

PLATEAU

Fonctionnement
Le plateau comporte 150 hexagones :
- 147 hexagones du plateau représentent la Plaine et peuvent recevoir des tuiles de Terrains et de Bassins d'irrigation, dont :
  * 30 cases d'entrée en contact avec la Montagne
  * 27 cases d'entrée en contact avec la Plaine
- 3 hexagones du plateau représentent un Bassin d'irrigation, chacun compte comme une tuile Bassin d'irrigation déjà placée

Le plateau comporte une infinité d'étages, le plateau lui-même étant l'étage 0

Hexagones
Les hexagones représentent le plateau, des Terrains, des Bassin d'irrigation ou des Palais

Terrain
Un Terrain est un hexagone de Rizière ou de Village/Ville
La présence d'un Palais transforme un Village en Ville

Zone
Une Zone est un hexagone de Terrain seul ou un ensemble d'hexagones de Terrains contigus du même type, peu importe les variations d'étage au sein de la même Zone
Le Palais fait partie de la Zone de Ville

Débordement
Tout hexagone ajouté par Débordement est considéré comme faisant ensuite partie du plateau

MISE EN PLACE

Plateau
Placer le plateau au centre de la table

Réserve centrale
Placer autour du plateau :
- 56 Terrains triples
- 16 Bassins d'irrigation
- 40 tuiles Palais triées par valeur (recto : "chiffre", verso : "danseuse")

Cartes Fêtes
1) Mélanger et placer face cachée les cartes Fête à portée des joueurs pour créer la pioche Fêtes
2) Retourner la première carte Fête face visible à côté de la pioche : c'est la Carte de référence

Chaque joueur reçoit :
- 12 pions Ouvrier à sa couleur
- 1 pion Score à sa couleur qui est placé sur la case 0 de la piste de score
- 3 jetons Action
- 5 Terrains doubles
- 3 Terrains simples Rizière
- 2 Terrains simples Village/Ville
- 1 aide-mémoire/points pour l'organisation d'une fête
- 3 cartes Fête à garder cachées

À 2 ou 3 joueurs, le matériel non utilisé est retiré du jeu

CONDITIONS DE VICTOIRE

Fonctionnement
Le joueur qui possède le plus de points de victoire (PV) à la fin de partie remporte la partie

Grand décompte final
Pour chaque Palais en jeu, le joueur actif procède au décompte suivant :
- s'il est majoritaire dans la Ville ou premier à égalité avec d'autres joueurs, il gagne en PV la valeur de l'étage supérieur
- s'il est en 2ème position de majorité dans la Ville (seul ou à égalité avec d'autres joueurs), il gagne en PV la moitié de la valeur de l'étage supérieur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Fonctionnement
La partie est une succession de tours et prend fin quand la Fin de partie est entièrement résolue
En commençant par le 1er joueur, puis en sens horaire, chaque joueur devient tour à tour joueur actif et résout son tour

Points de victoire
Tout joueur qui reçoit des PV avance immédiatement sont pion sur la piste de score

Majorité
Le joueur ayant le plus d'Ouvriers en position la plus haute dans la Zone considérée est majoritaire

Égalité
S'il y a égalité entre au moins 2 joueurs ou que l'égalité persiste, procéder de la même façon avec l'étage directement inférieur jusqu'à départager les joueurs
Si des joueurs ne peuvent être départagés, ils sont à égalité : aucun d'entre eux n'est majoritaire

Bassins d'irrigation
À tout moment, si 1 ou plusieurs Bassins d'irrigation sont entièrement entourés par des tuiles (le bord du plateau n'est pas considéré), regarder quel joueur est majoritaire sur les hexagones adjacents à ces Bassins d'irrigation : ce joueur gagne 3PV pour chacun de ces Bassin d'irrigation
S'il n'y a aucun Ouvrier adjacent, personne ne gagne les PV

Pioche Fêtes vide
À tout moment, si la pioche Fêtes est vide : mélanger la défausse pour recréer une pioche Fêtes

Fin de partie
Le joueur actif joue un dernier tour durant lequel il n'est pas obligé de poser un Terrain et à la fin duquel il effectue son Grand décompte final
Le joueur suivant en sens horaire qui n'a pas encore effectué son Grand décompte final fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun a effectué son Grand décompte final

TOUR

Fonctionnement
Le joueur actif dispose de 6 Points d'Action (PA) pour réaliser des actions
Le joueur actif doit poser au moins 1 tuile Terrain par tour
Le joueur peut jouer 1 jeton Action par tour

Jetons Action
Si le joueur actif utilise un jeton Action, il le retire du jeu et reçoit 1 PA supplémentaire pour ce tour

Fin du tour
Le joueur actif indique que sont tour est fini lorsqu'il ne souhaite plus faire d'action, les PA non utilisés sont perdus, le joueur suivant en sens horaire devient le joueur actif et résout son tour
Si le joueur actif a posé le dernier Terrain triple de la réserve centrale durant son tour, il effectue son Grand décompte final, puis le joueur suivant en sens horaire résout la Fin à la partie

ACTIONS	
Poser 1 Terrain	Dépenser 1 PA pour poser 1 tuile Terrain de sa réserve ou 1 tuile Terrain triple de la réserve centrale : - soit directement sur des hexagones de plateau inoccupés ou déborder hors du plateau en suivant les restrictions de Débordement - soit sur d'autres Terrains inoccupés au même étage : * la tuile peut relier des Villages à une Ville * la tuile ne peut pas être superposée sur 1 tuile Terrain de même forme * la tuile ne peut pas relier 2 Villes
Débordement	Toute tuile Terrain qui est posée en débordant des hexagones de plateau existants doit être posée sur au moins 1 hexagone de plateau inoccupé et le joueur doit dépenser 1 PA par hexagone posé à l'extérieur des hexagones de plateau
Tuiles Palais	Si la taille d'une Ville est réduite par la pose d'un Terrain, la taille du Palais associé n'est pas impactée
Poser 1 Bassin d'irrigation	Dépenser 1 PA pour poser 1 Bassin d'irrigation sur un hexagone de plateau inoccupé
Faire entrer ou sortir 1 Ouvrier du plateau	Dépenser 1 PA pour faire entrer ou sortir 1 Ouvrier du plateau par la Plaine Dépenser 2 PA pour faire entrer ou sortir 1 Ouvrier du plateau par la Montagne L'entrée se fait sur un hexagone de Terrain inoccupé
Déplacer 1 Ouvrier	Un Ouvrier peut uniquement être placé sur un Terrain qui n'est pas occupé par un autre Ouvrier, mais peut traverser un tuile occupée par un de ses Ouvriers
Dans la même Zone	Dépenser 0 PA pour déplacer 1 Ouvrier dans une Zone de Rizière ou une Zone de Village/Ville : le nombre d'hexagones n'a pas d'importance, ce déplacement peut être fait à tout moment de son tour
D'une Zone à une autre	Dépenser 1 PA pour déplacer 1 Ouvrier d'un hexagone d'une Zone vers un hexagone d'une Zone adjacente
Pioche 1 carte Fête	Cette action peut être effectuée 2 fois par tour au maximum Dépenser 1 PA pour piocher 1 carte Fête : soit la Carte de référence, soit celle du dessus de la pioche Si la Carte de référence est choisie, la remplacer immédiatement par la carte du dessus de la pioche
Construire 1 Palais	Dépenser 1 PA pour construire 1 Palais dans 1 Zone de Village comportant au moins 2 hexagones de Village où le joueur actif est majoritaire, la valeur du Palais devant au maximum être égale au nombre d'hexagones de la Zone de Village 1) Poser la tuile Palais sur sa face "chiffre", sur 1 hexagone inoccupé de la Zone de Village, au choix Ce Palais ne peut être agrandi ce tour 2) Gagner en PV la moitié de la valeur de l'étage construit
Agrandir 1 Palais	Cette action ne peut être entreprise qu'1 fois par tour pour chaque Palais Dépenser 1 PA pour agrandir 1 Palais dans une Ville où le joueur actif est majoritaire, la valeur de l'étage ajouté devant au maximum être égale au nombre d'hexagones de la Ville et devant obligatoirement augmenter par rapport à la valeur de l'étage supérieur actuel 1) Poser la tuile Palais sur sa face "chiffre", sur le dernier étage du Palais de la Zone 2) Gagner en PV la moitié de la valeur de l'étage ajouté
Organiser 1 Fête	Dépenser 0 PA pour organiser 1 Fête, cette action met fin au tour du joueur actif 1) Choisir 1 Palais dont la tuile supérieure est sur sa face "chiffre" et où le joueur actif possède au moins 1 Ouvrier dans la Ville associée 2) Tout joueur qui possède au moins 1 Ouvrier dans la Ville concernée et au moins 1 carte Fête comportant au moins 1 symbole de la Carte de référence peut participer, même s'il a déjà procédé à son Grand décompte final 3) En commençant par le joueur actif, puis en sens horaire, chaque participant joue face visible au moins 1 carte Fête afin d'égaler ou dépasser la mise précédente, sinon il passe et ne participe plus 4) Après 1 tour de table, en fonction des mises : - s'il y a égalité entre les participants, le joueur actif peut soit augmenter son offre, soit passer, soit demander si les autres joueurs veulent s'entendre - si le joueur actif est dépassé, il peut soit augmenter son offre, soit passer À chaque fois qu'il y égalité entre les participants, le joueur actif demande si les participants acceptent de s'entendre : celui qui ne veut pas augmente son offre, sinon l'accord est automatique Si un joueur augmente son offre, le participant à sa gauche peut égaler, augmenter sa mise ou passer Continuer ainsi jusqu'à ce que les joueurs s'entendent ou qu'un seul joueur reste en course : en fonction du cas et de la valeur de l'étage du Palais, attribuer les PV, voir le tableau "Tuiles Palais" 5) Toutes les cartes Fête jouées sont mises dans la défausse 6) Retourner l'étage supérieur du Palais sur la face "danseuse"
Carte de référence	Chaque symbole qui apparaît sur la Carte de référence rapporte 1 point de fête par symbole misé

CARTES	
Fonctionnement	Chacun des 6 types de carte est présent en 5 exemplaires
Types	Masque / Marionnette / Musique / Masque+Marionnette / Masque+Musique / Marionnette+Musique

TUILES PALAIS

Taille de Palais	Nombre de tuiles	FÊTES : PV ATTRIBUÉS	
		Joueur seul	Accord
2	6	Joueur seul : il gagne 1 PV	Chaque joueur gagne 0 PV
4	7	Joueur seul : il gagne 2 PV	Chaque joueur gagne 1 PV
6	8	Joueur seul : il gagne 3 PV	Chaque joueur gagne 2 PV
8	9	Joueur seul : il gagne 4 PV	Chaque joueur gagne 2 PV
10	10	Joueur seul : il gagne 5 PV	Chaque joueur gagne 3 PV

Soutenez-moi sur Tipeee : https://www.tipeee.com/la-regle-du-jeu-syntheses-de-regles