

SANTA MARIA

v1.0 - yves427 (22/11/2017)

P1

Règles du jeu

Placez le Plateau Commun au milieu de la table, ensuite placez 3 dés bleus par joueur (e.g. 9 dés pour une partie à 3 joueurs) à proximité. S'il reste des dés bleus, rangez-les dans la boîte.

Placez le Marqueur d'Année sur la position "1" du Compteur d'Années.

Mélangez les 4 Tuiles Expédition de Départ (voiles oranges au verso) et placez-les -- au hasard -- face visible en face de chacun des quatre docks du Plateau Commun.

Mélangez les 30 Tuiles Expédition Standard (voiles blanches au verso) et placez-les à proximité en une pile face cachée.

Lancez 3 dés blancs par joueur (e.g. 9 dés pour un jeu à 3 joueurs), triez-les selon leur valeur, et placez-les au bas du Plateau Commun. S'il reste des dés blancs, rangez-les dans la boîte.

Placez les 3 Tuiles Route en un pile face visible sur l'espace Repos prévu sur le Plateau Commun.

Mélangez les 10 Tuiles Erudit et les 6 Tuiles Évêque séparément. Tirez 3 tuiles de chaque type et placez-les face visible au-dessus des espaces prévus sur le haut du Plateau Commun. Rangez les Tuiles restantes dans la boîte.

Mélangez les 15 Tuiles Doubles et les 15 Tuiles Triples Développement séparément, et placez-en 5 de chaque type le long du côté droit du Plateau Commun. Ceci constitue le *présentoir*. Placez les Tuiles restantes en deux piles face cachée.

Les 4 Tuiles Mairie comportant un "dos gris" restent dans la boîte (elles ne servent que dans la mise en place avancée, décrite à la fin de ce livret de règles).

Triez les Pièces, les Jetons Bonheur et les Ressources en bois par type, et placez-les sur le côté pour former la Réserve.

Les Pièces et les Jetons Bonheur sont illimités en théorie. Dans les rares cas où ces réserves viendraient à être épuisées, utilisez d'autres objets pour les remplacer.

P2

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel suivant dans sa couleur:

- 6 Moines, qu'il place devant lui

- 3 Marqueurs, qu'il place sur le Plateau Commun: un sur la zone de départ de la piste Religion, un sur la zone de départ de la piste Conquistador, et un sur la *place du marché*.

A moins de 4 joueurs, rangez les composants inutiles dans la boîte.

MISE EN PLACE DES COLONIES

Déterminez le premier joueur au hasard. Pour votre première partie, il est recommandé de donner à chaque joueur un des 4 Plateaux Colonie au hasard. Ultérieurement, les joueurs choisissent leur Plateau Colonie dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre (les faces "A" visibles), en commençant par le joueur assis à la droite du premier joueur. Les Plateaux Colonie restants sont rangés dans la boîtes.

- Placez votre Plateau Colonie devant vous avec la face "A" visible.
- Prenez 2 Bois, et un nombre de Pièces dépendant de votre position: le premier joueur reçoit 3 pièces, le deuxième (à sa gauche) en reçoit 4, le troisième 5, et le quatrième 6. Placez les Bois et les Pièces dans les espaces de stockage prévus sur votre Plateau Colonie.
- Prenez 1 dé bleu (du dessus du Plateau Commun), lancez-le, et placez-le sur le côté gauche de votre Plateau Colonie (sans en changer la valeur). Ce dé bleu représente votre premier ouvrier local. Chaque joueur aura l'occasion de libérer 2 dés bleus additionnels durant la partie.

BUT DU JEU

A la fin du Seizième Siècle, les colons se bousculent en direction du Nouveau Monde. Chaque joueur dirige une colonie, produisant les ressources nécessaires à son développement, établissant des routes maritimes, lançant des Conquistadors à la recherche d'or, et augmentant son pouvoir religieux pour recruter et former de nouveaux moines. Après 3 rounds de jeu, chacun représentant une année, le joueur dont la colonie est la plus heureuse (c'est-à-dire celle qui a accumulé le plus de points de bonheur) est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule sur 3 années (rounds). Le premier joueur joue en premier durant la première année. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de se mettre au repos (se retirer du round en cours). A votre tour, vous devez effectuer une (et une seule) parmi les quatre actions suivantes:

- A) Développer votre Colonie
- B) Activer un seul Bâtiment (en utilisant des Pièces)
- C) Activer une rangée/colonne (en utilisant des Dés)
- D) Vous reposer (vous retirer du round)

Toutes ces actions principales sont décrites dans les pages suivantes. En plus des actions principales, vous pouvez effectuer autant d'actions libres que vous le souhaitez à votre tour. Voir "Actions libres" plus loin dans ce livret.

NOTES:

- Lorsque les règles parlent de la **Colonie**, elles font référence au carré de 6x6 cases sur votre Plateau Colonie
- Lorsque les règles parlent de **Payer**, cela signifie que vous devez prendre les Jetons/Pièces de votre stock et les remettre dans la Réserve
- Lorsque les règles parlent de **Gagner**, vous prenez les Jetons/Pièces nécessaires dans la Réserve et les placez dans votre stock. Gagner des points signifie gagner des Jetons Bonheur, et vous les placez face cachée sur votre Plateau Colonie.
- Les Points de Bonheur représentés sur un fond **violet** ne sont gagnés qu'à la fin du jeu (et non durant la partie).

P3

(A) DÉVELOPPER VOTRE COLONIE

- Payez 2 Bois pour prendre une Tuile Développement **Double**, OU
- Payez 2 Bois et 1 Céréale pour prendre une Tuile Développement **Triple**.

(Exemple de pose de tuile développement triple)

Vous ne pouvez acheter qu'une seule Tuile lorsque vous effectuez cette action. Lorsque vous prenez une Tuile, choisissez-en une parmi celles faces visibles dans le présentoir, et placez-la de manière à recouvrir des espaces vides de votre Colonie. Vous pouvez orienter la Tuile comme vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas recouvrir d'autres Tuiles Développement ou des Bâtiments pré-imprimés.

Note: Ne remplissez pas le présentoir. Seules 5 Tuiles Développement Doubles et 5 Tuiles Triples sont disponibles chaque année. Lorsque les 10 Tuiles ont été prises, les joueurs ne peuvent plus effectuer de développement de leur Colonie durant l'année en cours.

(B) ACTIVER UN SEUL BÂTIMENT

Placez sur un Bâtiment libre de votre Colonie un certain nombre de Pièces afin de l'activer (voir "Activation des Bâtiments" sur la page suivante). Le Bâtiment choisi ne peut comporter aucun Dé ou Pièce.

Durant une année donnée, le premier Bâtiment que vous activez coûtera 1 Pièce; le deuxième 2 Pièces; le troisième 3 Pièces, et ainsi de suite (chaque activation coûte une Pièce de plus que la précédente). Les Pièces doivent venir de votre Stock.

Note: A la fin de l'année, toutes les Pièces sont enlevées des Bâtiments activés et les prix sont remis à zéro.

(Exemple: Helge utilise une Pièce pour activer un Bâtiment libre de sa Colonie.)
(Lors d'un tour ultérieur, Helge utilise deux Pièces pour activer un autre Bâtiment libre.)

(C) ACTIVER UNE RANGÉE/COLONNE

Prenez soit un Dé Blanc de la réserve, ou un Dé Bleu se trouvant sur la gauche de votre Plateau Colonie.

Important: Aucun joueur ne peut utiliser plus de 3 Dés Blancs durant une même année.

Vous pouvez payer des Pièces pour modifier la valeur du dé choisi: 1 Pièce par point en plus/moins. Les valeurs ne "bouclent" pas, c'est-à-dire que changer un 1 en 6 (ou vice versa) coûtera 5 Pièces.

Si vous avez pris un **Dé Blanc**, activez TOUS les Bâtiments libres (dans l'ordre de haut en bas) de la **colonne** correspondant à la valeur du Dé (*voir "Activation des Bâtiments" sur la page suivante*). Finalement, placez le dé sur le Bâtiment libre le plus bas dans cette colonne, ce qui le bloque pour le reste de l'année.

Si vous avez pris un **Dé Bleu**, activez TOUS les Bâtiments libres (dans l'ordre de gauche à droite) de la **rangée** correspondant à la valeur du Dé (*voir "Activation des Bâtiments" sur la page suivante*). Finalement, placez le dé sur le Bâtiment libre le plus à droite dans cette rangée.

(Exemple: Utiliser un Dé Bleu.)
(2 Bâtiments sont activés dans l'ordre de gauche à droite, et le dé est placé sur le dernier Bâtiment libre.)

(Exemple: Utiliser un Dé Blanc.)
(Exemple: Anna paye 2 Pièces pour changer son Dé de 5 en 3)
(Les 3 Bâtiments indiqués sont activés dans l'ordre de haut en bas)
(Bâtiments occupés par un Dé ou des Pièces ne sont pas activés.)
(Les Routes ne s'activent jamais.)

P4

ACTIVATION DES BÂTIMENTS

Tous les espaces des Tuiles de Développement sont soit des Bâtiments, soit des Routes. Les Colonies comportent aussi quelques Bâtiments pré-imprimés. Les Bâtiments peuvent être activés en produisant des effets divers comme décrit plus bas. Les Routes ne sont jamais activées.

Limite de Stockage: Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 ressources identiques dans votre Stock (i.e. votre entrepôt ne peut contenir au maximum que 3 Bois, 3 Céréales, 3 Sucres, 3 Gemmes et 3 Ors). Si vous gagnez des Ressources au-dessus de cette limite, vous en recevez le prix de vente: 1 Pièce par Céréale/Bois, ou 2 Pièces par Sucre/Gemme/Or (voir "**Actions libres**").

Production:

Gagnez les Ressources, les Pièces et/ou les Points indiqués. Notez que vous devez respecter la limite de stockage des Ressources (voir plus haut).

(Exemple de Bâtiment de Commerce: Anna peut payer soit 1 Bois soit 1 Gemme pour gagner 3 Pièces)

Expédition:

Vous pouvez payer les Ressources indiquées sur une des quatre Tuiles Expédition faces visibles qui se trouvent en face des docks du Plateau Commun. Ensuite, prenez-la et placez-la *face cachée* dans votre propre port, en face du dock dont le symbole correspond à celui du dock d'où vient la Tuile.

Piochez immédiatement une autre Tuile de la pile des Tuiles Expédition, et remplissez le dock vide du Plateau Commun.

Si la pile de Tuiles Expédition est vide, aucune autre Tuile Expédition n'apparaîtra durant cette partie.

Note:

Les Tuiles Expédition offrent des revenus/actions lorsque vous vous reposez (voir "*Repos*"). Les Points indiqués sur les Tuiles Expédition ne sont attribués qu'à **la fin du jeu**.

(Exemple d'Expédition: Anna paye 1 Bois et 1 Sucre pour prendre une Tuile Expédition et la place dans son port, en face du dock comportant le symbole Religion. A la fin de chaque année (lorsqu'elle se repose), elle recevra une action Religion. A la fin du jeu, elle gagnera les points indiqués au recto de la Tuile.)

Conquistador:

Avancez votre marqueur d'une case sur la piste Conquistador. Si vous vous arrêtez sur la même case qu'un autre joueur, placez votre marqueur au-dessus du sien. Si vous franchissez un symbole Or, gagnez un Jeton Or. Si vous atteignez la fin de la piste, tout Conquistador que vous produirez encore sera perdu. *A la fin de l'année, les joueurs qui ont avancé le plus loin sur la piste Conquistador gagnent des Points (voir "Fin d'Année").*

(Utilisation de l'Or: l'Or est une Ressource joker qui peut remplacer n'importe quelle autre Ressource pour n'importe quel utilisation, par exemple lors d'une Expédition ou pour utiliser un Bâtiment de Commerce.)

Religion:

Avancez votre marqueur d'une case sur la piste Religion.

Important: Chaque fois que vous avancez sur la piste Religion, vous pouvez payer **1 Céréale** pour avancer d'**1 case supplémentaire** (i.e. vous pouvez avancer d'un maximum de 2 cases par action Religion).

Lorsque votre marqueur franchit un symbole Moine sur la piste, vous pouvez recruter un nouveau Moine. Lorsque vous franchissez le premier et le troisième symbole Moine, vous libérez également un Dé Bleu supplémentaire.

(Exemple: Helge active une action Religion et décide de payer 1 Céréale pour se déplacer d'une case additionnelle. Il avance son marqueur de 2 cases sur la piste.)

P5

Recruter un Moine:

Lorsque vous franchissez un symbole Moine vous **pouvez** placer l'un de vos **Moines** sur l'un des 10 espaces désignés sur le Plateau Commun (soit sous une Tuile Érudit, soit sous une Tuile Évêque, soit sur une Mission). Si vous êtes le premier à placer votre Moine sur cet espace, la pose est gratuite. Sinon, vous devez payer 2 Pièces à chaque autre joueur qui y a déjà l'un de ses Moines. Vous ne pouvez pas placer un Moine sur un espace où vous en avez déjà placé un.

L'effet du placement d'un Moine dépend de la Tuile ou de la Mission:

- **Érudit (effet permanent):** Le Moine devient un Érudit, et durant le reste de la partie, vous pouvez appliquer la compétence présentée sur la Tuile Érudit. *Voir les effets des Érudits sur la feuille de référence jointe.*
- **Évêque (score de fin de jeu):** Le Moine est nommé Évêque et, à la fin de la partie, vous pouvez marquer des points en fonction de votre succès à rencontrer les objectifs requis. *Note: Pour chaque Évêque que vous nommez, vous perdez également 2 Points à la fin du jeu. Voir les effets des Évêques sur la feuille de référence jointe.*
- **Les Missions (effet instantané):** Gagnez immédiatement les Ressources/Points indiqués.

(Exemple: Helge franchit le troisième symbole Moine. Il gagne un Dé Bleu de la Réserve. Ensuite, il place l'un de ses Moines à la Mission qui lui donne immédiatement 3 Points. Il paye 2 Pièces aux joueurs rouge et vert, puisque ceux-ci ont déjà un Moine à cet endroit.)

Libérer un Dé Bleu:

Lorsque vous franchissez le premier et le troisième symbole Moine, vous libérez aussi un Dé Bleu de la Réserve située sur le haut du Plateau Commun; lancez-le et placez-le sur la gauche de votre Plateau Colonie. Vous disposez maintenant d'un Dé Bleu que vous pouvez utiliser pendant tout le reste de jeu.

Lorsque vous atteignez la fin de la piste Religion, votre marqueur ne progresse plus. A partir de ce moment, vous gagnez un Point à la place d'avancer d'une Case sur la piste

(souvenez-vous que vous pouvez toujours dépenser 1 Jeton Céréale pour avancer d'une Case supplémentaire -- i.e. gagnez 1 Point supplémentaire -- pour chaque action Religion).

Notes importantes:

- Seuls les Bâtiments libres sont activés (on passe les Bâtiments comportant une Pièce ou un Dé).
- Lorsqu'on active une rangée/colonne, les Bâtiments doivent être activés dans l'ordre correct (de haut en bas, ou de gauche à droite).
- Le Dé doit être placé sur le dernier Bâtiment libre dans la rangée/colonne, même si vous choisissez de ne pas utiliser l'effet de ce Bâtiment.
- Les Routes ne sont pas de Bâtiments. Elles ne sont pas activées, et on ne peut pas placer de Dé dessus.
- Vous ne pouvez pas prendre de Dé s'il n'y a pas de Bâtiment libre dans la rangée/colonne où vous voulez l'utiliser.
- Certains Bâtiments pré-imprimés sur le Plateau Colonie ont plusieurs effets. Effectuez tous les effets présentés lorsque vous activez un tel Bâtiment.

(D) RETRAITE (SORTIR DU TOUR EN COURS)

Lorsque vous *vous retirez*, vous déplacez **D'ABORD** votre marqueur de la place du marché sur une des *case de retraite*, et vous effectuez l'action indiquée. **ENSUITE** vous recevez les revenus de vos Tuiles Expédition (comme décrit page suivante). Vous pouvez aussi effectuer n'importe quelle action libre (et les compétences éventuelles de vos Erudits) durant le tour de votre retraite. (*voir "Actions libres" à la page suivante*). Après vous être retiré, vous ne pouvez plus effectuer d'action pendant l'année en cours. Les autres joueurs continuent à jouer à leur tour, alors que vous passez votre tour.

P6

Pour vous retirer, placez d'abord votre marqueur sur une case libre:

Gagnez 2 Pièces.

*Effectuez une **action Religion** (voir page 4). Vous pouvez utiliser 2 Céréale pour avancer d'une case supplémentaire. Si vous débloquez un Dé Bleu, il peut déjà être utilisé pendant cette année.*

*Effectuez une **action Conquistador** (voir page 4).*

*Effectuez une **action Expédition** (voir page 4).*

*Prenez une **Tuile Route** du Plateau Commun et placez-la sur n'importe quelle case vide de votre Colonie.*

(Exemple: Anna place son marqueur sur la case du bas de la zone de retraite, elle prend une Tuile Route et la place sur une case vide de sa Colonie.)

Ensuite, recevez les revenus de toutes les Tuiles Expédition de votre port, de haut en bas. Pour chaque Tuile Expédition, effectuez l'action ou gagnez des Pièces/Points en fonction du symbole situé sur le dock de chaque bateau.

(Exemple: Comme revenus de ses Tuiles Expéditions, Anna gagne d'abord 2 Pièces. Elle reçoit alors 3 actions Religion, et décide de payer 2 Céréales pour avancer au total de 5

*cases sur la piste Religion (et elle recrute des Moines pour chaque symbole qu'elle franchit).
Finalement, elle gagne 2 Points (jetons Bonheur).*

ACTIONS LIBRES

En plus de vos actions principales, vous pouvez effectuer les actions suivantes aussi souvent que le vous le voulez et quand vous le voulez pendant votre tour:

Vendre des Ressources: Payez une Ressource de base (Bois ou Céréale) à la Réserve pour gagner 1 Pièce, ou payez une Ressource avancée (Sucre ou Gemme ou Or) pour gagner 2 Pièces.

Acheter des Ressources de base: Payez 3 Pièces pour gagner 1 Ressource de base (Bois ou Céréale). Vous ne pouvez pas acheter de Ressources avancées, et vous devez bien entendu respecter les limites de stockage (*voir page 4*).

(Exemple: Au début de son tour, Anna vend 2 Sucres et 1 Gemme pour gagner 6 Pièces. Comme action principale, elle active un Bâtiment d'Expédition (en choisissant l'action "activer un seul Bâtiment"), et dépense quelques Pièces. Elle paye ensuite 3 Pièces pour acheter 1 Céréale de la Réserve, qu'elle utilise pour réaliser l'objectif d'une Tuile Expédition.)

FIN D'ANNÉE

Lorsque tous les joueurs ont pris leur retraite, l'année prend fin.

Maintenant le joueurs gagnent des Points en fonction de leur position relative sur la **piste Conquistador**. Utilisez la table de score correspondant à l'année en cours (située sous le marqueur d'année) et au nombre approprié de joueurs. Le joueur qui a le plus progressé sur la piste gagne le plus grand nombre de Points. Le joueur qui est dernier, ou tout joueur qui n'aurait pas produit de Conquistador durant cette année ne gagne pas de Point. Si deux joueurs sont sur la même case, celui dont le pion est le plus bas dans la pile (celui qui y est arrivé le premier) est considéré comme en tête.

(Exemple: A la fin de l'Année 2 d'une partie à 4 joueurs, le joueur vert reçoit 9 points, le rouge 6 points et le bleu 3 points.)

Ensuite, ramenez tous les marqueurs des joueurs de la **piste Conquistador** sur la case de départ.

Note: Les marqueurs de la piste Religion ne bougent pas.

Toutes les Pièces et les Dés situés sur les Bâtiments dans les Colonies des joueurs sont remis dans la Réserve.

Après chacune des deux premières années, procédez comme suit:

- Défaussez toutes les **Tuiles Développement** qui seraient encore face visible dans le présentoir. Piochez 5 nouvelles Tuiles Développement Double et 5 nouvelles Triples et placez-les face visible sur la table.
- Rassemblez tous les **Dés Blancs**, lancez-les, triez-les selon leur valeur, et placez-les au bas du Plateau Commun. Ensuite, tous les joueurs relancent leurs **Dés Bleus** (tous les Dés Bleus qu'ils ont libérés) et les placent sur la gauche de leur Plateau Colonie.
- Le joueur qui a utilisé la case de retraite la plus proche du symbole "1st" = premier (en-haut de la zone de retraite) devient le nouveau **premier joueur** pour l'année suivante. L'ordre des autres joueurs est défini en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du premier joueur, indépendamment de la case qu'ils occupaient dans la zone de retraite.
- Avancez le **marqueur d'année** d'une case. Ensuite, l'année suivante commence.

FIN DU JEU / SCORE FINAL

Le jeu prend fin à la fin de la troisième année. Les joueurs marquent alors des Points supplémentaires:

- **Les Ressources et les Pièces:** Vendez les Ressources qu'il vous reste contre des Pièces (1 Pièce pour chaque Ressource de base; 2 Pièces pour chaque Ressource avancée); et gagnez ensuite 1 Point pour chaque groupe de 3 Pièces que vous possédez (arrondi vers le bas).

(Score des Pièces: Anna possède 3 Pièces et vend ses Ressources restantes pour 4 Pièces de plus. 7 Pièces sont converties en 2 Points)

- **Les Colons (sur les Routes):** Une rangée/colonne sur votre Plateau joueur est complètement développée si elle est complètement remplie de Bâtiments et/ou de Routes (de Tuiles Développement ou de Bâtiments pré-imprimés). Pour chaque rangée/colonne complètement développée, gagnez 1 Point par Colon dans cette rangée/colonne. *Note: Un Colon sera donc compté deux fois si à la fois sa rangée et sa colonne sont complètement développées.*

(Score des Colons: La 4ème et la 6ème colonne, ainsi que la 4ème rangée sont complètement développées. Ceci donne au total 6 Points.)

(Ce Colon est compté deux fois.)

(Une Route avec deux Colons)

- **Les Moines:** Marquez les Points indiqués sur chaque Tuile Érudit où vous avez placé un Moine. Pour chaque Tuile Évêque où vous avez placé un Moine, vous perdez d'abord 2 Points, comme indiqué sur l'emplacement. Ensuite, vous marquez des Points en fonction des objectifs de la Tuile Eveque. *Voir "Tuiles Évêque" sur la feuille de référence.*

(Score des Moines: Anna gagne 3 Points pour la Tuile Érudit, et perd 4 points pour les deux Tuiles Évêque. Ensuite, elle marque des Points supplémentaires si elle a rencontré les objectifs des Tuiles Evêque.)

- **Les Ports:** Gagnez 3 points par série de Tuiles Expédition que vous possédez (une série = un bateau dans chaque dock).

(Score des Ports: Anna possède 2 séries complète et gagne 6 Points (3x2).)

- **Les Tuiles Expédition:** Retournez vos Tuiles Expédition et ajoutez les points indiqués sur chacune pour obtenir votre score final.

(Chaque Tuile Expédition rapporte les Points indiqué sur son recto.)

Le joueur ayant le plus haut total de Points de Bonheur remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à départager qui aura placé son marqueur sur la case de retraite la plus proche du symbole "1st" durant la dernière année est déclaré vainqueur.

P8

RÈGLES AVANCÉES POUR LA MISE EN PLACE DES COLONIES

Mettez en place les composants comme indiqué à la page 1 et en-haut de la page 2. Après avoir déterminé le premier joueur, chaque joueur prend un Plateau Colonie et le place devant lui avec la **face B** visible (toutes les faces B sont identiques). Chaque joueur reçoit 2 Bois, et un nombre de Pièce fonction de leur position (3, 4, 5 ou 6 Pièces respectivement). Ensuite, chaque joueur lance un Dé Bleu qu'il place sur son Plateau Colonie.

Placez alors les **4 Tuiles Mairies** faces visibles sur la table. Placez **1 Tuile Érudit** face visible à côté de chaque Mairie (les Tuiles Érudit sont tirées aléatoirement parmi celles qui ne sont pas utilisées sur le Plateau Commun).
(Exemple de 4 ensembles)

Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (en commençant par le joueur assis à droite du premier joueur), chaque joueur choisit à son tour l'un des quatre ensembles de Tuiles. Lorsque tous les joueurs ont choisi, toutes les Tuiles restantes sont remises dans la boîte.

Lorsque vous choisissez un ensemble, vous devez placez immédiatement votre **Mairie** n'importe où dans votre Colonie, en recouvrant deux cases vides (tuyau: comme les dés ont déjà été lancés, vous pouvez prendre en compte leurs valeurs). Vous pouvez tourner la Tuile comme vous le voulez. Placez la **Tuile Érudit** face visible à proximité de votre Plateau Colonie. On considère que vous avez formé cet Érudit, et que vous pouvez utiliser son effet dès le début de la partie. Aucun autre joueur ne peut former ce même Érudit.

VARIANTE: MISE EN COMMUN DES DES BLEUS

Si vous souhaitez moins de hasard et plus d'interaction entre les joueurs, essayez cette variante qui propose les changements suivants aux règles standards. Au lieu de garder leurs Dés Bleus sur leur Plateau Colonie, les joueurs choisissent les Dés Bleus dans une réserve commune (comme les Dés Blancs). Durant la mise en place, un Dé Bleu par joueur est lancé et placé avec les Dés Blancs dans la réserve commune. Chaque fois qu'un joueur franchit le premier ou le troisième symbole Moine sur la piste Religion, prenez 1 Dé Bleu du dessus du Plateau Commun, lancez-le et ajoutez-le à la réserve commune. A votre tour, vous pouvez, à titre d'action principale, prendre un Dé Bleu de la réserve commune et l'utiliser pour activer une rangée sur votre Plateau. Durant une même année, vous ne pouvez jamais prendre plus de Dés Bleus que le nombre que vous avez libéré (visible à votre position sur la piste Religion). Avant une nouvelle année, relancez tous les Dés Bleus libérés et placez-les dans la réserve commune.

JEU EN SOLITAIRE

Une partie en solitaire se déroule comme une partie normale, mais en utilisant la mise en place avancée (décrite ci-dessus).

A la fin d'une année, vous gagnez des Points en fonction de la table de score correspondant à deux joueurs si vous avez passé un certain nombre d'arbres représentés juste en-dessous de la piste Conquistador. A la fin de la première année, vous marquez 4 Points si votre marqueur Conquistador a passé le premier arbre. Après la deuxième année, vous marquez 5 Points si vous avez passer le deuxième arbre, et après la troisième année, vous marquez 6 Points si vous avez passé le troisième arbre.

Essayez d'atteindre le score le plus élevé possible (100 Points ou plus constituent une victoire), et/ou essayez d'atteindre un ou plusieurs des objectifs suivants:

- Communisme: Marquez 28 Points ou plus grâce aux Colons.
- Capitalisme: Collectionnez 4 séries de Tuiles Expédition.
- Théocratie: Marquez 30 Points ou plus grâce aux Tuiles Evêque.
- Caprocratie(*): Construisez une chaîne ininterrompue d'un type de terrain (sans Route) d'Ouest en Est ou du Nord au Sud.
- Démocratie: Marquez un total de 120 Points ou plus.
- Utopie: Marquez un total de 150 Points ou plus.

N'oubliez pas!

- Vous ne pouvez pas prendre plus de 3 Dés Blancs durant une même année.
- Vous ne pouvez pas stocker plus de 3 Ressources d'un même type dans votre entrepôt.
- Les Points de Bonheur représentés sur un fond violet ne sont comptés qu'à la fin de la partie.

© 2017 Aporta Games

© 2017 Kristian Ostby & Eilif Svensson

(...)

(*) Capracracy, the rule of goats, is an internet meme demonstrating the risks of wikipedia...