉCOMPTE ET FIN DE PARTIE

Chaque fois que vous videz une barge de son dernier dé Ressource, son quartier est décompté à la fin de votre tour. Le décompte de chaque quartier suit la même structure générale, bien que les quartiers 4 et 5 (ceux du Port et de la Ziggourat, respectivement) se décomptent différemment des quartiers 1, 2 et 3 (les quartiers communs).

STRUCTURE GÉNÉRALE DE DÉCOMPTE

Résolvez toujours les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Vous (le joueur actif) recevez 1 jeton Or.
2. Tous les joueurs perdent les ressources locales du quartier encore présentes dans leur zone Joueur.
3. Les joueurs gagnent des points de victoire.
4. Les ressources locales reviennent dans le quartier.

1. LE JOUEUR ACTIF REÇOIT DE L'OR

Prenez 1 jeton Or sur la piste Temps. S'il s'agit du dernier, la fin de partie est déclenchée.

2. PERDRE DES RESSOURCES LOCALES

Tous les joueurs doivent remettre toutes les ressources locales dans la réserve («local» par rapport au quartier décompté). Cependant, la perte de ressources s'accompagne de certaines récompenses.



Lorsque vous perdez une ou plusieurs ressources jaunes, vous progressez d'une case sur la piste de Maîtrise jaune.



Lorsque vous perdez une ou plusieurs ressources blanches, vous progressez d'une case sur la piste de Maîtrise blanche.



Lorsque vous perdez une ou plusieurs ressources marron, vous progressez d'une case sur la piste de Maîtrise marron.



Lorsque vous perdez une ou plusieurs ressources bleues, vous gagnez 1 tuile Eau ordinaire.



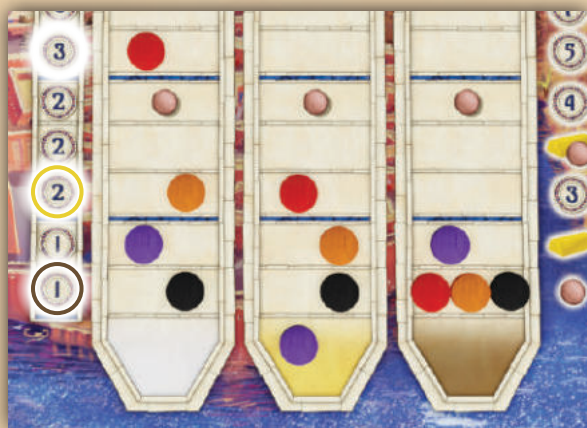
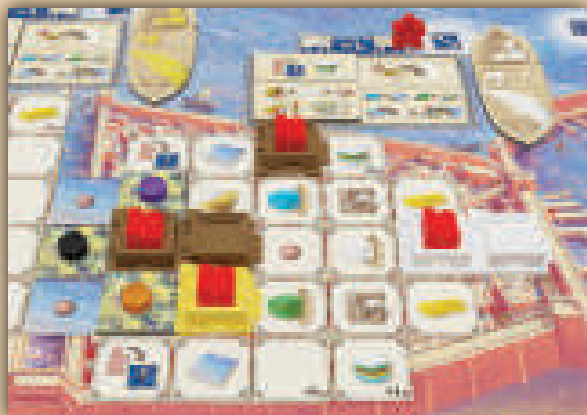
Lorsque vous perdez une ou plusieurs ressources vertes, vous gagnez 1 tuile Jardin.

Quel que soit le nombre de ressources réel que vous perdez, vous ne progressez qu'une seule fois sur une piste de Maîtrise ou ne gagnez qu'une seule tuile Eau ou Jardin.

3. DÉCOMPTE DU QUARTIER

Si le quartier décompté est un quartier commun (quartier 1, 2 ou 3), chaque joueur gagne des points de victoire pour ses bâtiments.

Chaque bâtiment rapporte un nombre de points de victoire égal à sa taille (1, 2 ou 3 emplacements) multipliée par la valeur en points de victoire indiquée à gauche de la position de votre marqueur Maîtrise sur la piste de Maîtrise correspondant à la couleur du bâtiment. Chaque tuile Jardin adjacente au bâtiment compte comme une case supplémentaire occupée par ce bâtiment (quel que soit le propriétaire du jardin).



Le quartier 3 est en cours de décompte et le joueur rouge est le seul à y avoir des bâtiments. Il marque 4 points de victoire pour son bâtiment jaune (taille 1 + 1 grâce à la tuile Jardin adjacente, multiplié par 2 du fait de la position de son marqueur Maîtrise sur la piste de Maîtrise jaune). Le joueur rouge marque également 6 points de victoire pour son bâtiment blanc (taille 2 multipliée par 3) et 6 points de victoire pour ses bâtiments marrons (taille 2 + 3 pour les tuiles Jardin adjacentes, plus un bâtiment de taille 1, le tout multiplié par 1). Il marque donc un total de 16 points de victoire.

Si le quartier décompté est celui du port (quartier 4), chaque joueur reçoit 1 point de victoire pour chacun de ses marqueurs Contrôle sur la même rangée ou colonne que l'une de ses maisons (un marqueur Contrôle qui partage à la fois une rangée et une colonne avec l'une de leurs maisons rapporte 2 points de victoire).



Le quartier du port est décompté. Le joueur orange gagne 6 points de victoire (car 2 de ses marqueurs Contrôle se trouvent à la fois sur une rangée et une colonne contenant l'une de ses maisons). Le joueur violet reçoit 1 point de victoire. Le joueur noir ne reçoit aucun point de victoire, car il n'a aucune maison dans la rangée ou la colonne de son marqueur Contrôle.

Si le quartier décompté est celui de la Ziggourat (quartier 5), chaque joueur décompte chaque tuile Ziggourat contenant un ou plusieurs de ses marqueurs Contrôle. Chaque joueur ne considère que son marqueur Contrôle le plus à droite de chaque tuile. Chaque tuile Ziggourat dispose de ses propres conditions de décompte, décrites en Annexe page 32.



Le Quartier des Ziggourats est décompté. Le joueur violet reçoit 5 points de victoire pour chaque ensemble de 3 bâtiments de couleurs différentes et chaque ensemble de 3 navires de couleurs différentes contenant ses marqueurs Contrôle. Le joueur rouge reçoit 3 points de victoire pour chacun de ces ensembles, mais il reçoit également 2 points de victoire pour chaque maison qu'il possède, ainsi que 1 point de victoire pour chaque navire contenant son marqueur Contrôle.

4. REMETTRE LES RESSOURCES LOCALES DANS LE QUARTIER

Une fois le quartier décompté, le joueur actif récupère toutes les ressources locales de la réserve, les lance et les remet dans leur barge respective.

FIN DE PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque le dernier jeton Or est retiré de la piste Temps. Lorsque cela se produit, continuez la partie jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours (jusqu'à ce que le joueur à droite du premier joueur termine son tour), puis chaque joueur joue exactement un tour supplémentaire. Après cet ultime tour :

1. Chaque quartier (de 1 à 5) est décompté une dernière fois, selon les règles habituelles.
2. Chaque joueur révèle ses cartes Urbanisation et gagne des points pour celles qu'il a pu accomplir.

Une fois que la fin de partie est déclenchée, une barge vide ne déclenche pas de décompte complet du quartier. Ignorez les étapes « 1) Le joueur actif reçoit de l'or » et « 3) Décompte du quartier » du chapitre précédent, effectuez simplement l'étape 2), suivie de l'étape 4).

Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus d'or l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent une victoire bien méritée.

MODE SOLO

Nous vous recommandons vivement de vous familiariser avec les règles du jeu multijoueur avant d'essayer de jouer en solo. Toutes les règles s'appliquent normalement, et les règles du mode solo décrivent simplement les exceptions

spécifiques aux parties en solo. Dans les règles du mode solo, le terme « vous » désigne le joueur humain, tandis que « l'automate » désigne l'entité que vous affrontez.

MATÉRIEL



4 CARTES ROI



4 CARTES URBANISATION
AUTOMATE



15 CARTES AUTOMATE



3 TUILES NUMÉRO



1 SAC

MODE SOLO

MATÉRIEL

MISE EN PLACE

Choisissez une carte Roi et prenez la carte Urbanisation Automate correspondante. Pour votre première partie en solo, nous vous recommandons d'utiliser la carte Roi de Gilgabot.



GILGABOT



SARBOT



BOTMUZI



BOT-BABA

Procédez à une mise en place du jeu pour 2 joueurs (l'automate reçoit un plateau et tout le matériel associé), mais avec les modifications suivantes :

- ❖ Au lieu de recevoir sa caisse de départ, l'automate reçoit de l'or (l'automate commence la partie avec 3 jetons Or).
- ❖ Les cartes Décret ne sont pas définies aléatoirement : choisissez un Décret au hasard parmi ceux assignés à la carte Roi choisie :
 - Gilgabot: D04, D08
 - Bot-baba: D05, D06, D07
 - Sarbot: D13, D14, D15, D16
 - Botmuzi: D09, D10, D11, D16

- ❖ Puis, choisissez aléatoirement un décret supplémentaire parmi tous les décrets restants. Placez les deux cartes choisies sur les emplacements correspondants du plateau principal.

Procédez à la mise en place du joueur Automate :



MODE SOLO

- ❖ Placez face visible la carte Roi et la carte Urbanisation Automate en haut de la zone de jeu solo. Chacun des cinq quartiers représentés sur la carte Urbanisation Automate est associé à une valeur dans un cercle rouge. Placez autant de marqueurs Contrôle de la couleur de l'automate que la valeur associée à chaque quartier sur la carte Urbanisation Automate.

- ❖ Mélangez les 15 cartes Automate et formez une pioche Automate face cachée. Piochez les deux premières cartes et placez-les face visible, l'une à côté de l'autre, à droite de la pioche Automate. Elles s'assemblent pour former des instructions.

- ❖ Consultez chacune des deux cartes Décret visibles sur le plateau principal, et comparez le nombre de bâtiments requis dans chaque couleur. Pour chaque couleur, mettez de côté autant de tuiles Projet que le plus grand nombre associé à cette couleur. Placez toutes ces tuiles Projet dans le sac. Ajoutez-y ensuite une tuile de chaque couleur. Ces tuiles seront appelées les tuiles Projet Automate. Ignorez les exigences en matière de jardin et de navire indiquées sur les cartes Décrets.



La première des deux cartes Décret ci-dessus indique 3 bâtiments blancs, 3 jaunes et 0 marron. La deuxième carte montre 2 bâtiments de chaque couleur. Par conséquent, vous devez mettre de côté 3 tuiles Projet blanches, 3 jaunes et 2 marron. Ajoutez-les dans le sac, puis ajoutez 1 tuile de chaque couleur, pour un total de 4 tuiles Projet blanches, 4 jaunes et 3 marron dans le sac.

- ❖ Placez les 3 tuiles Numéro à droite des cartes Automate puis piochez 3 tuiles Projet dans le sac, et placez chacune d'elles en face d'une tuile Numéro.
- ❖ L'automate est le premier joueur, vous devez donc placer votre bâtiment de départ en premier, en suivant les règles habituelles.

MISE EN PLACE

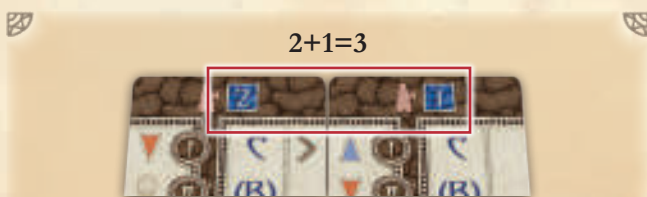
❖ Pour déterminer le quartier dans lequel l'automate place son premier bâtiment, consultez le numéro au sommet de la carte Automate face visible la plus à gauche (si c'est un «0», considérez-le comme un «3»). Placez le bâtiment en suivant les règles ci-dessous :

- La flèche de la carte Automate de gauche pointe vers une tuile Numéro sur la carte Automate de droite. La couleur du bâtiment placé est celle de la tuile Projet associée à cette tuile Numéro.
- Vérifiez ensuite la flèche de l'action C sur la carte Roi : si elle pointe vers le bas (rouge), placez le bâtiment sur la case vide ayant le plus petit numéro dans ce quartier. Si elle pointe vers le haut (bleu), choisissez la case vide ayant le plus grand numéro dans ce quartier.
- Retirez ensuite 1 marqueur Contrôle du quartier de la carte Urbanisation Automate où le bâtiment a été placé.
- Enfin, l'automate gagne le bonus indiqué à droite de l'action C sur la carte Roi, indépendamment de ce qui est représenté sur la case du plateau principal.



Dans ce cas, l'automate construit un bâtiment marron sur la case de plus grand numéro du quartier 2 (et retire 1 marqueur Contrôle du quartier 2 de sa carte Urbanisation), puis progresse d'une case sur la piste de Maîtrise marron.

Pour déterminer le placement de l'Architecte et de l'Assistant de l'automate en début de la partie, additionnez les chiffres en haut de deux cartes Automate face visible. Puis, en partant du quartier 1, comptez le nombre de quartiers dans le sens horaire. Le résultat détermine le quartier de départ de l'Architecte et de l'Assistant de l'automate.



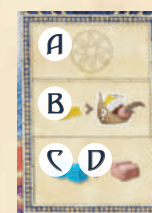
Dans ce cas, comptez 3 quartiers dans le sens horaire à partir du quartier 1 (5... 4... 3...) : l'Architecte et l'Assistant de l'automate commencent dans le quartier 3.

MODE SOLO

DESCRIPTION D'UNE CARTE AUTOMATE



1. Numéros utilisés pour déterminer le prochain quartier choisi par l'automate.



2. L'action que l'automate tente d'effectuer comme première action, suivie de ses alternatives si le premier choix n'est pas possible. Les lettres A, B, C et D indiquent les actions possibles respectives dans les quartiers, comme indiqué sur le plateau principal.
3. Trois paires constituées d'un symbole et d'un chiffre.
4. Une grande flèche horizontale, pointant vers une paire symbole+chiffre (appelés respectivement **symbole actuel** et **chiffre actuel**) sur la carte suivante, et une action. Le symbole actuel détermine la position d'une tuile Projet ou d'un bâtiment que l'automate construit, tandis que le numéro actuel détermine la couleur de la tuile Projet ou du bâtiment. L'action indiquée détermine la **deuxième action** que l'automate entreprendra durant son tour.
5. Le bonus que reçoit l'automate à la place de tout bonus du plateau auquel il pourrait prétendre.

RÈGLES GÉNÉRALES DE L'AUTOMATE

L'automate joue selon les règles du jeu multijoueur, en prenant des dés à chaque tour et en dépensant des ressources lorsqu'il entreprend des actions, mais avec les modifications suivantes :

RÈGLES GÉNÉRALES DE L'AUTOMATE

- ❖ Lorsque l'automate choisit un dé, il le fait selon la règle de préférence de la valeur du dé (voir ci-dessous).
- ❖ L'automate dispose d'une réserve illimitée de marqueurs Contrôle. Chaque fois qu'il a besoin d'en placer un, il le place depuis sa réserve et gratuitement. Si les marqueurs Contrôle de l'automate sont épuisés, utilisez des marqueurs supplémentaires d'une autre couleur.
- ❖ Lorsque l'automate doit payer des ressources, il ignore la couleur de ses dés Ressource et se concentre uniquement sur la quantité de ressources qu'il doit payer.
 - L'or reste une ressource joker, et l'automate ne paie avec de l'or que lorsqu'il est à court d'autres ressources ou lorsque l'or est spécifiquement requis.
 - Lorsqu'il doit dépenser des ressources, il suit la règle de préférence de couleur d'une ressource (voir ci-dessous).

Règle de préférence de la valeur du dé :

Le prochain quartier de l'automate (déterminé par la somme des chiffres indiqués en haut des deux cartes Automate face visible) > valeur la plus élevée

Règle de préférence de la couleur d'une ressource :

Couleur partagée par la majorité des ressources de l'automate > bleu > vert > au hasard.

Règle de préférence des navires :

Celui qui se trouve à l'intersection d'une rangée et une colonne avec au moins l'une de ses maisons > sur une rangée avec au moins l'une de ses maisons > sur une colonne avec au moins l'une de ses maisons > premier emplacement disponible (de haut en bas, puis de droite à gauche).

Règle du quartier actuel :

Le quartier actuel de l'automate est indiqué par son Assistant, de la même manière que pour un joueur humain. Chaque action ou effet qu'il effectue affecte ce quartier.

GAGNER DES BONUS

PLATEAU INDIVIDUEL

- ❖ Chaque fois que l'automate retire une maison de son plateau individuel,
 - si la maison révèle un bonus Or, l'automate le gagne;
 - si la maison révèle un bonus Marqueur Contrôle, le bonus est ignoré;
 - si l'automate débloque un bonus de colonne, il le gagne.

QUARTIERS COMMUNS

- ❖ À chaque fois que l'automate obtiendrait un bonus du plateau principal en recouvrant avec une tuile Projet une case présentant un bonus dans un quartier commun ou en recouvrant une case Eau avec une tuile Jardin :
 - Si le symbole actuel n'est pas le symbole Roi (si c'est une flèche), l'automate gagne le bonus indiqué au bas de la carte Automate de gauche.
 - Si le symbole actuel est le symbole Roi, l'automate gagne le bonus entre crochets indiqué à droite de l'action correspondante (B pour les projets, D pour les jardins) sur la carte Roi.
- ❖ Chaque fois que vous construisez un bâtiment à côté de l'un des jardins de l'automate, celui-ci progresse sur une piste de Maîtrise au hasard.

- ❖ L'automate ne prend jamais de tuiles Eau dans sa réserve et ne paie jamais pour des tuiles Eau. Lorsqu'une tuile Eau est nécessaire, l'automate la prend gratuitement dans la réserve et la place en fonction du symbole actuel.

QUARTIER DU PORT

- ❖ L'automate ne prend pas et n'utilise pas de tuiles Caisse. Chaque fois qu'il gagne une tuile Caisse, il gagne à la place un jeton Or et retire la tuile Caisse du jeu.
- ❖ Si l'automate place une maison sur une case sans caisse, il gagne le bonus indiqué au bas de la carte Automate de gauche.
- ❖ L'automate ignore les capacités ou les avantages offerts par les navires. Lorsque l'automate doit placer un marqueur Contrôle sur un navire, il le fait en suivant la règle de préférence des navires (ci-contre).

- ❖ Chaque fois que l'automate devrait gagner une tuile Capitaine du Port, il la défausse immédiatement et gagne 3 PV.

QUARTIER DES ZIGGOURATS

- ❖ Lorsque l'automate place une maison sur une case Ziggourat, il gagne le bonus ainsi recouvert.

PISTES DE MAÎTRISE

- ❖ L'automate gagne des bonus lorsqu'il fait progresser d'une case son marqueur Maîtrise le plus bas :
 - Si le bonus est de l'or ou des PV, l'automate le gagne.
 - Si le bonus est un marqueur Contrôle, il gagne 1 PV à la place (considérez ceci comme une règle générale chaque fois que l'automate gagne un marqueur Contrôle dans une situation qui n'est pas déjà spécifiée).
 - Si le bonus consiste à recevoir un dé de la réserve, l'automate l'ignore.

SÉQUENCE DU TOUR DE L'AUTOMATE

- ❖ Déplacez la carte Automate face visible de gauche sur la carte Automate face visible de droite. Révélez la carte Automate suivante du sommet de la pioche Automate et placez-la face visible à l'emplacement ainsi libéré.
- ❖ Additionnez les chiffres indiqués en haut de chacune des deux cartes Automate face visible et déplacez l'Architecte de l'automate d'autant de quartiers dans le sens antihoraire, en ne considérant que ceux indiqués sur la carte Urbanisation Automate et ayant encore des marqueurs Contrôle Automate.
- ❖ Prenez un dé dans le quartier actuel de l'automate, en suivant la règle de préférence de la valeur du dé.
- ❖ **Première action :** L'automate effectue la première action (celle du haut) indiquée sur la carte Automate de gauche. Si cette action n'est pas possible, il essaie de réaliser la suivante, de haut en bas, jusqu'à ce qu'il parvienne à effectuer une action. Si aucune action n'est possible, l'automate effectue à la place une action A.
- ❖ **Deuxième action :** La flèche de la carte Automate de gauche pointe vers une action de la carte Automate

de droite. L'automate tente d'effectuer cette action, en suivant la même procédure que pour sa première action et en passant à l'action alternative suivante jusqu'à ce qu'il atteigne le bas de la carte. Si aucune action ne peut être effectuée, l'automate effectue à la place une action A.

- ❖ Vérifiez si l'automate remplit les conditions d'une carte Décret. Si tel est le cas, l'automate prend le contrôle de cette carte Décret, en suivant les règles normales.
- ❖ Si un décompte est déclenché, suivez les règles normales de décompte. Après le premier et le troisième décompte, réinitialisez la pioche Automate et les tuiles Projet Automate (voir ci-dessous).
- ❖ Déplacez l'Assistant de l'automate dans le quartier où se trouve son Architecte.

RÉINITIALISATION DE LA PIOCHE ET DES TUILES PROJET AUTOMATE

Dès que la pioche de l'Automate est vide, réinitialisez-la. Pour cela, mélangez toutes les cartes Automate et placez-les face cachée à gauche de la zone Joueur de l'automate. Ensuite, révélez les deux premières cartes Automate, comme lors de la mise en place.

Lorsque le sac est vide, réinitialisez les tuiles Projet Automate. Pour cela, remettez toutes les tuiles Projet Automate dans le sac, puis piochez 3 tuiles Projet et placez-les à côté des tuiles numérotées, comme lors de la mise en place. Dans le cas extrêmement improbable où il resterait moins de trois tuiles Projet Automate, pour chaque emplacement vide à côté des tuiles Numéro de l'automate, choisissez une tuile Projet au hasard dans la réserve.

PLACEMENT ET COULEURS DES PROJETS ET BÂTIMENTS

Chaque fois que l'automate doit placer un projet ou un bâtiment, vérifiez la position de la grande flèche sur la carte Automate de gauche : elle désigne le symbole actuel et le numéro actuel sur la carte Automate de droite.

- ❖ La position est déterminée comme suit :
 - si le symbole actuel est une flèche pointant vers le bas, l'automate choisit la case autorisée de plus petit numéro de ce quartier;

- si le symbole actuel est une flèche pointant vers le haut, l'automate choisit la case autorisée de plus grand numéro de ce quartier, ou
- si le symbole actuel est le roi, suivez les règles de l'action désignée par cette lettre sur la carte Roi.

♣ La couleur est celle de la tuile Projet Automate à côté de la tuile Numéro actuelle (voir chapitre « Action B » pour plus de détails).



À moins que le symbole actuel ne soit le symbole Roi, toute action A effectuée par l'automate est ignorée et l'automate gagne 4 points de victoire à la place. Sinon, l'automate effectue l'action A indiquée sur la carte Roi.



1. Si l'automate agit dans un quartier commun, une action B lui permet de placer une tuile Projet, selon les règles habituelles, mais avec les modifications suivantes :

♣ Si le symbole actuel n'est pas le symbole Roi :

- La couleur du Projet est déterminée par le numéro actuel (voir chapitre « Placement et couleur des Projets et Bâtiments »). S'il y a déjà 3 tuiles Projet de cette couleur présentes dans le quartier, l'automate choisit la couleur de la tuile Numéro suivante, en revenant à « I » si nécessaire.
- S'il y a déjà une tuile Projet de cette couleur dans le quartier actuel de l'automate, ce dernier doit ajouter le nouveau projet à un emplacement autorisé (adjacent, selon les règles normales), et la position choisie est déterminée au chapitre « Placement et couleur des Projets et Bâtiments » (page 26).
- S'il n'y a pas de projet de cette couleur dans le quartier de l'automate, ce dernier ajoute le nouveau projet à un emplacement vide, sa position étant déterminée au chapitre « Placement et couleur des projets et des bâtiments » (page 26)..

♣ Si le symbole actuel est le symbole Roi, suivez l'ordre de priorité sur la carte Roi.

♣ L'automate place gratuitement un marqueur Contrôle depuis sa réserve. Si la tuile Projet recouvre un bonus du plateau, l'automate ignore ce bonus et revendique :

- a) le bonus indiqué au bas de la carte Automate de gauche, si le symbole actuel n'est pas le symbole Roi, ou
- b) le bonus entre crochets indiqué à droite de l'action B sur la carte Roi, si le symbole actuel est le symbole Roi.

♣ Après que l'automate a placé un projet, piochez une nouvelle tuile Projet Automate du sac et placez-la sur celle se trouvant associée au numéro actuel.

2. Si l'automate agit dans le Quartier du Port, il prend le contrôle d'un navire, en payant le coût normal (2 jetons Or) et en choisissant un navire selon la Règle des navires.

3. Si l'automate agit dans le Quartier des Ziggourats, il effectue à la place une action C.



1. Si l'automate agit dans un quartier commun, il construit un bâtiment, en suivant les règles normales et en payant son coût.

S'il y a plusieurs possibilités pour construire un bâtiment et que le symbole actuel n'est pas le symbole Roi, l'automate choisit, par ordre de priorité :

- ♣ le plus grand bâtiment (composé du plus grand nombre de tuiles Projet),
- ♣ le bâtiment correspondant à la couleur du marqueur Maîtrise le plus avancé de l'automate, puis
- ♣ la couleur de la tuile Projet associée au numéro actuel, comme décrit au chapitre « Placement et couleur des Projets et Bâtiments ». Si aucun bâtiment ne peut être construit dans cette couleur, l'automate utilise la couleur de la tuile numéro suivante, en revenant à « I » si nécessaire.

Si le symbole actuel est le symbole Roi, suivez l'ordre de priorité indiqué sur la carte Roi.

Après avoir construit le bâtiment, retirez un marqueur Contrôle du quartier correspondant de la carte Urbanisation Automate, puis remettez dans la réserve générale une tuile Projet Automate de même couleur (prenez-la en priorité dans le sac puis, si nécessaire, dans les tuiles face visible). Si l'automate dispose de la quantité d'or requise, il prend le contrôle d'un navire, en suivant la règle de préférence des navires.

2. Si l'automate agit dans le Quartier du Port, il place une maison, en suivant les règles normales, mais avec les modifications suivantes :

❖ Pour déterminer la position de la maison, additionnez les deux chiffres indiqués en haut des cartes Automate face visible.

Ensuite,

- s'il s'agit de sa première maison, il compte dans le sens horaire, à partir de l'emplacement Maison le plus bas et le plus à gauche, autant d'emplacements que le résultat obtenu (en comptant chaque paire de cases Maison/Caisse d'une rangée/colonne comme une seule unité) et place sa maison sur cet emplacement, ou
- si ce n'est pas sa première maison, il suit la méthode ci-dessus, en comptant à partir de sa maison la plus éloignée (la plus à droite, la plus en haut et en comptant toujours chaque emplacement Maison/Caisse d'une rangée/colonne comme une seule unité).

L'automate choisit toujours un emplacement Caisse d'une rangée/colonne avant de se placer sur un emplacement sans Caisse.

Comme indiqué précédemment, l'automate n'utilise pas les tuiles Caisse. Chaque fois qu'il gagnerait une tuile Caisse, retirez cette tuile du jeu et l'automate gagne à la place un jeton Or.

Après avoir placé une maison dans le Quartier du Port, retirez un marqueur Contrôle du Quartier du Port de la carte Urbanisation Automate.

3. Si l'automate agit dans le Quartier des Ziggourats, il place une maison dans la Ziggourat, en payant son coût et en suivant les règles normales, mais avec les modifications suivantes :

❖ La couleur de la Ziggourat est choisie selon la couleur de la tuile Projet associée au numéro Actuel, comme précisé au chapitre « Placement et Couleur des Projets et Bâtiments » (page 26) ; et

La position est choisie en favorisant la progression sur les pistes de Maîtrise, puis le gain d'or.

Après avoir construit une maison dans le Quartier des Ziggourats, retirez un marqueur Contrôle du Quartier des Ziggourats de la carte Urbanisation Automate.



ACTION D



1. Si l'automate agit dans un quartier commun et qu'il n'a pas de tuile Jardin, il ne peut pas effectuer cette action. S'il possède au moins une tuile Jardin, il peut placer jusqu'à 3 tuiles Jardin, en plaçant gratuitement les tuiles Eau requises et en suivant les règles habituelles. Si cela est possible et que l'automate possède des ressources ou de l'or et 1 ou 2 tuiles Jardin, il peut acheter et placer des tuiles Jardin dans le cadre de l'action Jardinage.

Si le symbole actuel n'est pas un symbole Roi, il choisit le placement de chaque tuile Jardin comme ceci, dans l'ordre :

- ❖ sur une case Eau du plateau principal, avec le plus petit numéro,
- ❖ sur un emplacement adjacent à l'un de ses propres bâtiments, si cet emplacement peut être atteint en plaçant au maximum 3 tuiles Eau (et si plusieurs emplacements sont à égalité, l'automate choisit celui ayant le plus petit numéro),
- ❖ sur l'emplacement avec le plus petit numéro accessible en plaçant un nombre minimum de tuiles Eau.

Si le symbole actuel est un symbole Roi, l'automate suit les règles de placement de l'action D sur la carte Roi.

2. Si l'automate agit dans le Quartier du Port ou dans le Quartier des Ziggourats, traitez une action D comme une action C.



DÉCOMPTE ET FIN DE PARTIE



L'attribution des points et le déclenchement de la fin de la partie se déroulent normalement, conformément aux règles du jeu multijoueur. Toutefois, en cas d'égalité à la fin de la partie, c'est l'automate qui l'emporte.

EXPLICATION DES CARTES ROI

GILGABOT



Action A : L'automate gagne 1 jeton Or et 2 points de victoire.

Action B : L'automate choisit de placer une tuile Projet comme ceci, par ordre de priorité :

- adjacente au plus grand groupe de tuiles Projet,
- de la couleur indiquée par le numéro actuel, puis
- sur l'emplacement de plus grand numéro parmi les emplacements autorisés.

Si un bonus est couvert, il progresse d'une case sur sa piste de Maîtrise la plus basse.

Action C : L'automate choisit de construire un bâtiment en suivant les règles normales. Lors de la mise en place uniquement, il choisit l'emplacement de plus grand numéro. Si l'automate est capable de construire, il progresse d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur correspondante.

Action D : L'automate place des tuiles Jardin selon les règles normales.

SARBOT



Action A : L'automate gagne 2 tuiles Jardin.

Action B : L'automate choisit de placer un projet en suivant les règles normales et en privilégiant l'emplacement de plus petit numéro parmi ceux autorisés. Si un bonus est couvert, il progresse d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur correspondante.

Action C : L'automate choisit de construire un bâtiment selon les règles normales. Lors de la mise en place, il choisit l'emplacement de plus petit numéro.

Si l'automate est capable de construire, il gagne également une tuile Jardin.

Action D : L'automate choisit de placer chaque tuile Jardin comme ceci, par ordre de priorité :

- à côté de son propre bâtiment (en utilisant au maximum 3 tuiles Eau), puis
- sur l'emplacement de plus petit numéro (en utilisant au maximum 3 tuiles Eau).

L'automate construit autant de tuiles Jardin (PAS de limite à 3) qu'il peut se permettre.

Si un bonus sur un emplacement Eau est recouvert, l'automate progresse d'une case sur la piste de Maîtrise la plus basse.

BOTMUZI



Action A : L'automate progresse d'une case sur sa piste de Maîtrise la plus basse.

Action B : L'automate choisit de placer un projet en suivant les règles normales et en privilégiant l'emplacement de plus grand numéro parmi ceux autorisés.

Si un bonus est recouvert, il gagne 1 jeton Or.

Action C : L'automate choisit de construire un bâtiment en suivant les règles normales.

Lors de la mise en place uniquement, il choisit l'emplacement de plus grand numéro. Si l'automate est capable de construire, il gagne également 1 jeton Or..

Action D : L'automate place des tuiles Jardin selon les règles normales.

BOT~BABA



Action A : L'automate progresse d'une case sur sa piste de Maîtrise la plus élevée.

Action B : L'automate choisit de placer une tuile Projet comme ceci, dans l'ordre de priorité :

- de la couleur partagée par le plus grand nombre de tuiles Projet Automate (y compris celles qui entrent et sortent du sac de l'automate),
- de la couleur indiquée par le numéro actuel, puis
- sur l'emplacement de plus grand numéro parmi ceux autorisés.

Si un bonus est recouvert, l'automate progresse d'une case sur sa piste de Maîtrise la plus élevée.

Action C : L'automate choisit de construire un bâtiment comme ceci, dans l'ordre de priorité :

- de la couleur partagée par le plus grand nombre de tuiles Projet Automate,
- le plus grand bâtiment possible, puis
- de la couleur associée au numéro actuel.

Lors de la mise en place uniquement, il construit sur l'emplacement ayant le plus grand numéro. En bonus, il progresse d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur correspondante.

Action D : L'automate choisit de placer chaque tuile Jardin comme ceci, par ordre de priorité :



- à côté de son propre bâtiment (en utilisant au maximum 3 tuiles Eau), puis
- sur l'emplacement de plus petit numéro (en utilisant au maximum 3 tuiles Eau).

Si un bonus sur un emplacement Eau est recouvert, l'automate gagne 3 points de victoire.

ANNEXE

SECTION I : BONUS DES QUARTIERS COMMUNS ET TUILES EAU SPÉCIALES

Bonus gagnés après avoir placé une tuile Projet dans un quartier commun ou une tuile Jardin sur un emplacement Eau (mais jamais après avoir placé une tuile Eau).

	Gagnez une ressource de la couleur indiquée du plateau principal (prise sur la barge, pas dans la réserve). Vous devez choisir le dé ayant la valeur la plus élevée. Ne déplacez pas votre Architecte.
	Gagnez une ressource de votre choix disponible dans la réserve. Si aucune ressource n'est disponible dans la réserve, ce bonus ne rapporte rien.
	Gagnez 1 jeton Or.
	Gagnez une tuile Eau ordinaire.
	Gagnez une tuile Eau spéciale (choisie dans l'offre, celle-ci est alors immédiatement complétée).
	Gagnez une tuile Jardin.
	Déplacez votre Architecte vers le quartier de votre choix.
	Remplissez (retournez face visible) l'une de vos tuiles Caisse.
	Gagnez le nombre indiqué de marqueurs Contrôle de la réserve. S'il vous en reste moins que le nombre indiqué, recevez tous ceux qui restent (et donc aucun s'il n'en reste aucun).
	Progressez d'une case sur la piste de Maîtrise de votre choix.
	Progressez d'une case sur la piste de Maîtrise de la même couleur que la tuile Projet placée sur cet emplacement.
	Placez immédiatement une autre tuile Projet de la même couleur, et gagnez tout bonus ainsi recouvert. Vous ne pouvez faire cela que si vous êtes toujours en mesure de respecter toutes les conditions de placement des tuiles Projet.
	Recevez le nombre indiqué de points de victoire.
	Payez une Ressource blanche/jaune/marron pour progresser d'une case sur la piste de Maîtrise de même couleur.

SECTION 2 : BONUS DU QUARTIER DU PORT

Bonus gagnés après avoir placé une maison.



Gagnez 2 marqueurs Contrôle de la réserve. Si vous en avez moins de deux dans la réserve, recevez tous ceux qui restent (et donc aucun s'il n'en reste aucun).



Progressez d'une case sur une piste de Maîtrise de votre choix.



Gagnez une ressource de votre choix disponible dans la réserve.
Si aucune ressource n'est disponible dans la réserve, ce bonus ne rapporte rien.



Prenez la tuile Caisse occupant cet emplacement et placez-la sur votre plateau individuel, face visible. Si vous n'avez pas d'emplacement disponible sur votre plateau individuel, vous ne pouvez pas placer de maison sur cet emplacement.

SECTION 3 : BONUS POUR DU QUARTIER DES ZIGGOURATS

Bonus gagnés après avoir placé une maison sur l'un des emplacements Maison de la Ziggourat.



Placez 1 marqueur Contrôle sur la tuile de la section Ziggourat de même couleur. Le marqueur Contrôle est placé sur l'emplacement le plus à gauche n'ayant aucun marqueur Contrôle de votre couleur.



Placez 1 marqueur Contrôle sur la tuile de la section Ziggourat de même couleur. Le marqueur Contrôle est placé sur l'emplacement le plus à gauche n'ayant aucun marqueur Contrôle de votre couleur

Progressez d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur de la flèche.



Placez 1 marqueur Contrôle sur la tuile de la section Ziggourat de même couleur. Le marqueur Contrôle est placé sur l'emplacement le plus à gauche n'ayant aucun marqueur Contrôle de votre couleur.

Gagnez 1 jeton Or.

SECTION 4 : TUILES ZIGGOURAT

Lorsque vous décomptez le Quartier des Ziggourats, vous gagnez des points de victoire pour votre marqueur le plus à droite de chaque tuile Ziggourat, comme ceci :



Z01

Gagnez 2/3/4 points de victoire pour chacune de vos maisons dans les quartiers communs (Quartiers 1, 2 et 3).



Z02

Gagnez 0/1/2 points de victoire pour chacune de vos maisons dans le Quartier de la Ziggourat.



Z03

Gagnez 0/1/2 points de victoire pour chaque palier (ligne bleue) franchi par l'un de vos marqueurs Maîtrise. Ce bonus est décompté pour chaque marqueur sur sa piste de Maîtrise respective.



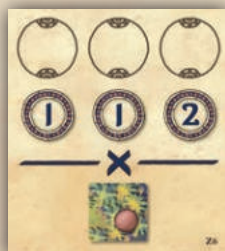
Z04

Gagnez 1/2/3 points de victoire pour chaque navire sur lequel vous avez un marqueur Contrôle.



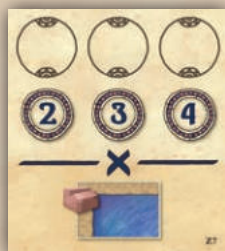
Z05

Gagnez 1/2/3 points de victoire pour chacun de vos bâtiments dans les quartiers communs (Quartiers 1, 2 et 3) étant adjacent à au moins une tuile Jardin.



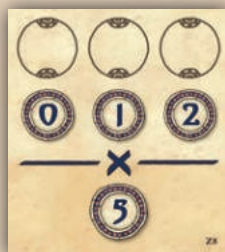
Z06

Gagnez 1/1/2 points de victoire pour chacune de vos tuiles Jardin.



Z07

Gagnez 2/3/4 points de victoire pour chacune de vos maisons dans le Quartier du Port.



Z08

Gagnez 0/5/10 points de victoire.



Z09

Gagnez 3/5/7 points de victoire pour chaque carte Urbanisation ou Décret que vous avez accomplie.



Z10

Gagnez 3/5/7 points de victoire pour chaque lot de 3 bâtiments de couleurs différentes avec votre maison dans les quartiers communs et pour chaque lot de 3 navires de couleurs différentes ayant un marqueur Contrôle de votre couleur.

SECTION 5 : TUILES NAVIRE

Les tuiles Navire offrent des capacités spéciales aux joueurs qui en prennent le contrôle.

Navires de taille 1



S01

Chaque fois que vous placez votre marqueur Contrôle sur un navire, gagnez 2 points de victoire.



S02

Chaque fois que vous placez une maison, gagnez 2 points de victoire.



S03

Chaque fois que vous dépensez une ressource pour remplir (retourner face visible) une tuile Caisse, vous pouvez remplir jusqu'à 2 caisses au lieu de 1.



S04

Chaque fois que vous placez une tuile Projet, gagnez une tuile Eau ordinaire.



S05

Chaque fois que vous placez une maison sur la Ziggourat, gagnez 1 tuile Jardin ou 1 marqueur Contrôle de la réserve.



S06

Chaque fois que vous construisez un bâtiment, gagnez 2 points de victoire pour chaque marqueur Contrôle sur la ou les tuiles Projet recouvertes appartenant à un adversaire.

Navires de taille 2



S07

Chaque fois que vous placez une tuile Jardin, gagnez 2 points de victoire.



S08

Chaque fois que vous placez une maison, vous pouvez (en tant qu'action gratuite) faire une action Jardinage.



S09

Chaque fois que vous placez une maison dans le Quartier du Port, vous pouvez payer 1 ressource bleue pour prendre cette maison sur l'une des rangées colorées (au lieu de la rangée du bas) de votre plateau individuel.



S10

Chaque fois qu'un de vos marqueurs Maîtrise passe un palier (ligne bleue) sur sa piste de Maîtrise, gagnez 3 Points de Victoire.



S11

Chaque fois que vous placez un marqueur Contrôle sur un navire dans le Quartier du Port, vous pouvez (une seule fois) payer une ressource bleue au lieu d'un jeton Or..



S12

Chaque fois que vous placez une tuile Jardin, vous pouvez y placer un marqueur Contrôle de la réserve (et non de votre zone Joueur).

Navires de taille 3



S13

Après avoir placé un projet, vous pouvez payer 1 ressource pour progresser d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur du projet placé. Il n'est pas nécessaire que la ressource soit de la couleur du projet.



S14

Chaque fois que vous construisez un bâtiment, pour chaque marqueur Contrôle appartenant à un adversaire, vous pouvez payer 1 ressource pour progresser d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur de ce bâtiment.



S15

Chaque fois que vous placez un marqueur Contrôle sur une tuile Navire, progressez d'une case sur la piste de Maîtrise de la couleur de ce navire.



Ces tuiles Navire, imprimées sur le plateau principal, n'ont aucune capacité spéciale. Néanmoins, chacune d'entre elles est considérée comme un navire de la couleur de votre choix..

SECTION 6 : CARTES URBANISATION

Lors du décompte des cartes Urbanisation, vous devez posséder un nombre déterminé minimum de maisons dans chacun des 3 quartiers illustrés pour gagner le nombre de points de victoire indiqué. La couleur et la taille des bâtiments sur lesquels reposent vos maisons n'ont aucune importance. Dans le cas du Quartier du Port, comptez simplement vos maisons dans ce quartier. Les cartes Urbanisation ne vous demandent jamais d'avoir des maisons dans le Quartier des Ziggourats.

Si vous avez plus d'une carte Urbanisation en main, vous pouvez décompter celle(s) de votre choix (voire toutes), mais chacune de vos maisons ne peut contribuer aux exigences que d'une seule carte Urbanisation (pour le suivi du décompte, nous vous recommandons de coucher les maisons sur le flanc lorsqu'elles ont été utilisées pour un décompte).



Gagnez 10 points de victoire si vous avez 3 bâtiments dans le quartier 1, 1 bâtiment dans le quartier 2 et 1 bâtiment dans le quartier 3.

SECTION 7 : CARTES DÉCRET

Pour décompter l'une des cartes Décret face visible, vous devez démontrer que vous avez rempli les conditions décrites sur cette carte. Ensuite, retirez la carte du plateau principal, gagnez les bonus indiqués et placez-la dans votre zone Joueur.

Cartes	Conditions	Bonus
D01	Avoir au moins 3 bâtiments blancs et 3 bâtiments marron n'importe où dans les quartiers communs.	Placez immédiatement une maison dans le quartier du port, sans payer de coût, mais en gagnant le bonus. Gagnez 8 points de victoire.
D02	Avoir au moins 3 bâtiments blancs et 3 bâtiments jaunes n'importe où dans les quartiers communs.	Remplissez jusqu'à 3 caisses. Gagnez 1 marqueur Contrôle. Gagnez 10 points de victoire.
D03	Avoir au moins 3 bâtiments jaunes et 3 bâtiments marron n'importe où dans les quartiers communs.	Progressez de deux cases sur une même piste de Maîtrise. Gagnez 8 points de victoire.

Cartes	Conditions	Bonus
	D04 Avoir au moins 2 bâtiments blancs, 2 bâtiments jaunes et 2 bâtiments marron n'importe où dans les quartiers communs.	Gagnez 2 jetons Or. Gagnez 10 points de victoire.
	D05 Avoir au moins 5 bâtiments blancs (ou maisons blanches) et 1 bâtiment marron (ou maison marron) n'importe où dans les quartiers communs (ou dans le Quartier des Ziggourats).	Piochez 2 cartes Urbanisation, conservez-en 1 et remplacez l'autre en dessous de la pioche. À la fin de la partie, vous pouvez ignorer 1 maison requise pour chaque carte Urbanisation que vous décomptez. Gagnez 8 points de victoire.
	D06 Avoir au moins 5 bâtiments jaunes (ou maisons jaunes) et 1 bâtiment blanc (ou maison blanche) n'importe où dans les quartiers communs (ou dans le Quartier des Ziggourats).	Gagnez 1 marqueur Contrôle. Placez un marqueur Contrôle sur une tuile Ziggourat de votre choix (en suivant les règles normales). Ne placez pas de maison. Gagnez 10 points de victoire.
	D07 Avoir au moins 5 bâtiments marron (ou maisons marron) et 1 bâtiment jaune (ou maison jaune) n'importe où dans les quartiers communs (ou dans le Quartier des Ziggourats).	Gagnez 1 marqueur Contrôle. Placez un marqueur Contrôle sur une tuile Navire de votre choix. Gagnez 10 points de victoire.
	D08 Avoir au moins 1 bâtiment blanc, 1 bâtiment jaune et 1 bâtiment marron n'importe où dans les quartiers communs. Avoir un marqueur Contrôle sur chaque tuile Ziggourat.	Gagnez 12 points de victoire.
	D09 Avoir au moins 3 bâtiments marron n'importe où dans les quartiers communs. Avoir un marqueur Contrôle sur au moins 2 navires blancs et 2 navires jaunes.	Gagnez 1 jeton Or. Progressez d'une case sur la piste de Maîtrise de votre choix. Gagnez 8 points de victoire.
	D10 Avoir au moins 3 bâtiments blancs n'importe où dans les quartiers communs. Avoir un marqueur Contrôle sur au moins 2 navires jaunes et 2 navires marron.	Vous pouvez déplacer jusqu'à 2 maisons de votre plateau individuel des rangées colorées vers la rangée du bas (en gagnant les bonus applicables). Gagnez 10 points de victoire.

Cartes	Conditions	Bonus
	D11 Avoir au moins 3 bâtiments jaunes n'importe où dans les quartiers communs. Avoir un marqueur Contrôle sur au moins 2 navires blancs et 2 navires marron.	Gagnez 2 tuiles Eau spéciales (celle-ci est alors immédiatement complétée) et 1 tuile Jardin. Gagnez 8 points de victoire.
	D12 Avoir au moins 1 bâtiment blanc, 1 bâtiment jaune et 1 bâtiment marron n'importe où dans les quartiers communs. Avoir 4 maisons dans le Quartier du Port.	Gagnez 12 points de victoire.
	D13 Avoir au moins 6 tuiles Jardin adjacentes à vos bâtiments. Avoir 2 maisons dans le Quartier du Port.	Progressez d'une case sur deux pistes de Maîtrise différentes. Gagnez 10 points de victoire.
	D14 Avoir des marqueurs Contrôle sur au moins 1 navire blanc, 1 navire jaune et 1 navire marron. Avoir au moins 1 bâtiment blanc, 1 bâtiment jaune et 1 bâtiment marron n'importe où dans les quartiers communs, chacun adjacent à une tuile Jardin.	Gagnez 2 marqueurs Contrôle. Gagnez 2 ressources de votre choix de la réserve (s'il y en a). Gagnez 10 points de victoire.
	D15 Avoir des marqueurs Contrôle sur au moins 8 tuiles Jardin.	Gagnez une tuile Capitaine du Port au hasard (prise parmi celles non utilisées dans le Quartier du Port lors de la mise en place). Gagnez 10 points de victoire.
	D16 Avoir un marqueur Contrôle sur au moins 2 navires blancs, 2 navires jaunes et 2 navires marron. Avoir des marqueurs Contrôle sur au moins 2 tuiles Jardin.	Gagnez 12 points de victoire.

SECTION 8 : TUILES CAPITAINE DU PORT



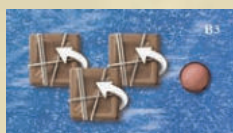
B1

Progressez de deux cases sur une seule piste de Maîtrise ou d'une case sur deux pistes de Maîtrise.



B2

Gagnez 1 tuile Eau spéciale (choisie dans l'offre, celle-ci est alors immédiatement complétée), 1 tuile Jardin et 2 marqueurs Contrôle.



B3

Remplissez (retournez face visible) jusqu'à 3 tuiles Caisse et gagnez 1 marqueur Contrôle.



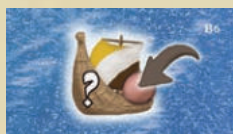
B4

Gagnez 2 jetons Or.



B5

Effectuez une action de votre choix indiquée sur une tuile Action.



B6

Placez un marqueur Contrôle sur la tuile Navire de votre choix.



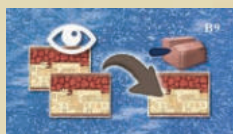
B7

Vous pouvez payer 1 ressource de moins lorsque vous placez une maison dans un quartier commun.



B8

Placez un marqueur Contrôle sur une tuile Ziggourat (sur l'emplacement le plus à gauche, n'ayant aucun marqueur Contrôle de votre couleur). Ne placez pas de maison.



B9

Piochez 2 cartes Urbanisation, conservez-en 1 et remplacez l'autre en dessous de la pioche. À la fin de la partie, vous pouvez ignorer 1 maison requise pour chaque carte Urbanisation que vous décomptez.



Tabannusi : Les bâtisseurs d'Ur

Auteurs : David Spada et Daniele Tascini

Mode Solo : Daniele Tascini

Développement du jeu : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Noralie Lubbers

Illustrateurs : Zbigniew Umgelter, Aleksander Zawada

Graphisme et PAO : Zbigniew Umgelter

Mise en page des règles : Zuzanna Kołakowska

Rédaction des règles : Błażej Kubacki, Andrei Novac, Rainer Ahlfors, Małgorzata Mitura

Relecture des règles : Emanuela et Robert Pratt

Consultants culturels : « Fatima », Ahmed al-Husseini

Traduction française : MeepleRules.fr

Version française : Pixie Games

Board&Dice

Directeur général : Andrei Novac

Directeur des opérations : Aleksandra Menio

Responsable marketing : Filip Głowacz

Responsable des ventes : Ireneusz Huszcza

Directeur artistique : Kuba Polkowski

Responsable du développement : Błażej Kubacki

ENGAGEMENT POUR DES RÈGLES VIVANTES

Nous nous engageons à continuer de soutenir chaque jeu bien après sa sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relecture et d'édition, tant internes qu'externes, il arrive que des corrections de règles ou des ajustements mineurs de jeu ne soient découverts que plusieurs mois ou années après la fabrication du jeu. Nous promettons de diffuser des mises à jour des règles en temps voulu, ainsi que des clarifications de la FAQ si nécessaire, disponibles sur notre site internet au format PDF.

Board&Dice tient à remercier nos irremplaçables testeurs, pour leur œil attentif et leurs retours objectifs : Anna Czarnacka, Bartosz Bajda, Daniel Dubel, Dariusz Szypuła, Dominik « Vyk » Pańczyk, Iwona Jaworowska, Jan Skornowicz, Janusz Smoła, Julia Gauza, Kinga Ślusarczyńska, Konrad Sass, Konrad Sulżycki, Krzysztof Widera, Maciej « mat_eyo » Matejko, Maciej Prostack, Maria Józwick, Marta Szpaderska, Marek Mańko, Mateusz Myrcha, Michał « Szerszeń-Killjoy » Cieślowski, Michał Górecki, Michał Mazurek, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja et Youry Ivanov, Adam Hehl, Andrew Paulson, Alex Johnson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Landon Call, Lane Russel, McKenna Aikens, Rick Maloy, Tommy Aikens, Tyler Ellingson ainsi que le groupe de jeux de société de Game Grid, Lehi, Utah.

© 2021 Board&Dice. Tous droits réservés.

© 2021 Pixie Games pour la version française. Tous droits réservés.

Pour plus d'informations sur le jeu, veuillez consulter

WWW.PIXIEGAMES.FR

Matériel manquant ou endommagé :

Bien que nous prenions un maximum de précautions pour nous assurer que votre jeu est complet, des erreurs de fabrication peuvent toujours survenir et un composant peut s'avérer manquant ou endommagé. Si cela se produit, veuillez nous contacter pour recevoir des éléments de remplacement avec nos sincères excuses. Support client : sav@pixiegames.fr

