

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



Déméter, la déesse grecque de l'agriculture et de la fertilité, était très triste : elle ne retrouvait plus sa fille Perséphone. Elle la chercha partout, encore et encore ... si bien, qu'elle négligea ses tâches et que la terre devint sèche et aride. Déguisée en vieille femme, elle trouva finalement, un peu de réconfort à la cour du roi Celeus. Pour remercier le bon roi de ses bons soins, elle décida de donner l'immortalité au fils de ce dernier : Triptolème. Au moment où elle voulu brûler à jamais la mortalité du garçon dans le grand feu du village, elle fut interrompue par la

mère du garçon, la reine Metareina. Surprise, elle dévoila son identité, et donna alors au garçon un autre présent : le secret de l'agriculture, mais aussi le devoir de le partager avec tous les hommes, une fois devenu adulte.

L'histoire de Déméter ne s'arrêta toutefois pas là. Elle retrouva sa fille au royaume d'Hadès, le dieu des Enfers. Elle supplia ce dernier de la laisser partir mais il refusa. Seule l'intervention de Zeus lui-même obligea Hadès à obtempérer. Mais il était déjà trop tard : Perséphone avait goûté au fruit du grenadier qui

devait la lier pour l'éternité au royaume des morts. Depuis, Perséphone passe 6 mois de l'année avec sa mère. Demeter est heureuse et la terre devient verte et pleine de vie. Les 6 autres mois de l'année, Perséphone est avec Hadès. Alors, la terre sèche et meurt en attendant le retour de la princesse.

Heureusement, grâce au savoir de Triptolème, les hommes savent travailler et semer la terre pour préparer le retour de Perséphone près de sa mère et le renouveau de la terre !

Demetra

Reg Harvest

La déesse grecque Demeter enseigna les principes de l'agriculture à Triptolème qui, à son tour, les enseigna aux hommes !

Résumé du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points. Les joueurs gagnent des points en positionnant des **tuiles plantations** sur leur **plateau de jeu**. A la fin de la partie, chaque joueur marque un point pour chaque tuile appartenant au plus large ensemble de plantations connectées de son plateau de jeu et deux points par tuile pour le second plus large ensemble de plantations connectées.

On attribue également des points pour les **tuiles travailleurs** posées, de la valeur indiquée sur les tuiles elles-mêmes. En contrepartie, les travailleurs connectés ne comptent pas pour la détermination des plus grands ensembles de plantations. De plus, en utilisant ces travailleurs, on bénéficie de certaines actions spéciales. Chaque joueur possède sa propre équipe de 6 travailleurs, sa **main d'œuvre agricole**, et peut également faire appel à 6 autres travailleurs, les **villageois** qui attendent d'être embauchés.

A tout moment, 6 tuiles plantations sont disponibles sur le **registre** de l'intendant. A leur tour, les joueurs pourront prendre certaines de ces tuiles et les poser sur leur **comptoir** de vente afin de les garder - et ainsi étendre leur propriété - ou tout simplement essayer de les vendre aux autres joueurs. Les **cubes de**

récolte sont la monnaie d'échange et de tractations entre les joueurs. Ces échanges se déroulent de la façon suivante : le joueur qui s'empare d'une tuile du registre énonce son prix en cubes de récolte et la place dans son comptoir. Si durant un tour ultérieur, un joueur décide d'acheter cette tuile, il paye alors sa valeur en cubes de récolte au possesseur du comptoir. Si personne n'achète cette tuile lors d'un tour ultérieur, alors celui qui possède le comptoir a toujours la possibilité de s'en emparer en payant sa valeur à la **réserve générale**.

Lorsqu'ils décident de prendre des plantations dans le registre de l'intendant, les joueurs doivent mesurer avec justesse la valeur de ces plantations pour eux mais aussi pour les autres. Dans les tous cas, il sera toujours intéressant de s'emparer des tuiles de l'intendant pour gagner en ressources (vente pour des cubes de récolte) ou pour agrandir ses champs.

Pour utiliser des travailleurs, les joueurs doivent les poser de façon à ce qu'ils soient entourés par un nombre suffisant de plantations et qu'ils ne soient pas posés à côté d'autres travailleurs. Ce joueur bénéficie alors du pouvoir de ce travailleur. Par la suite, si une

plantation doit être posée sur un travailleur, ce travailleur est enlevé. Si ce travailleur peut immédiatement être rejoué et que le joueur le désire, il peut alors bénéficier à nouveau de la pose et du pouvoir de ce dernier. Ce principe est une des clés de la victoire dans Demetra.

A chaque tour, deux actions sont choisies parmi 4 actions possibles. Chaque action ne peut cependant être accomplie qu'une seule fois par tour. Ces actions sont : poser une plantation sur son plateau de jeu (c), prendre des plantations dans le registre et les mettre dans son comptoir de vente(d), placer ou enlever un travailleur (b) ou récolter le fruit des champs (a).

Les plantations disponibles sont cachées et piochées dans un sac qui contient aussi des **tuiles événements** qui viendront troubler le bon déroulement de la partie. Quand le dixième événement est pioché, la saison des moissons est terminée et la partie s'achève.

On détermine alors le meilleur propriétaire agricole, celui qui possède les champs les plus larges, les meilleurs travailleurs, et des majorités de cubes de récolte différents.

Contenu

4 plateaux de jeu sur lesquels sont référencés 56 espaces hexagonaux numérotés. Ces espaces sont réservés aux plantations et aux travailleurs.

Une réserve générale contient les cubes de récolte. Il y a **60 cubes de récolte** au total dont 12 de chaque couleur. 12 bruns (Houblon), 12 verts (Légumes), 12 oranges (Cidre), 12 rouges (Vin), 12 jaunes (Blé).

6 tuiles travailleurs villageois numérotées 4 ou 5.

24 tuiles travailleurs main d'œuvre agricole. 6 identiques pour chaque joueur. Elles sont numérotées 1, 2 ou 3.

14 tuiles événements (dans le sac).

Un sac en toile qui est utilisé lors de la mise en place pour déterminer le premier joueur et la distribution initiale et, lors de la partie, pour piocher de nouvelles plantations. Il circule également entre les joueurs pour indiquer le passage des tours.

Mise en place

Poser **le plateau du village** au centre de la table.

Chaque joueur reçoit **un écran, un comptoir, une aide de jeu et un lot de 6 tuiles à sa couleur** représentant sa main d'œuvre agricole. Il reçoit également un plateau de jeu. Chaque joueur place son comptoir à côté de son plateau de jeu, aussi près que possible du village (voir illustration) et les 6 tuiles travailleurs sont placées juste à côté, de sorte que tous ces éléments soient visibles par tous. Seules les ressources (cubes de récolte) sont cachées derrière l'écran.

Pour déterminer le premier joueur, chaque joueur place un cube de récolte de sa couleur dans le sac. Le joueur qui se trouve à gauche de la personne qui lit cette règle pioche un cube du sac. Le joueur dont la couleur est tirée choisit le premier joueur.

Chaque joueur reçoit ensuite trois cubes de récolte au début du jeu.

Dans une partie à deux joueurs, on utilise 6 cubes, 4 des quatre premières couleurs et 2 de la cinquième couleur. Chaque joueur en prend trois dont un de la cinquième couleur.

A trois joueurs, on place 9 cubes dans le sac, 2 des quatre premières couleurs et 1 de la cinquième. Chaque joueur tire secrètement trois cubes dans ce lot.

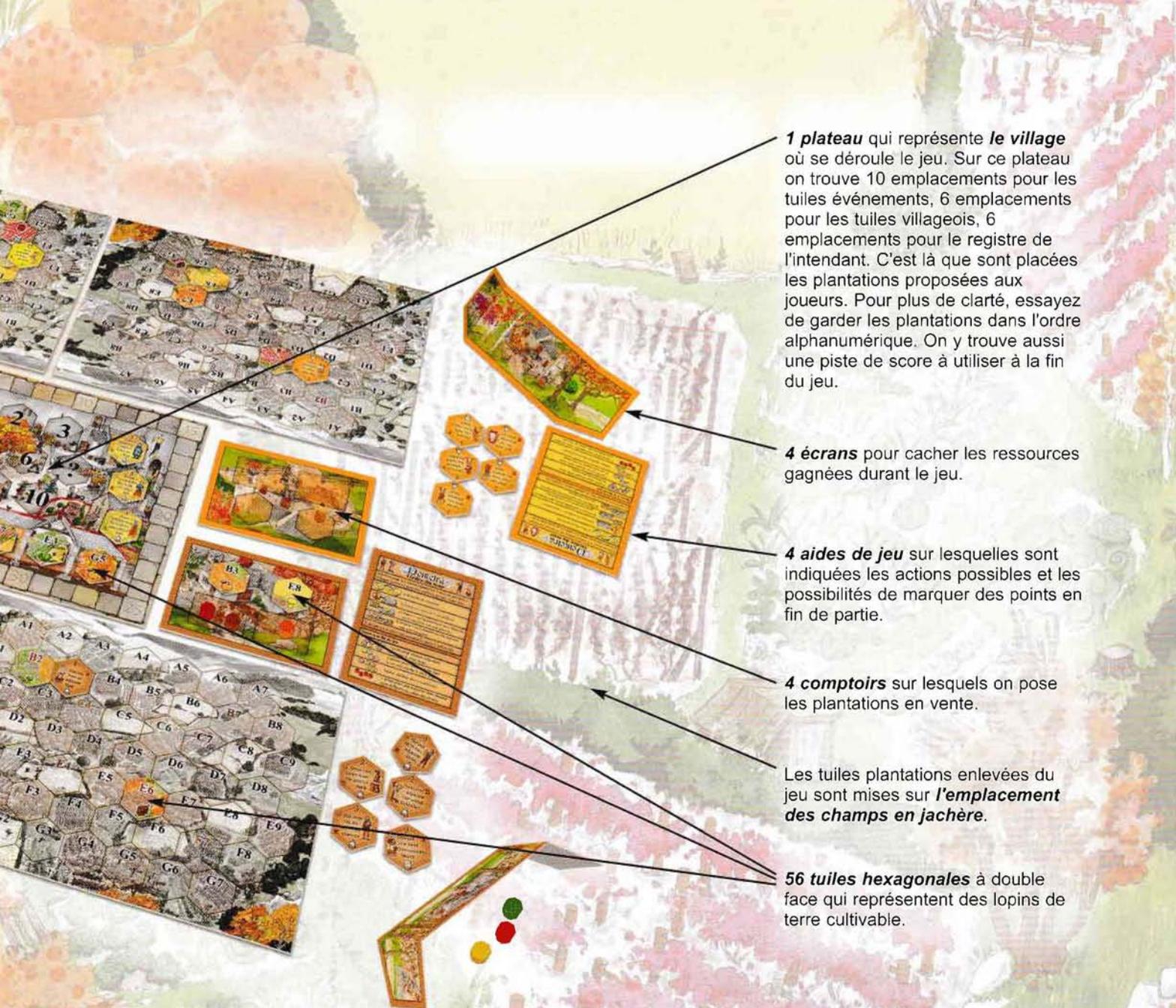
A quatre joueurs, on place 12 cubes de récolte dans le sac, trois de deux couleurs et 2 des trois autres couleurs. Chaque joueur tire secrètement trois cubes du sac.

Mise en place rapide

Placer le village au centre de l'aire de jeu.

Chaque joueur reçoit un écran, un comptoir, une aide de jeu, 6 travailleurs agricoles et un plateau de jeu.

Tirer un cube du sac. Le joueur désigné choisit le premier joueur



1 plateau qui représente **le village** où se déroule le jeu. Sur ce plateau on trouve 10 emplacements pour les tuiles événements, 6 emplacements pour les tuiles villageois, 6 emplacements pour le registre de l'intendant. C'est là que sont placées les plantations proposées aux joueurs. Pour plus de clarté, essayez de garder les plantations dans l'ordre alphanumérique. On y trouve aussi une piste de score à utiliser à la fin du jeu.

4 écrans pour cacher les ressources gagnées durant le jeu.

4 aides de jeu sur lesquelles sont indiquées les actions possibles et les possibilités de marquer des points en fin de partie.

4 comptoirs sur lesquels on pose les plantations en vente.

Les tuiles plantations enlevées du jeu sont mises sur **l'emplacement des champs en jachère**.

56 tuiles hexagonales à double face qui représentent des lopins de terre cultivable.

Les cubes restants sont mis de côté et constituent la réserve générale.

On place les 6 tuiles des villageois sur les espaces appropriés du village.

Ensuite on distribue les plantations de départ. Il y a quatre paires de plantations avec une référence numérique colorée unique. On prend une tuile de chaque couleur et on les place dans le sac. Chaque joueur tire alors une tuile et reçoit les deux tuiles de couleur correspondantes. Les deux tuiles associées constituent sa position de départ.

Les plantations restantes sont placées dans le sac. On en pioche 6 au hasard et on les place, avec le large symbole de moisson face vers le haut, sur les emplacements du registre de l'intendant.

Les tuiles événements sont ensuite ajoutées dans le sac. A deux joueurs, on place les 14 événements dans le sac. A 3 ou 4 joueurs, on enlève deux tuiles (sans les montrer) et on place le reste dans le sac.

On pense également à laisser une place à côté du plateau de jeu pour représenter **l'emplacement des champs en jachère**. C'est là que sont déposées les plantations enlevées du jeu. Ces plantations ne sont plus disponibles durant la partie

Le jeu peut commencer !

Placer les 6 villageois sur le village

Chaque joueur prend deux tuiles de départ de la même couleur et les place sur son plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit trois cubes de récolte

Placer les plantations dans le sac. Prendre 6 plantations et les placer sur le village

Placer 12 (3/4 joueurs) ou 14 (2 joueurs) événements dans le sac

Vous pouvez commencer

Options du tour

Le jeu commence avec le premier joueur et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur peut effectuer une ou deux des actions suivantes:

- Effectuer une moisson.
- Jouer ou enlever un travailleur.
- Mettre une tuile d'un comptoir sur son plateau de jeu.
- Placer une tuile du registre dans son comptoir.

Une action ne peut être jouée qu'une et une seule fois par tour. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre sauf pour l'action (c) qui ne peut être effectuée après l'action (d).

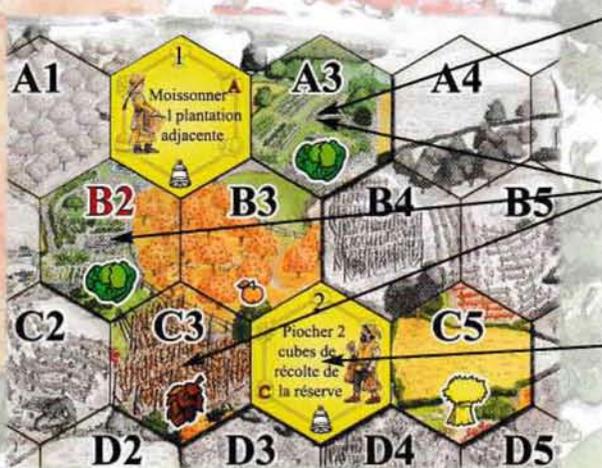
Une fois les deux actions effectuées, le joueur passe le sac au joueur à sa gauche pour montrer que son tour est terminé.

Les actions sont expliquées ci-dessous:

Action (a) - Moisson

Quand une plantation est mise sur un plateau de jeu - action (c), cette plantation est placée avec le gros symbole de récolte face visible. Ceci indique que cette plantation n'a pas été moissonnée. A l'arrière de la tuile, un plus petit symbole de récolte indique que la plantation en question a été moissonnée. Pour marquer le passage de l'un à l'autre état, on retourne la tuile afin que le symbole adéquat soit visible par tous (moissonnée ou non moissonnée).

Lorsqu'il choisit cette action, un joueur peut faire une récolte sur autant de plantations qu'il le désire dans un groupe de plantations connectées de son plateau de jeu. Si ce groupe contient des plantations déjà moissonnées, elles ne sont pas comptées et ne rapportent rien. Sur la plantation qu'il désire moissonner, ce joueur touche un cube de récolte de la ressource correspondante par tuile composant ce groupe. Les tuiles qui vont être moissonnées ne doivent pas nécessairement être adjacentes, par contre elles doivent appartenir à un ensemble interconnecté d'une façon ou d'une autre. Notez que les travailleurs ne permettent jamais la connexion entre plusieurs ensembles.



Une plantation est connectée à une autre plantation même si elle **est** connectée via une plantation déjà moissonnée.

Les tuiles peuvent être moissonnées ensemble si elles font partie d'un même ensemble de plantations connectées.

Les plantations ne sont jamais connectées par l'intermédiaire d'un travailleur.

Le joueur qui déclare une moisson prend les cubes de récolte qui correspondent à ceux indiqués sur les plantations. S'il ne reste plus de cubes d'un certain type, le joueur peut choisir des cubes d'un autre type. Même dans ce cas, on retourne la plantation côté moissonné. Les cubes gagnés sont placés derrière les écrans.

Action (b) - Jouer ou enlever un travailleur.

Un joueur peut poser ou enlever un travailleur de son plateau de jeu. Ce travailleur peut être l'un de ses 6 travailleurs agricoles ou un des 6 personnages disponibles sur le village.

Quand on joue un travailleur, ce travailleur doit être posé à côté d'au moins autant de plantations que la valeur indiquée sur ce travailleur. De plus, on ne peut poser un travailleur à côté d'un autre travailleur.

Quand un joueur enlève un travailleur, il le dépose à côté de son plateau de jeu (si c'est un travailleur agricole) ou sur le village (si c'est un villageois).

Options du tour

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jusqu'à deux actions par tour.

(c) ne peut être jouée après (d).

Le sac est passé au joueur suivant quand le tour est fini.

Action (a) - Moisson

Quand une tuile est moissonnée, on la retourne.

Moisson sur n'importe quel nombre de plantations d'un groupe interconnecté.

Quand on fait une moisson, on prend les cubes de récolte dans la réserve générale.

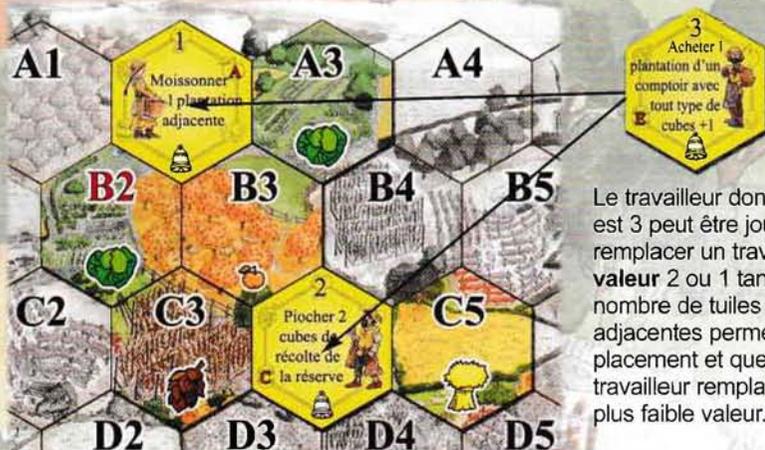
Action (b) - Jouer ou enlever un travailleur.

Jouer un travailleur agricole ou un villageois.

Un travailleur doit être adjacent à au moins autant de tuiles que sa valeur. Une tuile travailleur ne doit pas être adjacente à une autre tuile travailleur.

Un joueur ne peut poser puis enlever un travailleur dans un même tour. Enlever ou poser un travailleur est considéré comme une seule et même action et ne peut donc être joué qu'une seule fois.

Un travailleur peut être posé sur un emplacement vide mais peut également être mis à la place d'un autre travailleur dont la valeur est inférieure. Si on remplace de cette façon un travailleur agricole, il est remis à côté du plateau de jeu; si c'est un villageois, il retourne au village. Dans tous les cas, ce travailleur enlevé peut être rejoué de façon tout à fait classique plus tard durant la partie. Par exemple, l'intendant peut être joué sur l'apprenti, sur le saisonnier, sur le travailleur inexpérimenté mais aussi sur le travailleur expérimenté.



Le travailleur dont la valeur est 3 peut être joué pour remplacer un travailleur de valeur 2 ou 1 tant que le nombre de tuiles adjacentes permet son placement et que le travailleur remplacé est de plus faible valeur.

Action (c) - Mettre une tuile d'un comptoir sur son plateau de jeu

Un joueur peut placer une ou deux plantations de n'importe quel comptoir sur son plateau de jeu. Ces plantations peuvent venir de son propre comptoir mais aussi de celui des autres joueurs. Les deux plantations peuvent provenir de deux comptoirs différents.

Si un joueur prend une plantation de son propre comptoir, il place la valeur en cubes de cette plantation dans la réserve générale.

Si un joueur prend une tuile chez un autre joueur, il doit payer à ce joueur un nombre de cubes de récolte équivalent à la valeur de cette plantation sur le comptoir de ce joueur. Ce nombre doit être strictement identique à la valeur en nombre mais aussi en type. Le joueur en question touche la valeur de cette plantation en cubes de récolte et récupère également les cubes de récolte qu'il avait mis pour indiquer la valeur de la plantation. Ces cubes sont placés derrière son écran.

Quand une plantation est placée sur un plateau de jeu, elle doit être placée sur l'emplacement qui porte les mêmes références alphanumériques. Cette plantation est posée avec le gros symbole de récolte face visible afin d'indiquer qu'elle peut encore être moissonnée.

Si, de cette façon, un joueur dépose une tuile sur un emplacement déjà occupé par un travailleur, il doit alors enlever ce travailleur afin de déposer la plantation. Ce travailleur peut alors être rejoué immédiatement si les conditions de pose pour le jouer sont réunies. Le joueur bénéficie alors à nouveau du pouvoir de ce travailleur. Repositionner le travailleur de cette façon est une action gratuite qui ne compte pas dans le décompte d'actions pour le tour.

Action (d) - Placer une tuile du registre dans un comptoir

S'il y a de la place sur son comptoir, un joueur peut prendre une ou deux tuiles du registre et les placer sur son comptoir. On ne peut avoir que deux tuiles au maximum dans son comptoir.

Chaque fois qu'un joueur pose une plantation dans son comptoir, il y associe - avec ses propres cubes - une valeur en cubes de récolte. Cette valeur constitue la valeur d'achat de la plantation et, une fois décidée, elle ne peut plus être modifiée.

Un joueur place une plantation dans son comptoir pour pouvoir l'acheter dans un tour prochain, parce qu'il pense que d'autres joueurs seront intéressés par son achat, ou pour les deux raisons. Evidemment, le nombre de cubes de récolte choisi comme valeur de la plantation dépend pleinement de ce choix.

Une tuile du comptoir ne peut être défaussée. Elle reste sur le comptoir jusqu'à ce qu'elle soit achetée puis posée sur un plateau de jeu. (action d). Si personne ne l'achète, elle reste en place jusqu'à la fin du jeu.

Un travailleur peut être joué sur un emplacement vide mais aussi pour remplacer un travailleur de plus faible valeur.



Action (c) - Mettre une tuile d'un comptoir sur son plateau de jeu

Un joueur peut placer 1 ou 2 plantations de n'importe quel comptoir.

Si cette plantation vient de son comptoir, il paye à la réserve générale.

Si cette plantation vient d'un autre joueur, il paye ce joueur.

Placer la tuile sur le plateau de jeu en utilisant la bonne référence.

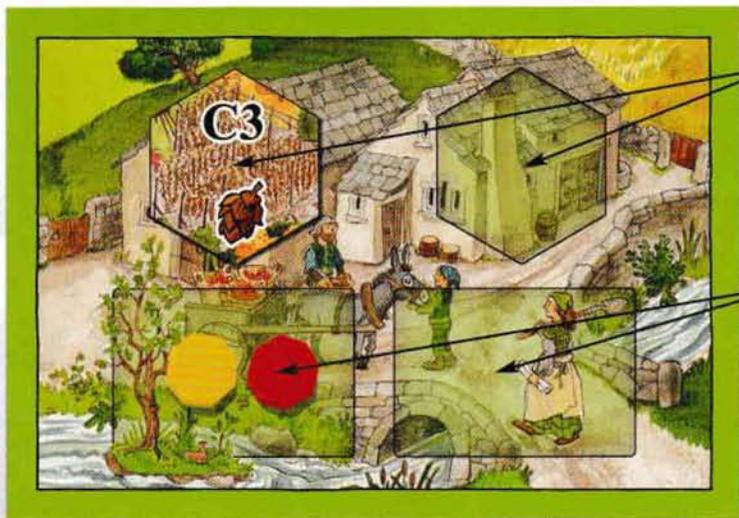
Si l'espace est occupé par un travailleur, enlever le travailleur et le rejouer si possible.

Action (d) - Placer une tuile du registre dans un comptoir.

Placer une ou deux tuiles du registre vers le comptoir du joueur.

Choisir une valeur en cubes de récolte.





Placer une ou deux plantations du registre dans ces espaces.

Placer une valeur d'achat en cubes de récolte dans ces espaces

Une fois la plantation choisie sur le registre, le joueur pioche immédiatement une tuile de remplacement dans le sac. Cette action doit être effectuée avant le choix d'une seconde plantation. En d'autres termes, un joueur aura toujours le choix parmi 6 plantations (sauf peut-être en fin de jeu). Les tuiles sont placées avec le gros symbole de récolte face visible. Si un événement est pioché lors du remplacement, il est résolu (voir section Événement) puis une plantation de remplacement est ensuite piochée dans le sac.

Les joueurs ont la permission de toucher le sac pour estimer le nombre de tuiles restantes.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand la dixième tuile événement est placée sur le village. On joue ce dixième événement normalement.

Le joueur qui tire le dixième événement finit son tour. Tous les joueurs ont alors encore deux tours, y compris le joueur qui a tiré le dixième événement.

Durant ces tours de fin de jeu, les plantations sont piochées normalement (s'il en reste dans le sac) pour remplacer les plantations du registre.

Les événements qui seraient éventuellement tirés durant ces tours de jeu sont simplement ignorés.

Comptage du score

Chaque joueur prend un cube de récolte de sa couleur et le place sur la piste de score.

Chaque joueur met de côté les travailleurs de sa main d'œuvre agricole qui n'auraient pas été joués, ceci afin d'éviter de les mélanger avec ceux déjà joués.

4 éléments sont pris en compte pour le calcul du score.

1. **Tuiles travailleurs.** Les joueurs enlèvent ces tuiles de leur plateau de jeu. Ils gagnent la valeur de ces tuiles en point de victoire.
2. **Le plus large ensemble** de plantations connectées. Chaque joueur gagne un point par tuile composant le plus large ensemble de plantations connectées.
3. **Le second plus large ensemble** de plantations connectées. Chaque joueur gagne deux points par tuile composant le second plus large ensemble de plantations connectées.
4. **Les cubes de récolte.** Pour chaque type de cube de récolte, le joueur majoritaire gagne 1 point de victoire. 5 points sont disponibles de cette façon. En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne le point. Seuls les cubes de récolte derrière l'écran de chaque joueur comptent, ceux qui sont sur le comptoir ne comptent pas. Les tuiles non moissonnées ne comptent pas non plus.

Le joueur avec le score le plus haut gagne la partie.

Piocher une tuile de remplacement dans le sac. Voir section Événement si un événement est pioché.

Fin du jeu

10ème événement = fin du jeu.

Deux tours supplémentaires pour chaque joueur

Comptage du score

Utiliser la piste de score à la fin du jeu.

On compte les points de cette façon:

Tuiles travailleurs - Valeur sur les tuiles.

Plus large groupe de plantations - 1 point par tuile.

Second plus large groupe de plantations - 2 points par tuile.

Récolte - 1 point pour celui qui a le plus de cubes pour chaque couleur.

Le vainqueur est celui qui a le score le plus haut .

En cas d'égalité de score,

1. Le joueur avec le plus de plantations sur son plateau gagne.
2. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de cubes de récolte l'emporte.

S'il y a encore une nouvelle fois égalité, alors il faudra rejouer pour déterminer le vainqueur.

Les plantations



Il y a 56 tuiles hexagonales représentant chacune un lopin de terre cultivable. Chaque tuile possède une référence alphanumérique unique. Sur une face, un large symbole de culture est représenté. Il indique le type de ressource qui est cultivé sur cette plantation. Sur l'autre face, un plus petit symbole indique le type de

ressource qui a été récoltée avec cette tuile. Sur une face, on indique que la plantation peut être moissonnée. Sur l'autre, qu'elle l'a été. Pour montrer qu'une tuile a été moissonnée, on retourne donc la tuile.

Quand une tuile est moissonnée, elle génère un cube de récolte du type et de la couleur indiqués : Houblon (Brun), Légumes (Vert), Pommes pour cidre (Orange), Barils de vin (Rouge), Blé (Jaune).

Sur certaines tuiles, la référence alphanumérique est indiquée en couleur. Ce sont ces tuiles qui sont utilisées lors de la mise en place du jeu.

Une tuile plantation est considérée **non connectée** quand elle n'est adjacente à aucune autre tuile plantation. Si elle est adjacente à une tuile travailleur, elle est toujours considérée non connectée. Les tuiles travailleurs, elles, ne sont jamais considérées non connectées, même si elles ne sont plus adjacentes à aucune autre tuile.

Quand une plantation est placée en jeu, elle est toujours placée de sorte qu'elle puisse être moissonnée, le large symbole de récolte face visible. Ceci s'applique même si cette tuile était préalablement considérée comme moissonnée chez un autre joueur par exemple.

Si un joueur obtient une plantation venant remplacer un travailleur, il doit obligatoirement enlever ce travailleur et poser sa plantation. En contrepartie, il peut rejouer immédiatement ce travailleur s'il existe une place qui peut l'accueillir sur son plateau de jeu (voir conditions de pose requises) Dans ce cas, il peut à nouveau bénéficier du pouvoir de ce travailleur. Cette possibilité est une action bonus qui ne compte pas comme une action pour le tour en cours. Un travailleur qui ne peut être immédiatement remis est enlevé et retourne dans la main du joueur ou dans le village. Il pourra être réutilisé plus tard dans le jeu.

Les événements



Dans un jeu à deux joueurs, on joue avec les 14 événements. A 3 ou 4 joueurs, deux tuiles événements sont piochées au hasard et enlevées du jeu lors de la mise en place, sans en révéler la nature. Les lettres indiquées sur les tuiles événements sont purement indicatives et permettent de retrouver rapidement les références dans les règles.

Quand un dixième événement est placé sur le village, la partie s'achève. Voir la section Fin de jeu.

Durant le jeu, lorsqu'un événement est pioché, on le dépose sur les emplacements de la ville prévus à cet effet : premier événement sur l'emplacement 1, deuxième sur le 2, troisième sur le 3, etc.

Le septième événement est posé sur la case point d'interrogation. Lorsque cet événement survient, tous les joueurs vérifient leur plateau de jeu et comptent le nombre de plantations et de travailleurs qu'ils possèdent. Si un joueur a moins de 7 tuiles, alors les événements qui se trouvent sur l'emplacement 1 et 2 sont remis dans le sac. Les autres événements sont reculés de deux cases de façon à libérer les espaces 6 et 7. Cette vérification est réalisée chaque fois qu'un événement est posé sur le point d'interrogation.

Les plantations

Chaque tuile possède sa propre référence et son symbole de récolte.

Les plantations fournissent des cubes de récolte lors de la moisson.

Une plantation non connectée n'est adjacente à aucune autre plantation

Les tuiles sont placées de façon à ce que le gros symbole de récolte soit visible.

Si une plantation remplace un travailleur : activer et repositionner ce travailleur si possible sinon l'enlever du jeu.

Les événements

Un événement pioché est posé sur le prochain emplacement libre du village.

Lorsque le septième événement est pioché, vérifier que chaque joueur a au moins sept tuiles sur son plateau. Sinon, remettre les deux premiers événements du village dans le sac.



Le septième événement est posé sur le point d'interrogation.

Les tuiles événements affectent tous les joueurs, pas seulement le joueur qui les pioche. L'effet de ces tuiles se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a pioché la tuile.

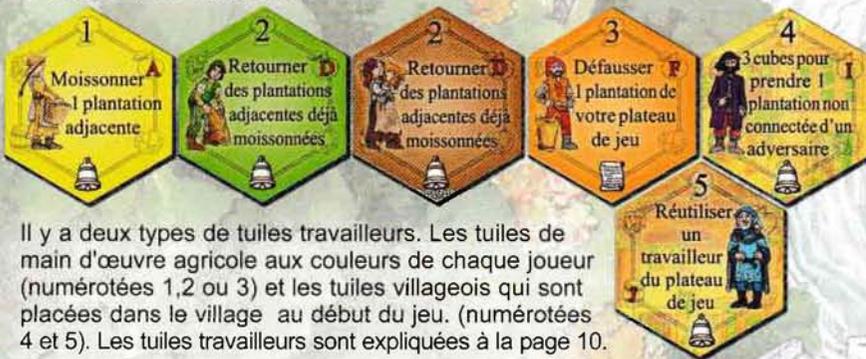
Noter que certains événements affectent des tuiles non connectées. Une tuile plantation est considérée non **connectée** quand elle n'est adjacente à aucune autre tuile plantation. Si elle est adjacente à une tuile travailleur, elle est toujours considérée non connectée. Les tuiles travailleurs ne sont jamais considérées non connectées, même si elles ne sont plus adjacentes à aucune autre tuile.

Si un joueur pioche une tuile du sac lors d'un événement et qu'il tire à nouveau un événement, alors cet événement est annoncé à haute voix et mis de côté. Le joueur pioche alors de nouveau une tuile et agit de même tant qu'il n'a pas pioché de plantation. Ensuite, tous les événements sont remis dans le sac. Dans le très rare cas où il ne reste plus que des événements, alors ces événements sont posés sur le village et joués normalement.

Si, après la résolution d'un événement, il faut encore piocher une plantation pour remplir le registre et que l'on tire encore un événement, alors cet événement est joué normalement.

Les événements sont expliqués page 11.

Tuiles travailleurs



Il y a deux types de tuiles travailleurs. Les tuiles de main d'œuvre agricole aux couleurs de chaque joueur (numérotées 1, 2 ou 3) et les tuiles villageois qui sont placées dans le village au début du jeu. (numérotées 4 et 5). Les tuiles travailleurs sont expliquées à la page 10.

Chaque joueur possède le même set de tuiles villageois : apprenti, saisonnier, laboureur, travailleur inexpérimenté, travailleur expérimenté, intendant. Ces tuiles doivent toujours être visibles des autres joueurs.

Ces tuiles sont placées ou enlevées des plateaux de jeu grâce à l'action (d). Ces tuiles ne peuvent évidemment pas être jouées sur le plateau des autres joueurs.

Chaque travailleur est numéroté. Cela pour deux raisons:

Premièrement. Lorsqu'un travailleur est placé sur le plateau de jeu, il doit être adjacent à au moins autant de plantations que sa valeur. Cette condition n'est évaluée que lors de la pose du travailleur. Elle ne doit plus être prise en compte pour un travailleur déjà posé si, plus tard dans la partie, des tuiles sont enlevées ou rajoutées autour de ce dernier. Noter que les tuiles qui sont adjacentes au travailleur ne doivent pas nécessairement être connectées.

Tuiles travailleurs

La valeur chiffrée d'un travailleur est le nombre de plantations qui doivent lui être adjacentes lorsqu'il est joué.

Un travailleur ne peut jamais être posé à côté d'un autre travailleur.



Un travailleur ne peut jamais être posé à côté d'un autre travailleur

Un travailleur peut être posé sur un emplacement vide ou en remplacement d'un autre travailleur de plus faible valeur. Le travailleur remplacé de cette façon est déposé à côté du plateau de jeu (main d'œuvre agricole) ou en ville (villageois). Il pourra être rejoué plus tard dans la partie.

Dans ce cas de figure, le travailleur ne peut être rejoué immédiatement, il est simplement mis de côté. On ne peut rejouer de travailleur comme action bonus que lorsqu'une plantation vient remplacer un travailleur, pas quand c'est un travailleur lui-même qui vient en remplacement. Les points de ce travailleur enlevé sont perdus à moins qu'il ne soit reposé sur le plateau plus tard dans la partie.

Un travailleur ne peut jamais être joué sur une place déjà occupée par une plantation.

Deuxièmement. Le nombre sur le travailleur représente sa valeur en points de victoire lors du décompte final. Il ne compte que s'il a été posé sur le plateau de jeu.

Tous les travailleurs permettent de réaliser une action spéciale. A moins que ce ne soit spécifié différemment dans la règle, l'action spéciale n'est pas obligatoire : le joueur n'est pas obligé de la réaliser. Il peut toutefois poser le travailleur afin de gagner les points de victoire en fin de partie.

Si un joueur obtient une plantation venant remplacer un travailleur, il doit obligatoirement enlever ce travailleur et poser sa plantation. En contrepartie, il peut rejouer immédiatement ce travailleur s'il existe une place qui peut l'accueillir sur son plateau de jeu. Dans ce cas, il peut à nouveau bénéficier du pouvoir de ce travailleur. Cette possibilité est une action bonus qui ne compte pas comme une action du tour en cours. Un travailleur qui ne peut être immédiatement remis est enlevé et retourne dans la main du joueur ou dans le village. Il pourra être réutilisé plus tard dans le jeu. Noter que des cubes de récolte éventuellement gagnés en repositionnant le travailleur peuvent être directement utilisés pour acheter la deuxième plantation de l'action (c).

Un travailleur qui n'est plus connecté n'est jamais considéré non connecté. Seules les plantations peuvent être considérées non connectées.

Les travailleurs ne comptent jamais comme des tuiles connectées, et cela même pour la moisson ou pour le décompte final.

Les travailleurs ne peuvent pas être enlevés même si on ajoute ou retire des tuiles adjacentes. Si un travailleur n'est plus entouré de tuiles, il n'est pas pour autant retiré du plateau.

Un travailleur ne peut jamais être posé à côté d'un autre travailleur.

On pose un travailleur sur un emplacement libre ou sur un autre travailleur de plus faible valeur.

La valeur chiffrée d'un travailleur est aussi sa valeur en points de victoire.

Si une tuile travailleur est remplacée par une plantation, alors, si possible, reprendre et réutiliser ce travailleur, sinon l'enlever

Tuiles travailleurs

Sur les tuiles travailleurs, il y a un parchemin ou une cloche. La cloche signifie que l'action de la tuile est optionnelle. Un joueur peut choisir de jouer ou non l'effet de la tuile. Un parchemin signifie que l'action est obligatoire. L'action doit être menée à terme.

Main d'œuvre agricole



A. En jouant une tuile **Apprenti**, un joueur peut récolter un cube de récolte supplémentaire (du type correspondant) d'une plantation adjacente qui n'aurait pas encore été moissonnée. Cette plantation n'est pas retournée comme si elle avait été moissonnée. Cette tuile spéciale peut être jouée à côté d'une tuile déjà moissonnée mais elle ne rapporte alors aucun cube de récolte supplémentaire suite à cette action. **1**



B. En jouant une tuile **Saisonnier**, un joueur peut récolter un cube de récolte supplémentaire (du type correspondant) d'une ou de deux plantations adjacentes qui n'aurait pas encore été moissonnées. Ces plantations ne sont pas retournées comme si elles avaient été moissonnées. Un joueur peut jouer cette tuile spéciale à côté de plantations déjà moissonnées mais il ne touche alors pas de cube de récolte supplémentaire suite à cette action. **2**



C. En jouant une tuile **Laboureur**, un joueur peut prendre un ou deux cubes de récolte de n'importe quel type dans la réserve générale. Les cubes ainsi pris doivent être montrés aux autres joueurs. **2**



D. En jouant une Tuile **Travailleur inexpérimenté**, un joueur peut retourner les plantations adjacentes déjà moissonnées de son choix. **2**



E. En jouant une tuile **Travailleur expérimenté**, un joueur peut acheter l'une des plantations du comptoir d'un autre joueur en payant un cube de récolte supplémentaire que la valeur de l'achat mais cet achat peut être réalisé avec n'importe quel type de cubes de récolte. **3**



F. En jouant la tuile **Intendant**, un joueur doit placer une des plantations de son plateau de jeu à

l'emplacement des plantations en jachère. La plantation peut être l'une des tuiles qui sont adjacentes à l'intendant quand il est placé. **3**

Remarque : L'intendant peut être utile pour diviser un large groupe de tuiles connectées afin d'obtenir deux plus petits ensembles qui rapporteraient plus de points en fin de partie ou tout simplement pour obtenir trois points supplémentaires.

Villageois



G. En jouant une tuile **Négociant**, un joueur peut acheter l'une des plantations du comptoir d'un autre joueur en payant le nombre de cubes requis. Ce paiement peut toutefois être effectué avec n'importe quel type de cubes de récolte. **4**



H. En jouant une tuile **Magasinier**, un joueur peut prendre une plantation du registre de l'intendant et la placer sur son comptoir. Il doit cependant faire une offre de vente pour la tuile ainsi prise et poser cette offre à côté de la tuile (le joueur ne peut prendre de tuile s'il a déjà deux tuiles sur son comptoir - capacité maximale de son comptoir). Si un joueur n'a pas de cube de récolte pour faire son offre ou s'il n'a pas d'emplacement libre pour prendre une plantation supplémentaire, il peut toujours jouer le magasinier sur son plateau de jeu mais ne pourra pas prendre de plantation dans son comptoir. Après cette action, il ne faut pas oublier de remettre une plantation du sac sur le registre de l'intendant. **4**

Astuce: Si un joueur choisit le magasinier comme première action, il peut prendre une tuile du tableau en faisant une très faible offre d'achat (1 cube de récolte par exemple) puis choisir de mettre cette tuile sur son tableau de jeu comme seconde action. Il obtiendra ainsi cette plantation à très faible coût.



I. En jouant le **Conseiller municipal**, un joueur peut prendre une plantation non connectée sur le plateau d'un autre joueur.

En compensation, il doit payer trois cubes de récolte à ce joueur. *Remarque :* Parfois, le joueur pourra s'emparer d'une plantation qui a les mêmes références que l'endroit sur lequel il vient de jouer le conseiller municipal. Dans ce cas, il remplace le conseiller municipal par cette plantation. Si il est capable de replacer la tuile Conseiller municipal en respectant le nombre de

connexions nécessaires, il peut à nouveau jouer cette tuile et obtenir éventuellement une deuxième fois son pouvoir. Dans certains cas plus rares, cette action pourra même être répétée plusieurs fois. **4**



J. En jouant le **Clerc**, un joueur peut réutiliser une tuile travailleur déjà posée sur son plateau de jeu. Il active à nouveau le pouvoir d'un travailleur déjà posé **5**



K. En jouant une tuile **Marchand**, un joueur peut tirer au hasard une tuile dans le sac. Ensuite, il peut la poser sur son plateau de jeu ou simplement s'en débarrasser sur l'emplacement des plantations en jachère. Si le joueur pioche une tuile événement, il annonce clairement cette tuile aux autres joueurs avant de la reposer dans le sac. Il continue à tirer des tuiles jusqu'à piocher une tuile plantation. Dans le cas très rare où il n'y aurait plus de tuile dans le sac, le joueur peut prendre une tuile directement sur le tableau de l'intendant. **5**



L. En jouant une tuile **Bienfaiteur**, un joueur peut prendre une plantation du registre de l'intendant et la poser directement sur son plateau de jeu. On remplace directement cette tuile par une tuile du sac. Si la tuile tirée est un événement, on le résout normalement. **5**

Tuiles evenements

Sur les tuiles événements, il y a un parchemin ou une cloche. La cloche signifie que l'action de la tuile est optionnelle. Un joueur peut choisir de jouer ou non l'effet de la tuile. Un parchemin signifie que l'action est obligatoire. L'action doit être menée à terme.



M. Echange Aveugle.

Un joueur peut, s'il le désire, retirer une des plantations de son plateau de jeu. Cette tuile retirée est placée sur l'emplacement des plantations en jachère. En contrepartie, il peut tirer une tuile du sac (*) et doit la placer sur son plateau. Attention, ce remplacement peut déplacer un travailleur qui ne pourra peut-être pas être rejoué ou connecter des groupes de plantations qui ne devraient pas l'être.



N. Permutation.

Un joueur peut échanger une plantation de son plateau avec une plantation non connectée du plateau d'un autre joueur. La tuile qu'il prend de son propre plateau ne doit pas nécessairement être une tuile non connectée, par contre celle qu'il prend doit être non connectée.



O. Bon débarras.

Chaque joueur doit choisir une plantation de son plateau et la donner à son voisin de gauche. La plantation choisie doit être une plantation du plateau ou éventuellement la plantation qu'il viendrait de recevoir de son voisin de droite (sauf si le joueur est le premier joueur à subir cet événement. Dans ce cas, il n'a évidemment pas encore reçu de plantation de son voisin de droite.) Un joueur ne peut se débarrasser de cette façon d'une plantation de son comptoir.

Le joueur qui reçoit la plantation a trois possibilités : (i) poser cette plantation sur son plateau de jeu face non moissonnée - avec le gros symbole de récolte visible, (ii) donner cette plantation à son voisin de gauche (sauf s'il est le dernier joueur affecté par cet événement), (iii) ou la défausser à l'emplacement des plantations en jachère.

Un joueur voudra défausser la plantation dans le cas où il devrait remplacer un travailleur alors qu'il ne le désire pas ou pour éviter la connection de deux larges groupes de plantations par exemple.

Noter que si un travailleur est recouvert par une tuile ainsi gagnée, ce dernier peut être rejoué à

condition que le joueur puisse à nouveau remplir les conditions de pose de ce travailleur. Il pourra ainsi à nouveau bénéficier de ses pouvoirs.



P. Bonne récolte. Les joueurs peuvent prendre un cube de récolte du type dont ils possèdent le plus grand nombre de

plantations non encore moissonnées. En cas d'égalité, le joueur peut choisir entre les types qui font égalité. Si le type requis n'est plus disponible, le joueur peut prendre un cube de son choix. Les joueurs doivent montrer ce qu'ils prennent. Les joueurs ne doivent pas retourner leur tuile face moissonnée après avoir pris le cube de récolte. Cependant, si un joueur n'a plus de champ qui n'aurait pas encore été moissonné, il ne peut bénéficier de cet événement.



Q. Loterie. Chaque joueur peut payer deux cubes de récolte pour prendre une plantation dans le sac. Les joueurs

doivent montrer les cubes qu'ils ont utilisés pour payer. La plantation ainsi gagnée doit immédiatement être placée sur le plateau de jeu. S'il n'y a plus de plantation dans le sac, le joueur peut prendre une plantation directement sur le registre de l'intendant. Attention, ce remplacement peut déplacer un travailleur qui ne pourra peut-être pas être rejoué ou bien connecter des groupes de plantations qui ne devraient pas l'être.



R. Nouvelle Récolte.

Les joueurs peuvent retourner une ou deux plantations déjà moissonnées vers le côté non moissonné. Ces plantations peuvent donc à nouveau être récoltées.



S. Nouveau Registre

Le joueur qui tire cette tuile doit enlever les plantations du registre et les remettre dans le sac. Il doit alors tirer 6 nouvelles plantations de remplacement dans ce même sac (*)



T. Soldes. Chaque joueur peut rendre trois cubes de récolte dans la réserve générale. En retour, il peut prendre une tuile du registre et la placer sur son tableau de jeu. Cette tuile est immédiatement remplacée par une tuile du sac. (*)



U. Troc au comptoir.

Chaque joueur peut échanger l'une de ses plantations du plateau de

jeu avec une tuile du registre. Note: lorsque cet événement est tiré, il ne doit y avoir que 5 tuiles disponibles sur le registre puisque cet événement vient en remplacement du choix d'une tuile.



V. Récoltes lointaines.

Les joueurs peuvent moissonner autant de plantations non connectées qu'ils le désirent.



W. Remplacement.

Chaque joueur doit tirer une plantation du sac (*). Il peut alors choisir de garder cette plantation et la poser sur son plateau de jeu mais doit alors défausser une autre tuile de son plateau. Il peut aussi choisir de défausser simplement cette tuile. Les tuiles défaussées vont dans l'emplacement des champs en jachère.



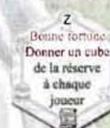
X. Réassignation.

Chaque joueur peut réassigner le travailleur de son choix à un autre emplacement de son plateau de jeu. Ce travailleur doit être remis à un emplacement valide (nombre de connections requises) et peut éventuellement déplacer un travailleur de moindre valeur. Le travailleur réassigné n'est pas activé. Astuce : Les joueurs devraient essayer de réassigner le travailleur à un emplacement où ils joueront plus tard une plantation afin de bénéficier à nouveau du pouvoir du travailleur. Cet événement peut également aider le joueur à créer de nouveaux emplacements pour placer d'autres travailleurs. Il faut toutefois garder à l'esprit qu'un travailleur ne peut être placé à côté d'un autre travailleur.



Y. Vacances.

Chaque joueur peut enlever un travailleur de son plateau de jeu. Ce travailleur est remis avec les travailleurs non utilisés. Il pourra à nouveau être joué plus tard durant la partie.



Z. Bonne fortune.

Le joueur qui tire cette tuile (et lui seulement) doit donner un cube de récolte de la réserve générale à tous les autres joueurs, lui compris.

(*) Si un événement est tiré du sac durant ces actions, cet événement n'est pas joué mais mis de côté. Le joueur qui tire l'événement annonce le nom de l'événement aux autres joueurs avant de le déposer. Il continue alors à tirer des tuiles jusqu'à avoir une plantation. Une fois la plantation tirée, les événements mis de côté sont remis dans le sac.

Conseils tactiques

Au début du jeu, un joueur commence avec deux plantations à deux endroits différents du plateau. Il n'est pas inutile de s'emparer d'autres tuiles à moindre coût si l'opportunité se présente et même si elles ne peuvent pas être directement connectées aux plantations de départ. Toutes les plantations sont utiles. Elles permettent de commencer un nouvel ensemble, peuvent être données ou sacrifiées (en réponse aux événements). Dans le même souci de s'étendre rapidement, on évitera de placer toutes ses plantations dans un même coin du plateau de jeu : s'étaler sur le plateau présente un intérêt certain puisque l'on pourra connecter plus facilement des groupes de plantations intéressantes par la suite.

Astuce : Actions suggérées pour le premier tour de jeu. Jouer un apprenti (action b) comme première action de jeu afin d'obtenir rapidement un cube de récolte supplémentaire. Ensuite, utiliser l'action (d) pour prendre deux tuiles du registre et les placer sur son comptoir.

Réfléchissez avec beaucoup de soin avant de sacrifier une de vos deux tuiles de départ. (en réponse aux événements). Elles sont placées stratégiquement sur le plateau de jeu afin d'être éloignées des tuiles de départ des autres joueurs. Elles présentent donc un intérêt certain pour les autres joueurs puisqu'elles leur permettraient de s'étendre rapidement.

Le jeu sera probablement gagné par le joueur qui (i) prend les tuiles les plus intéressantes pour lui et vend au meilleur prix celles qui intéressent les autres; (ii) mais aussi par celui qui sait le mieux utiliser et réutiliser les travailleurs, en particulier en les plaçant à des endroits où il viendra ensuite poser des plantations gagnant ainsi la possibilité de rejouer.

Astuce : Si un joueur a un vaste champ à moissonner, prenez le temps de placer les cubes de récolte directement sur les plantations avant de les donner à ce joueur. Ceci afin de rendre plus claire la distribution pour les autres joueurs.

Astuce : Si vous pouvez placer une plantation sur un endroit où se trouve déjà un travailleur, n'oubliez pas de prévoir la place sur le plateau pour rejouer le travailleur évincé lorsque vous faites la pose de cette plantation. Vous pourrez ainsi utiliser à nouveau son pouvoir et vous ne perdez pas les points de victoire associé à ce travailleur

Si un joueur laisse deux plantations sur son comptoir, n'oubliez pas qu'il ne sera plus capable de prendre d'autres plantations intéressantes tant que le comptoir ne sera pas vidé. La capacité maximale d'accueil du comptoir est de deux plantations

Il faut aussi garder à l'esprit que l'ensemble des plantations ne sera pas nécessairement disponible. Certaines plantations seront défaussées, d'autres prises par d'autres joueurs ou tout simplement laissées dans le sac - la partie s'arrête lorsque le dixième événement est pioché. Point important qu'il faut prendre en compte pour développer une stratégie.



Remerciements:

Auteur: Richard Breese.

Graphisme et illustrations intérieures: Juliet Breese.

Conception artistique de la boîte et illustration de couverture: Mike Doyle.

Traduction française: Stéphan Alomène.

Merci à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de Demetra et en particulier:

Guides et conseils pour la réalisation: Mike Siggins.
Remerciements particuliers à: Rüdiger Beyer, Dawn Breese, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Barbara Dauenhauer, Paul Heald, Alan How, James McCarthy, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Ruffhead, Graham Staplehurst, Neil Walters et Ian Wilson,

Merci aussi à : Matthew Barrett, Asa Berg, Hendrick Berg, David Brain, Si Cullimore, Mike Clifford of Albania, John Ellam, Bob Gingell, Andrew Harding, Richard Harris, Mike Hibbert, Gary Jackson, Gerry McLaughlin, Dave Manuel, Andy Parsons, Chris Payne, Brian Robson, Jago Staplehurst, Grant Whittan, Fabienne Wilkin, Lorna Wong et tous ceux qui ont aidé à la création et aux tests de Demetra.

Coéditeur
**Quined White
Goblin Games,**
Postbus 1121,
3260 AC Oud-
Beijerland,
Netherlands

www.qwggames.nl

info@qwggames.nl



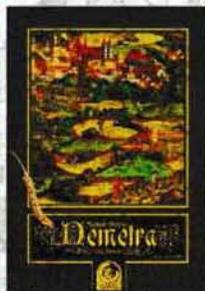
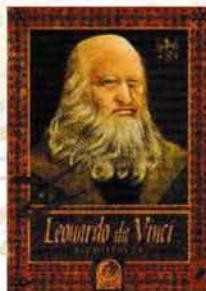
Edité par:
R&D Games,
Field House,
Avenue Road,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6UN,
United Kingdom.

richard@qbreese.fsnet.co.uk

**R&D
GAMES**

Publication Octobre 2007.

Demetra est publié par QWG Games sous licence de R&D Games. Demetra est aussi publié sous le nom de Key Harvest. Demetra est le quatrième jeu de la série "Publication des maîtres" de QWG. Visitez notre site web pour découvrir les autres jeux de cette série: Leonardo da Vinci de Acchitocca, Yspahan de Sébastien Pauchon, El Capitan de Wolfgang Kramer et Horst-Rainer Rossner.



Demetra – Key Harvest

Mise en place

- Chaque joueur prend : 1 écran – 1 comptoir – 1 aide – 6 tuiles travailleurs – 2 tuiles départ de même couleur – des cubes, comme ci – dessous

Nombre joueurs	Couleur 1	Couleur 2	Couleur 3	Couleur 4	Couleur 5	Chaque joueur prend...
2	1	1	1	1	2	3 cubes, dont 1 de couleur 5
3	2	2	2	2	1	3 cubes au hasard
4	3	3	2	2	2	3 cubes au hasard

- On place les 6 villageois au village et 6 plantations (grand symbole visible) au registre.
- On rajoute 12 évènements (14 à 2 joueurs) aux plantations dans le sac.

Déroulement du jeu

A son tour, chaque joueur effectue 2 actions.

Chaque action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.

L'action c ne peut pas être jouée après l'action d.

a. Moisson

Retourner n'importe quel nombre de plantations (pas forcément adjacentes entre elles) d'un groupe et récolter 1 cube par plantation retournée.

b. Jouer ou retirer un travailleur (villageois ou travailleur à sa couleur)

- Un travailleur doit être entouré d'au moins autant de plantation que sa valeur.
- Un travailleur peut remplacer un autre travailleur de valeur inférieure.
- Deux travailleurs ne peuvent pas être adjacents.
- Un villageois retiré est remis au village.

- Lorsqu'un travailleur est posé sur le plateau, son pouvoir est appliqué

c. Mettre une tuile d'un comptoir sur son plateau

- Placer 1 ou 2 plantations provenant d'1 ou 2 comptoirs.
- Si la plantation provient d'un comptoir adverse, elle est payée à l'adversaire
- Si la plantation provient de son propre comptoir, elle est payée à la banque.
- Une plantation doit être placée (grand symbole visible) à l'emplacement alphanumérique indiqué.
- Si on pose une plantation sur un travailleur, celui-ci peut être rejoué de suite (action gratuite)

d. Placer une tuile du registre dans son comptoir

- Placer 1 ou 2 tuiles du registre dans son comptoir et y associer une valeur en cubes de récolte (de sa réserve personnelle)
- Remplacer la ou les tuiles du registre en piochant de nouvelles dans le sac.
- Une tuile du comptoir ne peut pas être défaussée : elle doit être achetée.

Tuiles évènements : elles sont appliquées immédiatement et défaussées. Lors de la pioche du 7^{ème} évènement, si un joueur a moins de 7 tuiles sur son plateau, les 2 premiers évènements sont remis dans le sac.

Fin du jeu et comptage

Lorsque le 10^{ème} évènement est pioché, le joueur qui l'a pioché finit son tour, puis, chaque joueur (y compris celui-ci) joue encore 2 tours. (les évènements éventuels sont ignorés)

On additionne alors les points suivants :

- Valeur de tous les travailleurs du plateau.
- 1 point par tuile constituant le plus grand groupe de plantations adjacentes.
- 2 points par tuile le 2^{ème} plus grand groupe de plantations adjacentes.
- Pour chaque type de cube, le joueur qui en possède (derrière son écran) la majorité gagne 1 point.

Le joueur totalisant le plus grand score gagne la partie (en cas d'égalité : plus grand nombre de plantations, puis, plus de cubes de récolte)