

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



F

ZAWA





Ambiance et But du jeu

Java : île fascinante de l'océan Indien.
La partie encore vierge de Java-Centre est particulièrement convoitée par les souverains des régions alentour, pour la fertilité de son sol et ses richesses minières.

Chaque joueur est un souverain javanais qui, accompagné de sa suite, tente d'exploiter un territoire aussi grand que possible à Java-Centre, pour y fonder une civilisation. Il irrigue les sols et crée des rizières en terrasses. Il construit des villages qu'il transforme en villes en y bâtissant des palais dans lesquels il organise des fêtes. Chacun tente de régner sur ce nouveau territoire.

La construction et l'agrandissement des palais, la mise en place de bassins d'irrigation et l'organisation de fêtes rapportent des points. Ils sont comptabilisés sur l'échelle autour du plateau. Mais c'est le "Grand décompte final" qui permet à chaque joueur de marquer le plus de points. Celui qui en possède le plus après ce décompte remporte la partie.

2 à 4 joueurs
De 12 à 99 ans

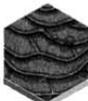
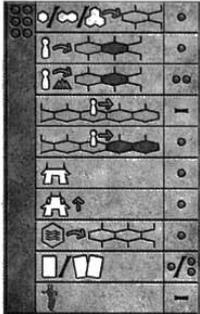
Auteurs :
M. Kiesling / W. Kramer
Illustrations / Design :
Franz Vohwinkel / KniffDesign

Jeu Ravensburger® n° 26 230 4



1 case de Java-Centre,
le territoire que les joueurs
doivent exploiter.

Contenu

- 1 plateau de jeu 
- 56 terrains triples (avec 2 cases Rizière et 1 case Village / Ville) 
- 20 terrains doubles (avec 1 case Rizière et 1 case Village / Ville) 
- 12 terrains simples avec 1 case Rizière 
- 8 terrains simples avec 1 case Village / Ville 
- 40 palais (6 de 2 points, 7 de 4, 8 de 6, 9 de 8, 10 de 10) 
- 16 bassins d'irrigation 
- 30 cartes Fête 
- 12 jetons Action 
- 48 pions de 4 couleurs 
- 4 compteurs 
- 4 aidé-mémoire 

Bassin d'irrigation

Montagne

Plaine

Échelle des points

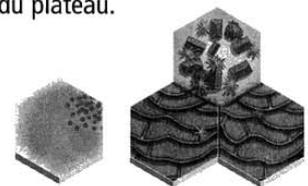
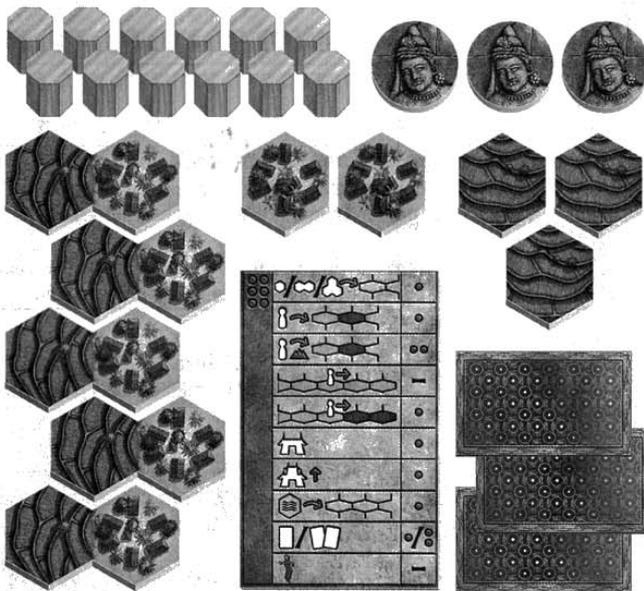
Préparation

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table. La partie centrale représente la région inexploitée de Java-Centre ; elle est constituée de 150 cases Terrain et de 3 cases Bassin d'irrigation. Le territoire tout autour est déjà exploité ; des montagnes et des plaines le séparent de Java-Centre. L'échelle, sur laquelle sont comptabilisés les points, entoure le plateau.

Poser tous les **terrains triples** et les **16 bassins d'irrigation** à côté du plateau.

Chaque joueur reçoit :

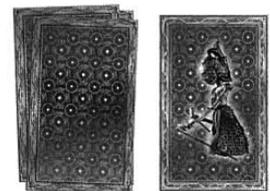
- 12 pions d'une couleur
- 3 jetons Action
- 5 terrains doubles
- 3 terrains simples "Rizière"
- 2 terrains simples "Village / Ville"
- 1 aide-mémoire
- 3 cartes Fête de la pile qu'il ne montre pas aux autres



Classer les **40 palais** selon leur valeur et poser les cinq piles à côté du plateau, le dessin du palais vers le haut (sans danseuse).



Bien mélanger les **cartes Fête** et poser la pile face cachée à côté du plateau. Retourner la première carte et la poser près de la pile.



Placer les **compteurs** cubiques sur la case 0 de l'échelle des points.



À moins de 4 joueurs, le matériel restant est remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Un joueur au hasard commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

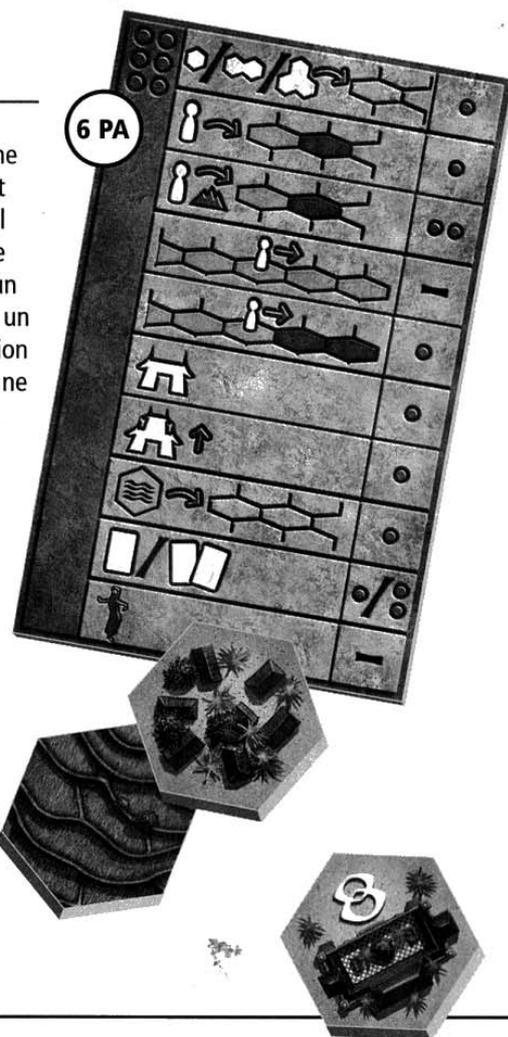
Pendant son tour, un joueur **est obligé** de poser au moins un terrain sur le plateau. Il agrandit ou réduit ainsi les villages, les villes et les rizières. Il peut ensuite faire entrer ou déplacer des pions sur le plateau, bâtir ou agrandir des palais, mettre en place des bassins d'irrigation et organiser des fêtes.

Chacune de ces actions "coûte" un certain nombre de Points Action (PA) (voir tableau suivant et aide-mémoire). À chaque tour, un joueur dispose de 6 Points Action (PA) pour effectuer ses actions de jeu. Il suffit d'imaginer que ces 6 PA sont une sorte de crédit. Quand vient son tour, un joueur peut effectuer différentes actions pour lesquelles il doit dépenser plus ou moins de PA.

Dans un même tour, il peut répéter une action aussi souvent qu'il le veut, tant que la règle le lui permet. De même, il peut effectuer ses actions dans l'ordre qu'il veut, à une seule exception : Si un joueur désire organiser une fête dans un palais, c'est toujours la **dernière** action de son tour. L'organisation d'une fête ne coûte **aucun** PA. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser ses 6 PA ; les PA non utilisés sont perdus.

Certaines actions (en grisé dans le tableau ci-dessous) rapportent **immédiatement** des points qui font avancer le compteur sur l'échelle.

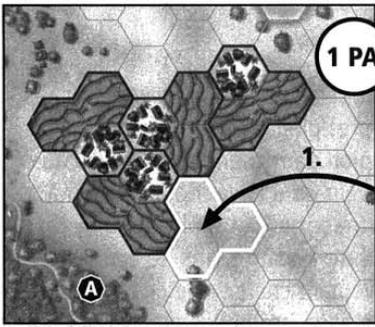
Mais c'est lors du "Grand décompte final" que les joueurs marqueront le plus de points.



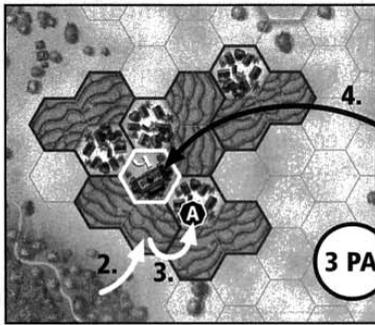
6 PA par joueur. Actions possibles :

Symbole	Action	Coût (nombre de PA)	Conditions à respecter
	Poser 1 terrain sur le plateau		Il est obligatoire de poser au moins 1 terrain. Peu importe qu'il soit simple, double ou triple.
	Faire entrer 1 pion dans Java-Centre par la plaine		
	Faire entrer 1 pion dans Java-Centre par la montagne		
	Déplacer 1 pion dans Java-Centre sans changement de couleur		Sans changement de couleur signifie qu'un pion ne se déplace que sur des cases Rizière ou que sur des cases Village ou Ville sans les quitter. Le nombre de cases parcourues n'a pas d'importance.
	Déplacer 1 pion dans Java-Centre avec changement de couleur		Avec changement de couleur signifie qu'un pion se déplace d'une rizière vers un village ou une ville, ou inversement.
	Bâtir 1 palais		Un joueur peut bâtir ou agrandir différents palais durant son tour. Mais il ne peut pas agrandir un même palais plusieurs fois dans le même tour.
	Agrandir 1 palais		
	Mettre en place 1 bassin d'irrigation		Le bassin doit être posé immédiatement sur le plateau. Il est permis d'en placer plusieurs dans un même tour.
	Piocher 1 carte Fête		Un joueur ne peut piocher au maximum que 2 cartes Fête par tour.
	Organiser 1 fête dans un palais		Un joueur ne peut organiser que 1 fête par tour.

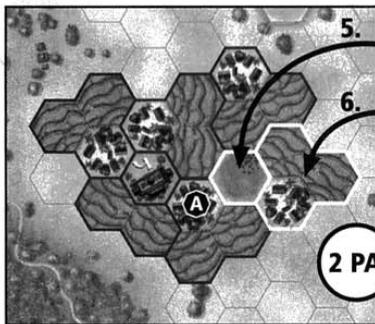
Exemple de tour de jeu d'un joueur



1. Le joueur A prend un terrain triple de la réserve commune et le pose sur le plateau (1 PA).



2. Il fait entrer ensuite un pion sur une case Rizière de Java-Centre. Comme il est entré par la plaine, cette action lui coûte 1 PA.
3. Il pénètre maintenant dans le village. Ce changement de couleur de case lui coûte 1 PA.
4. Puis, il bâtit un palais de 4 points (1 PA) et avance ainsi immédiatement son compteur sur l'échelle de 2 points (voir plus loin).



5. Il continue en mettant en place un bassin (1 PA) 6. qu'il entoure en posant un nouveau terrain triple (1 PA).
Comme il se trouve directement à côté du bassin et occupe la position la plus haute, il avance immédiatement son compteur de 3 points (voir plus loin).

Pour sa dernière action (0 PA), il organise une fête dans le palais et joue la carte correspondante (voir plus loin). En tout, il a utilisé 6 PA et a donc fini son tour.
C'est maintenant au tour du joueur suivant.

= 6 PA

POSE d'un terrain

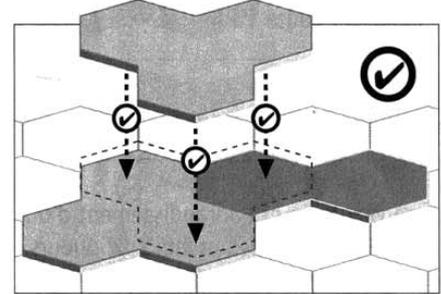
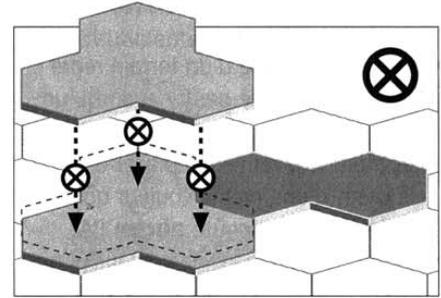
La seule action qu'un joueur doit obligatoirement effectuer durant son tour est la pose d'un terrain sur le plateau. Peu importe qu'il utilise un terrain simple ou double de sa propre réserve ou un terrain triple de la réserve commune.

La pose d'un terrain, quelle que soit sa taille, coûte 1 PA.

Règles à respecter :

- Un joueur peut poser un terrain sur les cases de son choix mais n'a pas le droit de recouvrir un pion, un bassin ou un palais. Ce terrain ne doit pas nécessairement être posé à côté d'un terrain déjà sur le plateau ou aux frontières de Java-Centre.
- Il est possible de former des terrasses avec les terrains. Un terrain peut être posé sur d'autres terrains, aux conditions suivantes :
- Le terrain posé ne doit pas être à moitié en équilibre, mais complètement à plat.

- Un terrain ne peut pas être superposé sur un terrain de même forme :
- Un terrain triple ne peut pas être superposé sur un terrain triple ;
- Un terrain double ne peut pas être superposé sur un terrain double ;
- Un terrain simple ne peut pas être superposé sur un terrain simple.



- Le terrain posé peut aussi bien recouvrir des rizières que des villages ou des villes.
- Il est interdit de relier deux villes entre elles en posant un terrain.
- Il est permis de relier une ville et un village entre eux.

DÉBORDEMENT

Vers la fin de la partie, cette règle peut être importante lorsqu'il devient difficile de poser un terrain (puisque'il est obligatoire d'en poser au moins 1 par tour jusqu'à la fin du jeu).

Un terrain triple ou double peut déborder des cases du plateau de jeu aux conditions suivantes :

- Il faut qu'il recouvre au moins 1 case du plateau de jeu ;
- Chaque case du terrain qui **déborde** du plateau de jeu coûte 1 PA.

Par exemple, le joueur qui pose un terrain triple de telle façon que 2 cases débordent doit payer 3 PA (1 PA pour la pose du terrain + 2 PA pour les deux cases à l'extérieur du plateau).

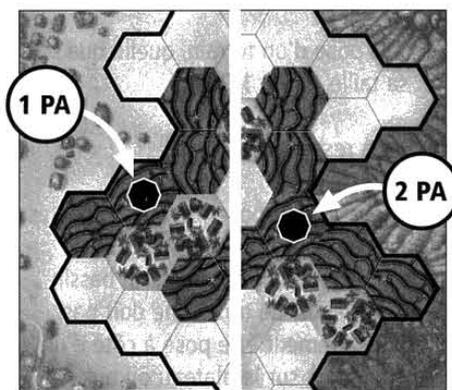
Si un joueur ajoute un terrain sur ces nouvelles cases, il ne doit plus payer de PA supplémentaires.

Déplacement des pions

Les pions peuvent se déplacer ainsi :

- Un pion ne peut se déplacer **que sur des terrains**, mais ni sur les palais, ni sur les bassins.
- Un pion aux frontières de Java-Centre peut entrer en jeu par n'importe quelle case (Village / Ville ou Rizière). Entrer par la plaine lui coûte 1 PA, par la montagne 2 PA.
- Chaque hexagone d'un terrain représente 1 case. Il ne peut y avoir qu'un pion par case.
- Les pions peuvent se déplacer d'autant de cases d'une même couleur qu'ils veulent. Cela ne coûte **aucun** PA.
- Chaque changement de couleur (d'une rizière vers un village ou une ville, ou l'inverse) coûte 1 PA.

- Les pions adverses constituent des obstacles : il est **interdit** de sauter par-dessus.



Plaine

Montagne

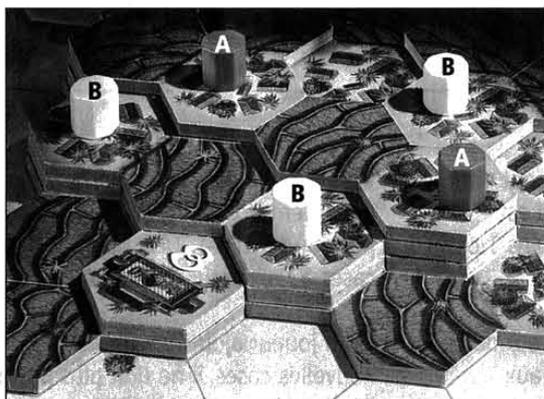
- Il est permis de sauter par-dessus ses propres pions.
- Un pion peut changer de niveau aussi souvent qu'il le veut d'un terrain à l'autre **sans** PA supplémentaire, tant qu'il **ne change pas** de couleur.
- En voulant changer de position, un pion peut être obligé de changer souvent de couleur et donc d'utiliser beaucoup de PA. Il est peut-être intéressant de lui faire quitter Java-Centre, si du moins il se trouve aux frontières. Ce retrait vers la plaine coûte 1 PA et vers la montagne 2 PA. Le pion peut ensuite de nouveau entrer en jeu par où il veut (en respectant les règles).

Construction et agrandissement d'un palais

La construction et l'agrandissement d'un palais rapportent des points aux joueurs. Si un joueur pose un palais sur une case Village (1 PA), il bâtit ainsi un palais. Au cours de la partie, ces palais peuvent être agrandis et rapporter davantage de points. Chaque agrandissement coûte de nouveau 1 PA. La présence d'un palais transforme le village en ville.

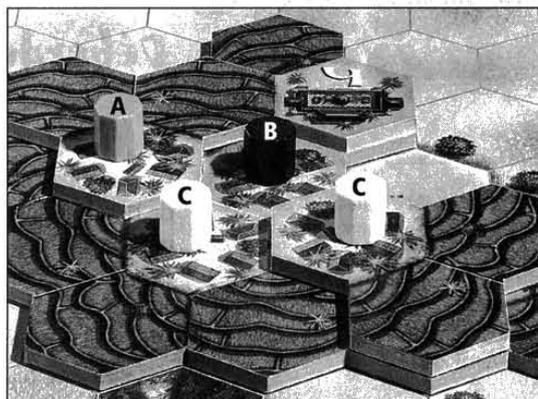
- Seul le joueur qui occupe la **plus haute position** dans ce village ou cette ville a le droit de bâtir ou d'agrandir un palais, c'est-à-dire celui dont le pion se trouve plus haut que n'importe quel autre pion adverse. En cas d'égalité, c'est le deuxième pion de ces joueurs qui compte. En cas de nouvelle égalité, on passe au troisième pion...

Si aucun joueur n'a l'avantage, personne ne peut bâtir ou agrandir de palais. Une égalité ne suffit pas !



Exemple 1 :

Le joueur A possède deux pions au niveau 4 de la ville. Le joueur B possède un pion au niveau 4 et deux autres au niveau 3. Le joueur A a l'avantage car il possède un pion de plus que B au niveau 4. Peu importe que le joueur B possède plus de pions que le joueur A dans la ville.



Exemple 2 :

Le joueur A possède un pion au niveau 2. Le joueur B possède un pion au niveau 1. Le joueur C possède à la fois un pion aux niveaux 2 et 1. Les joueurs A et C se disputent la plus haute position. Le joueur C l'emporte grâce à son second pion. B n'est pas pris en compte car il ne possède aucun pion au niveau 2.

- Un palais ne peut être bâti que sur une case Village vide (sans pion). Le niveau sur lequel il est bâti n'a pas d'importance.
- Il ne peut y avoir **que 1 palais** par ville. Un palais ne peut être agrandi que jusqu'à 10 points.
- Lorsqu'un palais est bâti ou agrandi, sa valeur ne doit jamais être supérieure au nombre de cases qui constituent ce village ou cette ville. Un village doit donc être constitué d'au moins 2 cases pour pouvoir y bâtir un palais de 2 points. La case sur laquelle est bâti le palais compte comme faisant partie de la ville.

un palais de 4 points. De même, la valeur d'un palais peut passer directement de 4 à 8 si la ville est constituée d'au moins 8 cases (palais compris).

- Le palais est toujours posé sur une case Village avec le recto face visible (sans danseuse).
- Lors de l'agrandissement d'un palais, le nouveau palais est empilé sur ceux déjà en place. Cela signifie qu'une fois posés, les palais restent sur le plateau jusqu'à la fin de la partie.
- Deux villes ne peuvent pas grandir ensemble. Mais une ville peut parfaitement être reliée à un ou plusieurs village(s), pour croître et permettre d'agrandir le palais en conséquence.



Cependant, un palais n'est pas forcément obligé de commencer à 2. Sa valeur peut être supérieure si le village possède déjà suffisamment de cases. Par exemple, si la taille d'un village est de 4 cases ou plus, il est possible de bâtir immédiatement



Une ville est reliée à un village ...



... puis le palais est agrandi en conséquence.

Points pour la construction et l'agrandissement d'un palais

Le joueur qui bâtit ou agrandit un palais avance **immédiatement** son compteur de la moitié de la valeur du **nouveau** palais. Si la valeur d'un palais passe, par exemple, de 2 à 8 points, le joueur marque 4 points.

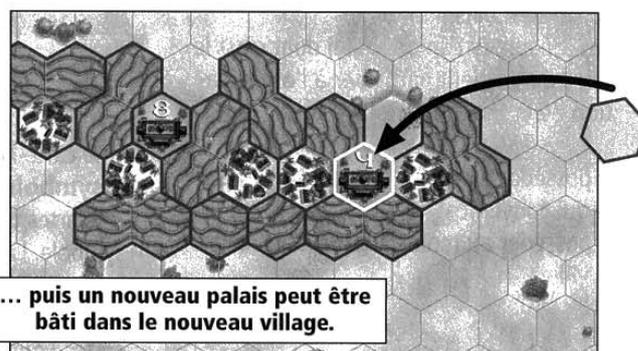
Important :

En recouvrant des cases, il est possible qu'une ville soit coupée ou réduite. Mais la valeur du palais qui s'y trouve ne change pas !

Si une ville est coupée, la partie sans palais (qui redevient un village) peut accueillir un nouveau palais, en respectant les règles de construction !

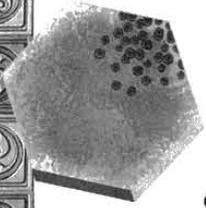


Une ville est coupée par la pose d'un terrain ...



... puis un nouveau palais peut être bâti dans le nouveau village.

Mise en place d'un bassin d'irrigation



Au départ, le plateau comprend 3 bassins. D'autres peuvent être ajoutés pour marquer des points supplémentaires.

- Le joueur qui prend un bassin de la réserve (1 PA) doit le poser **immédiatement** sur la case libre de son choix sur le plateau. Un bassin ne peut pas être posé aux frontières du plateau et doit toujours être placé **directement sur le plateau**, jamais sur un terrain.
- Les bassins peuvent être posés les uns à côté des autres sur le plateau (mais ce n'est pas obligatoire) pour construire un bassin plus grand.

Points pour la mise en place d'un bassin d'irrigation

Si un bassin (composé d'un ou plusieurs hexagones juxtaposés) est **entièrement** entouré de terrains, on regarde tout de suite qui occupe la **plus haute position** sur les **cases qui l'entourent** (que ce soient des rizières, des villages ou des villes). La règle sur la position est la même que dans "Construction et agrandissement d'un palais".

Pour **chaque case** de bassin ainsi entourée, ce joueur marque 3 points. Si aucun joueur n'a l'avantage ou si aucun pion ne se trouve autour du bassin, personne ne marque de points.

Si des trous se créent sur le plateau au cours de la partie, ceux-ci peuvent à tout moment être comblés par un bassin, en payant les PA nécessaires. Les points sont alors attribués selon la règle expliquée ci-dessus.

Pioche de cartes Fête



Au début de la partie, chaque joueur possède 3 cartes Fête. Mais elles ne suffiront pas pour participer à plusieurs fêtes.

- Un joueur peut piocher au maximum 2 cartes Fête par tour ; chaque carte coûte 1 PA.

Le joueur dont c'est le tour peut choisir :

- soit la carte Fête retournée, qui est immédiatement remplacée par la carte supérieure de la pioche ;
- soit la carte supérieure de la pioche.
- Les joueurs ne doivent pas voir les cartes des autres.

Fêtes au palais

À la fin de son tour, un joueur peut organiser une fête dans la ville de son choix. Pour cela, il n'est obligé :

- ni d'avoir bâti ou agrandi ce palais ;
- ni de posséder la plus haute position dans cette ville.

Une seule fête peut être organisée à **chaque agrandissement** du palais.

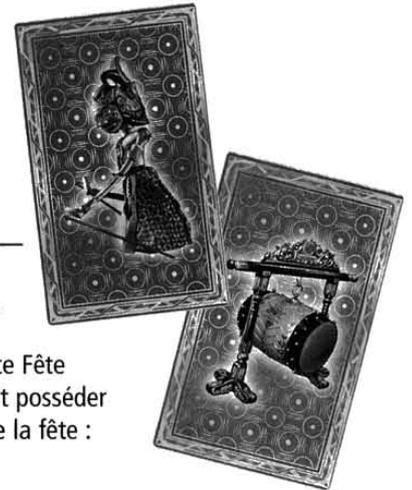
Les autres joueurs peuvent tenter de participer à l'organisation de la fête. Celui qui y parvient marque les points correspondants.

Les joueurs (y compris celui dont c'est le tour) qui veulent participer à l'organisation de la fête doivent, à la fois :

- posséder au moins une **carte Fête** qui convient ;
- posséder au moins **1 pion** dans cette ville.

Pour décider qui aura le droit d'organiser la fête, les joueurs s'affrontent avec leurs cartes Fête.

Sur ces cartes figurent 1 ou 2 symbole(s). La carte Fête retournée à côté de la pioche indique ce que doit posséder chaque joueur pour participer à l'organisation de la fête :



Carte retournée



Pioche



1 point



1 point



2 points

- Si la carte retournée n'indique que **1 symbole**, les joueurs peuvent jouer les cartes qui possèdent également ce symbole. Les autres symboles qui pourraient se trouver sur ces cartes ne sont pas pris en compte. Chacune de ces cartes vaut 1 point.

- Si la carte retournée indique **2 symboles**, les joueurs peuvent jouer toutes les cartes qui possèdent :
 - **un** de ces symboles. Ces cartes valent 1 point ;
 - **deux** symboles. Ces cartes valent 2 points.

Organisation d'une fête

Quand vient son tour, le joueur invite ses adversaires à participer à l'organisation d'une fête, en retournant devant lui une ou plusieurs cartes qui conviennent.

Il y a alors deux possibilités :

- **Aucun joueur ne participe à l'organisation de la fête,** c'est-à-dire aucun autre joueur ne retourne de carte. Dans ce cas, le joueur dont c'est le tour organise seul cette fête et marque immédiatement les points correspondants (voir plus loin).

- **D'autres joueurs participent à l'organisation de la fête,** en retournant des cartes devant eux, dont la valeur est au moins égale à l'offre la plus élevée.

Après un tour complet, le joueur peut :

- soit augmenter son offre ;
- soit passer.

Tant qu'il y a égalité entre les joueurs encore en course, le joueur qui a provoqué cette égalité demande à ses adversaires s'ils veulent organiser la fête avec lui. Celui qui n'est pas d'accord doit jouer immédiatement une ou plusieurs nouvelles cartes.

Ceci continue jusqu'à ce que :

- soit les joueurs tombent d'accord. Tous les joueurs encore en course marquent les points correspondants (voir plus loin) ;
- soit un joueur reste seul en course. Celui-ci organise seul la fête et marque davantage de points (voir plus loin).

S'il y a égalité et qu'aucun des participants ne peut jouer de nouvelle carte Fête, l'accord est automatique.

Cartes Fête perdues

Tous les joueurs qui ont joué des cartes les perdent, même s'ils ne sont pas allés jusqu'au bout.

Ces cartes sont empilées à côté de la pioche. Quand celle-ci est épuisée, les cartes utilisées sont alors mélangées et forment la nouvelle pioche.

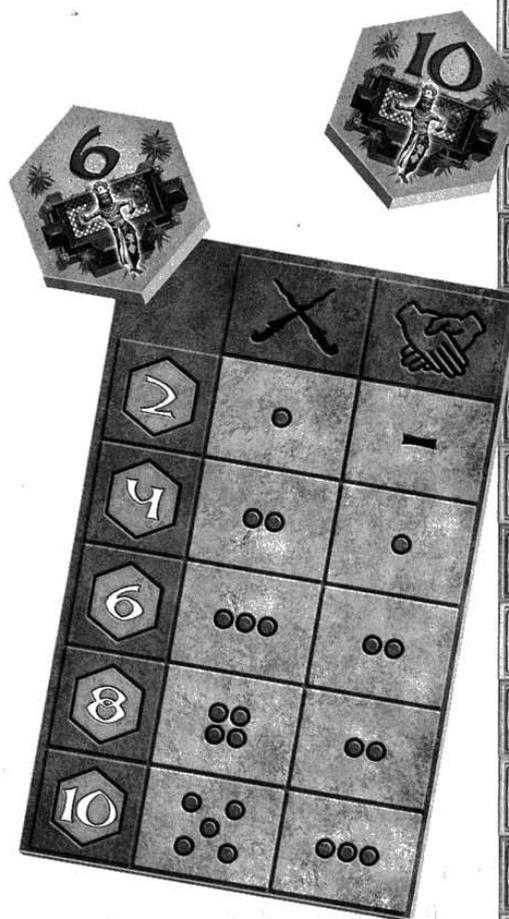
Retournement du palais

Dès que la lutte est terminée, le palais est retourné. La danseuse au verso indique qu'une fête a eu lieu dans cette ville et qu'une nouvelle fête ne pourra être organisée que lorsque le palais aura été agrandi.

Points pour l'organisation d'une fête

Si un joueur a organisé la fête seul, il marque autant de points qu'indiqué dans la colonne avec des sabres, au dos de l'aide-mémoire.

S'il y a eu un accord entre plusieurs joueurs, chacun d'eux marque autant de points qu'indiqué dans la colonne avec la poignée de main.



Exemple :

- A invite à organiser une fête dans une ville avec un palais de 8 points. Il joue une carte avec 1 symbole commun : 1 point.
- B fait de même.
- C se joint à eux et joue une carte avec 2 symboles communs : 2 points.
- D passe.
- A doit égaler les points de C. Il joue une nouvelle carte avec 1 symbole commun.
- B doit également égaler, mais ne veut pas. Il passe et perd sa carte.

- C et A peuvent tenter de s'entendre. Mais C ne veut pas et joue de nouveau une carte avec 1 symbole commun. Il possède maintenant 3 points.
- A joue une nouvelle carte et possède également 3 points.
- A et C tombent finalement d'accord. Ils perdent leurs cartes et marquent chacun 2 points.

Si A n'avait pas pu égaliser, C aurait marqué seul 4 points.

En cas d'égalité, si aucun des joueurs encore en course ne peut jouer de carte, l'accord est automatique. Ces joueurs marquent le nombre de points correspondants.

Jetons Action

Chaque joueur possède 3 jetons Action. Le joueur qui utilise un de ses jetons dispose alors de 7 PA au lieu de 6. Le jeton est ensuite retiré du jeu. Un joueur ne peut utiliser qu'un jeton par tour.

Fin de la partie

Quand il n'y a plus de terrains triples dans la réserve, le jeu touche à sa fin.

Le joueur qui a posé le dernier terrain triple effectue son tour entièrement (6 PA), puis fait le "Grand décompte final" **pour lui seul**. À tour de rôle, chacun des autres joueurs a encore un tour, durant lequel il n'est pas obligé de poser un terrain, avant de faire **son propre** "Grand décompte final".

La partie est ensuite terminée. Le vainqueur est celui qui possède le plus de points sur l'échelle.

Le Grand décompte final

Le joueur qui effectue son "Grand décompte final" procède palais par palais. Il ne marque de points que s'il occupe la première **ou** la seconde position dans une ville.

Si l'un de ses pions occupe la plus haute position dans une ville, c'est-à-dire, si l'un de ses pions se trouve à un niveau plus élevé que les pions adverses, il marque un nombre de points égal à la valeur de ce palais.

S'il est au même niveau qu'un pion adverse, la position la plus haute dépend alors du deuxième pion de ces joueurs dans la ville... (voir règles dans "Construction et agrandissement d'un palais").

En cas d'égalité avec un adversaire, le joueur marque tout de même la totalité des points du palais.

Si un joueur n'arrive qu'en seconde position avec son pion dans une ville, il marque la moitié des points du palais.

En cas d'égalité avec un adversaire pour la seconde position, le joueur marque tout de même la moitié des points du palais.

Pour indiquer que les points d'un palais ont déjà été attribués, poser un jeton Action de la réserve sur le palais. Une fois qu'un joueur a fini son "Grand décompte final", ces jetons sont retirés. Ceci permet d'être sûr de n'oublier aucun palais ou d'éviter d'en compter un deux fois.

Exemple :

Autour d'un palais de 10 points, les joueurs A, B et C possèdent chacun un pion au niveau 3 et un pion au niveau 2. Le joueur B possède un autre pion au niveau 1. Il occupe la première position et marque 10 points.

Les joueurs A et C occupent la seconde position et chacun marque 5 points lors de son "Grand décompte final".

Bien sûr, ceci n'est valable que si la situation n'a pas évolué entre temps lors du dernier tour des joueurs.

Il se peut que le joueur C, par exemple, lors de son dernier tour avant son "Grand décompte final", déplace un pion de manière à occuper la position la plus haute. Dans ce cas, il marque lui aussi 10 points.

Important : Un joueur qui a déjà effectué son "Grand décompte final" peut continuer de participer à l'organisation d'une fête et marquer des points.

Conseil :

Au cours de la partie, il ne faut jamais perdre de vue le "Grand décompte final" : Les joueurs doivent veiller suffisamment tôt à occuper le niveau le plus haut possible dans le plus grand nombre de villes.

Ils doivent également gérer leur réserve en terrains simples et doubles, car ceux-ci peuvent être décisifs pour le "Grand décompte final".

