

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



SANTA MARIA

Règles du jeu

Placez le **plateau commun** au centre de la surface de jeu.
 Disposez **3 dés bleus par joueur** (par exemple, pour une partie à 3 joueurs : placez 9 dés) au-dessus de celui-ci. Les dés restants sont rangés dans la boîte et ne seront pas utilisés durant la partie.

Placez le **marqueur d'Année** sur la case 1 de la piste de Temps.

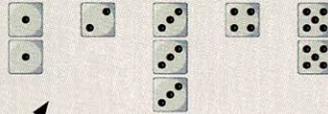
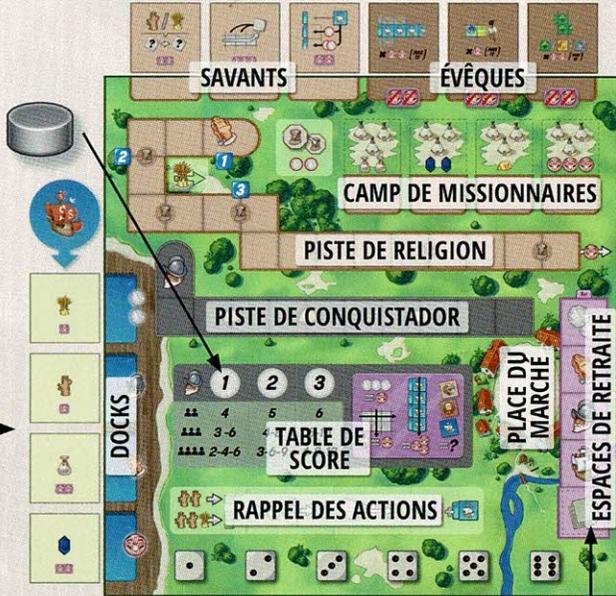
Mélangez les **4 tuiles Navire de départ** (voiles oranges au verso) et placez-les au hasard face visible à côté des 4 emplacements (Ports) du plateau de jeu.

Mélangez les **30 tuiles Navire standard** (voiles blanches au verso) et disposez-les en une pile face cachée à côté du plateau.

Lancez **3 dés blancs par joueur** (par exemple : 9 dés pour une partie à 3 joueurs), puis triez-les par valeur obtenue et disposez-les en colonne sous les emplacements dédiés du plateau (en bas). Les dés restants sont rangés dans la boîte et ne seront pas utilisés durant la partie.

Triez les **Pièces**, les jetons de **Bonheur** et les pions **Ressources** (en bois), et placez-les à la vue et portée de tous, de manière à constituer une Réserve commune.

Les Pièces et les jetons de Bonheur sont théoriquement illimités. Dans les rares cas où ils viendraient à manquer, utilisez ce qu'il vous plaît pour les remplacer.



Placez **3 tuiles Route** en 1 pile face visible sur l'emplacement correspondant du plateau.

Les **4 tuiles Mairie** (verso gris) sont rangées dans la boîte (elles ne sont utilisées que lors des parties en mode "avancé", décrites à la fin de ce livret).



Mairies



Mélangez séparément les **10 tuiles Savant** et les **6 tuiles Évêque**. Piochez-en 3 au hasard de chaque type et placez-les face visible au-dessus des emplacements correspondants du plateau de jeu. Les tuiles restantes sont rangées dans la boîte et ne seront pas utilisées durant la partie.

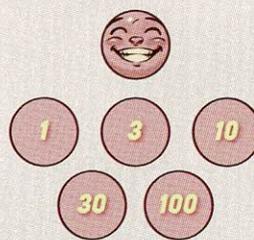


Mélangez séparément les **15 tuiles Doubles** et les **15 tuiles Triples de Développement**, puis disposez-en au hasard 5 de chaque type, face visible, à droite du plateau. Il s'agit des tuiles disponibles. Disposez les tuiles Doubles et Triples restantes en 2 piles face cachée à côté des 10 disponibles.

Ressources :



50 Pièces



72 jetons de Bonheur (points)



12 Bois

12 Blé

12 Sucre

12 Gemme

12 Or

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant suivant :

- 6 Moines, qu'il place devant lui 
- 3 Marqueurs (disques en bois) qu'il place sur le plateau de jeu comme suit :
 - 1 sur la case de départ de la piste Religion
 - 1 sur la case de départ de la piste Conquistador
 - 1 sur l'emplacement *Place du Marché*



Pour les parties à moins de 4 joueurs, rangez le matériel restant dans la boîte de jeu.

MISE EN PLACE DES COLONIES

Déterminez qui sera le premier joueur de la manière qui vous semble la moins juste possible. Pour une première partie, il est recommandé de distribuer à chaque joueur 1 plateau **Colonie** au hasard. Pour les parties suivantes, les joueurs pourront choisir leur plateau **Colonie** (face A visible) chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en partant du joueur placé à droite du premier joueur. Tous les plateaux **Colonie** restants sont rangés dans la boîte et ne serviront plus durant la partie.

- Placez votre **plateau Colonie** devant vous, **face A visible**.
- Prenez 2 **piens Bois** et recevez un nombre de **Pièces** en fonction de votre placement autour de la table : le 1^{er} joueur reçoit 3 Pièces, le 2^{ème} (à la gauche du 1^{er}) reçoit 4 Pièces, le 3^{ème} reçoit 5 Pièces, le 4^{ème} reçoit 6 Pièces. Disposez vos Pièces et votre Bois sur les emplacements dédiés de votre plateau **Colonie**.
- Prenez 1 **dé bleu** (parmi ceux placés en haut du plateau de jeu), lancez-le, et placez-le à gauche de votre plateau **Colonie** (en conservant sa valeur). Ce dé bleu est votre 1^{er} Ouvrier local. Chaque joueur pourra débloquer jusqu'à 2 dés bleus de plus durant la partie.

FACE A



Lancez votre dé bleu



Exemple : le premier joueur prend 2 Bois et 3 Pièces



BUT DU JEU

À l'aube du 16^{ème} siècle, les colons se ruent vers le Nouveau Monde. Chaque joueur est à la tête d'une Colonie, produisant les Ressources nécessaires à son développement, créant de nouvelles voies maritimes, envoyant ses Conquistadors en quête d'Or avec pour mission d'accroître leur influence religieuse, de recruter et former de nouveaux Moines. Au bout de 3 manches, chacune représentant 1 Année, le joueur à la tête de la Colonie la plus heureuse (celui qui aura amassé le plus de Points de Bonheur) est déclaré vainqueur.

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

La partie se déroule en 3 manches (3 Années). Le 1^{er} joueur entame le premier tour de la première Année. Chacun continue de jouer, tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur décide de se retirer de la manche.

Durant son tour, chaque joueur doit choisir d'effectuer une (et seulement une) des 4 Actions principales suivantes :

- A) Agrandir sa Colonie
- B) Activer un (et seulement un) de ses Bâtiments (nécessite de l'Or)
- C) Activer une rangée/colonne (en utilisant un dé)
- D) Se retirer de la manche en cours

Toutes les Actions principales sont décrites dans les pages suivantes. En plus de votre Action principale, il sera possible d'effectuer autant d'Actions gratuites que vous le désirez durant votre tour. Voir "Actions gratuites" plus loin dans la règle.

NOTES :

Le terme "**Colonie**" utilisé dans la règle se réfère à la grille de 6x6 de votre plateau **Colonie**.

Le terme "**Payer**" implique que vous preniez le nombre de jetons/Pièces requis de votre Réserve personnelle et les défaussiez dans la Réserve commune.

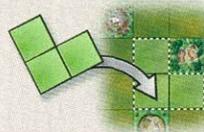
Le terme "**Gagner**" implique que vous preniez le nombre requis de jetons/Pièces dans la Réserve commune et les placiez dans votre Réserve. "Gagner des Points" signifie prendre des jetons de Bonheur dans la Réserve commune et les placer face cachée sur l'emplacement dédié de votre plateau **Colonie**. Les Points de Bonheur apparaissant dans un **cadre violet** sont gagnés en fin de partie (et non durant la partie).



(A) AGRANDIR SA COLONIE



- Payez **2 Bois** pour prendre 1 tuile **Double** de Développement
- OU
- Payez **2 Bois** et **1 Blé** pour prendre 1 tuile **Triple** de Développement



Exemple de placement d'une tuile Triple de Développement.

Vous ne pouvez acheter qu'une seule tuile de Développement par Action. Lorsque vous prenez une tuile, choisissez-en une parmi celles disponibles face visible et placez-la sur un emplacement vide au choix de votre Colonie. Vous pouvez placer la tuile dans le sens que vous voulez. Vous ne pouvez ni recouvrir d'autres tuiles déjà placées, ni une case comportant un bâtiment imprimé.

Note : **ne remplacez pas les tuiles de Développement disponibles lorsque vous les prenez !** Seules 5 tuiles Doubles et 5 tuiles Triples de Développement sont disponibles chaque Année (par manche). Lorsque les 10 tuiles disponibles ont été prises, les joueurs ne peuvent plus agrandir davantage leur Colonie tant qu'ils ne sont pas passés à la manche (Année) suivante.



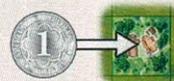
(B) ACTIVER UN BÂTIMENT



Placez le nombre de Pièces requis sur un Bâtiment libre de votre Colonie pour Activer son effet (voir "Activation des Bâtiments" en page suivante). Le Bâtiment choisi doit être vide de tout dé ou Pièce placés précédemment.

Lors d'une Année, le 1^{er} Bâtiment que vous activez vous coûte 1 pièce, le 2^{ème} en coûte 2, le 3^{ème} en coûtera 3, et ainsi de suite (chaque Activation coûte donc 1 Pièce de plus que la précédente). Les Pièces utilisées doivent provenir de votre Réserve personnelle.

Note : à la fin de l'Année, toutes les Pièces sont retirées des Bâtiments activés. Le prix d'Activation de votre 1^{er} Bâtiment repartira donc à 1 Pièce pour l'Année suivante.



Exemple : Eric utilise 1 Pièce pour Activer un Bâtiment libre de sa Colonie.



Lors d'un tour suivant, Eric doit utiliser 2 Pièces pour Activer un second Bâtiment libre de sa Colonie.



(C) ACTIVER UNE RANGÉE/COLONNE



Prenez au choix 1 **dé blanc** de la Réserve commune (en bas du plateau), ou 1 de vos **dés bleus** non utilisés (à gauche de votre plateau Colonie).

Important : un joueur ne peut utiliser qu'un maximum de 3 dés blancs par Année.

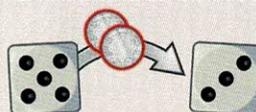
Il est possible de payer pour changer la valeur d'un dé : payez 1 Pièce pour augmenter ou diminuer de 1 la valeur du dé utilisé. Ceci est cumulable (3 Pièces : augmentez/diminuez la valeur de 3, etc...). *Ne trichez pas :* pour passer d'une valeur de 1 à 6, il faudra payer 5 Pièces (idem pour passer d'une valeur de 6 à 1) !

Si vous choisissez de prendre un **dé blanc**, activez TOUS vos Bâtiments libres de la **colonne** correspondante à la valeur du dé, du plus en haut au plus en bas (voir "Activation des Bâtiments" en page suivante). Ensuite, placez le dé utilisé sur le Bâtiment libre positionné le plus bas dans la colonne activée, le bloquant ainsi jusqu'à la fin de l'Année.

Si vous choisissez de prendre un **dé bleu**, activez TOUS vos Bâtiments libres de la **rangée** correspondante à la valeur du dé, du plus à gauche au plus à droite. Ensuite, placez le dé utilisé sur le Bâtiment libre positionné le plus à droite dans la rangée activée, le bloquant ainsi jusqu'à la fin de l'Année.

Exemple d'utilisation d'un dé bleu :
2 Bâtiments libres sont activés dans l'ordre, de gauche à droite, puis le dé est placé sur le Bâtiment libre le plus à droite.

Exemple : Anna paie 2 Pièces pour diminuer la valeur d'un dé de 5 à 3.



Les 3 Bâtiments indiqués sont activés dans l'ordre, de haut en bas.

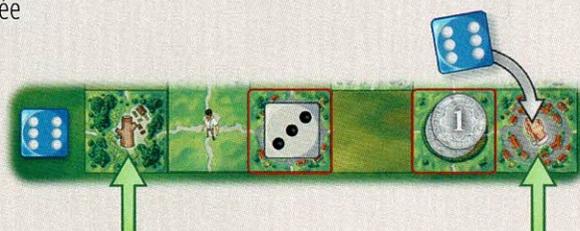
Les Bâtiments comportant un dé ou des Pièces ne sont pas activés.

Exemple d'utilisation d'un dé blanc.



Le dé est placé sur le Bâtiment libre le plus bas de la colonne activée.

Les Routes ne sont jamais activées.



ACTIVATION DES BÂTIMENTS

Toutes les cases des tuiles de Développement sont soit des *Bâtiments*, soit des *Routes*. Les Colonies comportent également certaines cases avec des Bâtiments imprimés. Les Bâtiments peuvent être activés afin de bénéficier des différents effets décrits ci-dessous. Les Routes ne sont jamais activées.

Limite de stockage de la Réserve personnelle : vous ne pouvez jamais stocker plus de 3 Ressources identiques (par exemple : vous pouvez stocker au maximum 3 Bois, 3 Blé, 3 Sucre, 3 Gemme, et 3 Or). Pour chaque Ressource excédentaire que vous gagnez : ne prenez pas la Ressource et gagnez son prix de revente. 1 Pièce pour chaque Bois / Blé, 2 Pièces pour chaque Sucre / Gemme / Or (*voir "Actions gratuites"*).

Production :



Gagnez la Ressource, les Pièces, ou les Points indiqués. Notez que vous devez respecter la *Limite de stockage* pour les Ressources (*voir ci-dessus*).

Échange :



Vous pouvez payer la Ressource indiquée (en haut) pour gagner les Pièces / Points / Ressources indiqués en-dessous. L'Échange ne peut être effectué qu'une fois par Activation du Bâtiment concerné. Lorsque les icônes sont séparés par un "/", vous devrez choisir lequel utiliser.

Transport maritime :

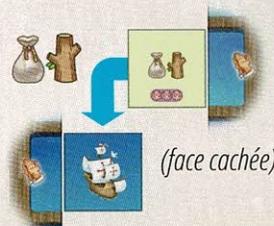


Vous pouvez payer les Ressources indiquées sur l'une (au choix) des 4 tuiles Navire face visible placées à gauche du plateau. Prenez alors la tuile Navire sélectionnée, et placez-la face cachée dans votre Port, à côté du Dock marqué du même symbole que son Dock d'origine (du plateau). Piochez immédiatement une nouvelle tuile Navire et posez-la face visible sur l'emplacement vide du plateau de jeu.

Si la pioche de tuiles Navire est vide, l'emplacement demeure vide jusqu'à la fin de la partie.



Exemple d'Échange sur un Bâtiment : Anna peut payer 1 Bois OU 1 Gemme pour gagner 3 Pièces.



Exemple d'utilisation d'un Navire : Anna paie 1 Bois et 1 Sucre pour prendre la tuile Navire et la place dans son Port, à côté du Dock portant le symbole Religion. À la fin de chaque Année (lorsqu'elle décide de se Retirer), elle bénéficiera d'une Action de Religion. À la fin de la partie, elle gagnera également les Points indiqués côté face de la tuile.

Note : les tuiles Navire vous font bénéficier de bonus de Gains/Actions au moment où vous vous retirez (*voir "Se Retirer"*) d'une manche. Tous les Points apparaissant sur les tuiles Navire sont décomptés **en fin de partie**.

Conquistador :



Avancez votre marqueur de 1 case sur la **Piste Conquistador**. Si la case est déjà occupée par le marqueur d'un autre joueur, placez votre marqueur au-dessus de ce dernier. Lorsque vous dépassez un symbole Or sur la piste, gagnez immédiatement 1 Or. Si vous arrivez au bout de la Piste Conquistador, les Conquistadors produits par la suite sont perdus. *À la fin de l'Année, les joueurs ayant le plus avancé sur la Piste Conquistador gagnent des Points (voir "Fin de l'Année").*

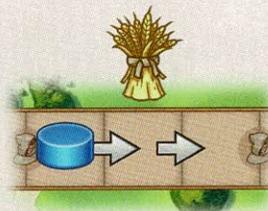
Religion :



Avancez votre marqueur de 1 case sur la **Piste de Religion**.

Important : à chaque fois que vous avancez sur la Piste de Religion, vous pouvez payer **1 Blé** pour avancer de **1 case supplémentaire** (vous ne pouvez cependant avancer que de 1 case supplémentaire maximum par Action Religion).

Lorsque votre marqueur dépasse un **symbole Moine** sur la Piste Religion, vous pouvez recruter un nouveau Moine. Lorsque vous dépassez le 1^{er} et le 3^{ème} symbole Moine, vous débloquez également un nouveau dé bleu.



Exemple : Eric Active une Action Religion et décide de payer 1 Blé pour avancer d'une case supplémentaire sur la Piste Religion. Il avance donc son marqueur de 2 cases sur la Piste.

Utilisation de l'Or : l'Or est une Ressource joker qui peut être utilisée à la place de n'importe quelle autre Ressource, dans n'importe quel but (par exemple lors de l'utilisation d'un Navire ou d'un Échange).

• **Recruter un Moine :**



Lorsque vous dépassez un symbole Moine sur la Piste Religion, vous **pouvez** placer 1 de vos **Moines** sur 1 des 10 emplacements dédiés du plateau de jeu (chacun apparaissant au-dessous d'une tuile Savant, Évêque, ou d'un Camp de Missionnaires).

Si vous êtes le 1^{er} joueur à placer un Moine sur un emplacement dédié, son placement est gratuit. Sinon, vous devez payer **2 Pièces** à chaque autre joueur possédant un Moine sur cet emplacement. Vous ne pouvez pas placer un Moine sur un emplacement comportant déjà un de vos Moines.

L'effet déclenché par le placement d'un Moine dépend de la tuile ou du Camp de Missionnaires sur lequel il est envoyé :



Savant (effet permanent) : votre Moine entre en formation pour devenir Savant, et vous bénéficiez de l'effet indiqué sur la tuile jusqu'à la fin de la partie. *Voir la description des effets sur l'Aide de Jeu.*

Les tuiles Savant vous font également gagner de 1 à 3 Points (apparaissant en violet) en fin de partie.



Évêque (bonus de fin de partie) : votre Moine est promu au rang Évêque et vous pourrez gagner des Points en fin de partie sous réserve d'être arrivé à remplir les conditions imposées par ce dernier. *Note : pour chacun de vos Évêques promus, vous perdez 2 Points en fin de partie... Voir la description des effets sur l'Aide de Jeu.*



Camp de Missionnaires (effet unique et immédiat) : gagnez immédiatement les Ressources/Points indiqués.



Exemple : Eric a dépassé le 3^{ème} symbole Moine. Il gagne un dé bleu de la Réserve commune. Il place ensuite un de ses Moines sur un Camp de Missionnaires et gagne immédiatement 3 Points. Il paye 2 Pièces au joueur Rouge, ainsi qu'au joueur Vert étant donné qu'ils possèdent déjà un de leurs Moines sur cet emplacement.

• **Débloquer un dé bleu :**



Lorsque vous dépassez le 1^{er} et le 3^{ème} symbole Moine sur la Piste Religion, vous débloquent également un dé bleu. Prenez immédiatement un dé bleu de la Réserve commune (au-dessus du plateau de jeu), lancez-le puis placez-le à gauche de votre plateau Colonie (en conservant la valeur obtenue). Vous bénéficiez à présent d'un dé bleu supplémentaire jusqu'à la fin de la partie !



Lorsque vous atteignez la dernière case de la Piste Religion, votre marqueur ne peut plus avancer. Dès lors, gagnez 1 Point pour chaque déplacement non effectuable obtenu (rappelez-vous que vous pouvez payer 1 Blé pour bénéficier de 1 déplacement supplémentaire... Il vous est donc possible de gagner 1 Point supplémentaire pour chaque Action Religion).

Notes importantes :

- Seuls les Bâtiments libres (ne comportant ni dé, ni Pièces) sont activables.
- Lors de l'Activation d'une rangée/colonne, activez tous vos Bâtiments libres dans l'ordre correct, à savoir : de gauche à droite, ou de haut en bas.
- Le dé doit être placé sur le dernier Bâtiment libre d'une rangée ou d'une colonne, même si vous décidez de ne pas activer son effet.
- Les Routes ne sont pas des Bâtiments : elles ne sont jamais activées, et vous ne pouvez pas placer de dé dessus.
- Vous ne pouvez pas prendre un dé si vous ne possédez pas de Bâtiment libre dans la rangée/colonne correspondant à sa valeur.
- Certains Bâtiments imprimés sur votre plateau Colonie ont des effets multiples. Appliquez l'ensemble de leurs effets lorsque vous activez ces derniers.



(D) SE RETIRER DE LA MANCHE EN COURS



Lorsque vous décidez de vous retirer, déplacez **D'ABORD** votre marqueur de la Place du Marché à un emplacement de Retraite libre, et appliquez les Actions y apparaissant. **PUIS** recevez les bonus apparaissant sur vos tuiles Navire (décrits en page suivante). Vous pouvez également utiliser n'importe quelle Action gratuite (et éventuel(s) bonus d'Évêque) durant le tour où vous décidez de vous retirer (*voir "Actions Gratuites" en page suivante*). Une fois retiré, vous ne pouvez plus effectuer aucune Action jusqu'à la fin de l'Année en cours. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer autant qu'ils le souhaitent avant de se retirer également.

Pour vous retirer, placez votre marqueur sur un emplacement de Retraite libre :

Note : vous avez le droit de choisir un emplacement de Retraite même si vous n'avez pas la possibilité (ou ne voulez pas) effectuer les Actions y apparaissant.



Gagnez **2 Pièces**.

Effectuez **1 Action Religion** (voir page 4). Vous pouvez payer 1 Blé pour avancer d'1 case supplémentaire. Si vous débloquez un dé bleu, il ne pourra être utilisé qu'à partir de l'Année suivante.

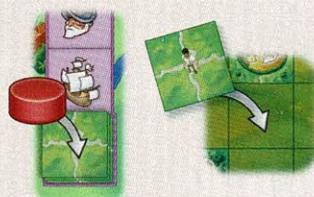
Effectuez **1 Action Conquistador** (voir page 4).

Effectuez **1 Action Navire** (voir page 4).

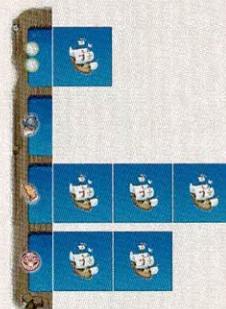
Prenez **1 tuile Route** du plateau et placez-la sur une case libre au choix de votre plateau Colonie.

Recevez ensuite les bonus de toutes les tuiles Navire de votre Port, dans leur ordre de placement, en partant de celle placée le plus en haut. Pour chaque tuile Navire en votre possession, effectuez l'Action ou gagnez les Pièces/Points tels qu'indiqué par le symbole du Dock correspondant.

Exemple : dans l'ordre (de haut en bas), grâce à ses tuiles Navire, Anna gagne 2 Pièces, puis bénéficie de 3 Actions Religion et décide de payer 2 Blé pour avancer de 5 cases sur la Piste Religion (tout en recrutant des Moines pour chaque symbole dépassé sur la piste). Enfin, elle gagne 2 Points (jetons de Bonheur).



Exemple : Anna place son marqueur sur la case la plus basse de l'emplacement de Retraite, prend 1 tuile Route, et la dispose sur une case libre de sa Colonie.



ACTIONS GRATUITES

En plus des Actions principales, vous pouvez effectuer les Actions gratuites (autant de fois que vous le souhaitez/pouvez) durant votre tour :

Vendre vos Ressources : remettez 1 Bois 🌳 ou un 1 Blé 🌾 dans la Réserve commune pour gagner 1 Pièce. Remettez 1 Sucre 🍬, 1 Gemme 💎, ou 1 Or 🏆 dans la Réserve commune pour gagner 2 Pièces.

Acheter des Ressources : payez 3 Pièces pour gagner 1 Bois 🌳 ou 1 Blé 🌾. Vous ne pouvez pas acheter les autres Ressources (Sucre, Gemme, et Or). N'oubliez pas de respecter la *Limite de stockage* (voir page 4).

Exemple : au début de son tour, Anna vend 2 Sucre et 1 Gemme et gagne ainsi 6 Pièces. Elle décide d'activer un Bâtiment pour utiliser un Navire (en choisissant l'Action "Activer un Bâtiment") comme Action principale et utilise du coup quelques Pièces. Elle paye ensuite 3 Pièces pour acheter 1 Blé depuis la Réserve commune, qu'elle utilise ensuite pour remplir les pré-requis d'une tuile Navire.

FIN DE L'ANNÉE

Lorsque tous les joueurs ont décidé de se retirer, l'Année en cours prend fin.

À présent, chacun remporte des Points suivant sa position sur la **Piste Conquistador**. Reportez-vous au tableau de score de l'Année en cours (sous la Piste de Temps) et assurez-vous de prendre en compte le bon nombre de joueurs. Le joueur ayant le plus avancé sur la Piste Conquistador gagne le plus de Points. Le joueur ayant le moins avancé sur la Piste Conquistador ne remporte aucun Point. Idem pour le ou les joueurs n'ayant produit aucun Conquistador durant l'Année. Si deux joueurs occupent la même case sur la Piste Conquistador, le joueur dont le marqueur est le plus **en-dessous** de la pile (celui ayant donc atteint la case en premier) est considéré comme étant devant l'autre.

Remplacez ensuite les marqueurs de tous les joueurs sur la case de départ de la **Piste Conquistador**.

Note : les marqueurs sur la Piste Religion restent à leurs places (ils ne reviennent pas sur la case de départ).

Tous les dés et Pièces placés sur des Bâtiments dans les Colonies des joueurs retournent dans leurs Réserves communes respectives.

Exemple : à la fin de la 2^{me} Année, d'une partie à 4 joueurs, le joueur vert gagne 9 Points, le rouge 6, le bleu 3. Le joueur jaune est déçu.

		1		3
	4	5	6	
	3-6	4-8	5-10	
	2-4-6	3-6-9	4-8-12	

Nombre de Joueurs

Points

Après la 1ère et la 2ème Année, procédez comme suit :

- Toute tuile Double ou tuile Triple face visible disponible **restante** est défaussée. Piochez les 5 premières tuiles Doubles et 5 premières tuiles Triples des piles face cachée et disposez-les face visible pour constituer une nouvelle Réserve de tuiles disponibles.
- Reprenez tous les **dés blancs**, lancez-les, triez-les par valeur obtenue, et disposez-les tel qu'indiqué lors de la mise en place initiale, en bas du plateau de jeu. Puis chaque joueur reprend et lance tous ses **dés bleus**, et les place à gauche de son plateau Colonie.
- Le joueur ayant utilisé l'emplacement de Retraite le plus proche du symbole **1st** (en haut de l'emplacement de Retraite) devient le **1er joueur** pour la nouvelle manche. Les autres joueurs joueront normalement chacun leur tour dans le sens horaire, sans prendre en compte leur placement sur la piste de Retraite. Déplacez ensuite tous les marqueurs des Emplacements de Retraite à la *Place du Marché*.
- Avancez le **marqueur** sur la Piste de Temps d'une case. La nouvelle Année commence !

FIN DE LA PARTIE / DÉCOMPTE FINAL

La partie prend fin une fois la dernière Année achevée.

Les joueurs décomptent ensuite leur Points additionnels comme suit :

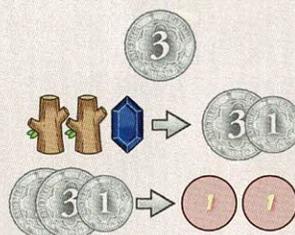
- **Ressources et Pièces** : vendez vos Ressources restantes (gagnez 1 Pièce par Bois / Blé, 2 Pièces par Sucre / Gemme / Or). Puis gagnez 1 Point par lot de 3 Pièces en votre possession (arrondi à l'inférieur).
- **Colons (sur les cases Routes)** : une rangée / colonne de votre plateau Colonie est complète si elle est intégralement remplie de Bâtiments et/ou de Routes (grâce aux tuiles de Développement et aux Bâtiments imprimés). Pour chaque rangée / colonne complète, gagnez 1 Point par Colon présent. Note : un même Colon permet donc de remporter plusieurs Points s'il est placé au croisement d'une rangée et d'une colonne toutes deux complètes.



Une Route avec 2 colons.

- **Moines** : comptez les Points indiqués sur chaque tuile Savant sur laquelle vous avez placé un de vos Moines. Pour chaque tuile Évêque sur laquelle vous avez placé un Moine, perdez d'abord 2 Points (comme indiqué sur la tuile). Puis, comptez les Points remportés grâce à la réalisation des objectifs des tuiles Évêque. Voir "Tuiles Évêque" sur l'Aide de jeu.
- **Ports** : gagnez 3 Points par colonne complète de tuiles Navire en votre possession (une colonne complète = un bateau dans chaque Dock).
- **Tuiles Navire** : retournez vos tuiles Navire et additionnez les Points indiqués sur chaque tuile pour obtenir votre score final.

Le joueur avec le plus grand nombre de Points de Bonheur remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui, dans la dernière Année, a utilisé l'emplacement de Retraite le plus proche du symbole **1st** est déclaré vainqueur.

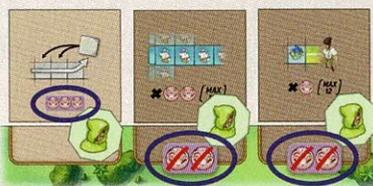


Décompte des Pièces : Anna possède 3 Pièces et vend ses Ressources restantes, ce qui lui permet de gagner 4 Pièces supplémentaires. Ses 7 Pièces sont ensuite converties en 2 Points.

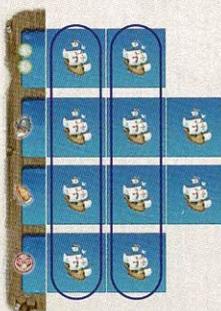


Décompte des Colons : les 4ème et 6ème colonnes, et la 4ème rangée sont complètes. Cela rapporte un total de 6 Points.

Ce Colon est décompté 2 fois.



Décompte des Moines : Anna gagne 3 Points grâce à la tuile Savant, et en perd 4 à cause des 2 tuiles Évêque. Elle remportera ensuite des Points additionnels si elle est arrivée à remplir les objectifs des Tuiles Évêque.



Décompte du Port : Anna possède 2 colonnes complètes, et remporte donc 6 points (3 x 2 colonnes).



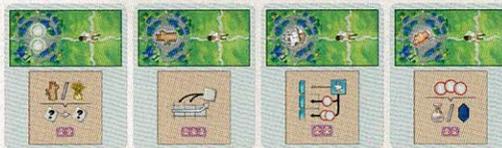
Chaque tuile Navire comporte des Points côté face.

RÈGLES AVANÇÉES POUR LA MISE EN PLACE DES COLONIES

Procédez à la mise en place telle qu'indiquée en pages 1 et 2.

Une fois le 1^{er} joueur désigné, chacun prend un plateau Colonie et le place devant lui, **face B** visible (*toutes les faces B sont identiques*). Chaque joueur reçoit 2 Bois et des Pièces en fonction de son placement autour de la table (respectivement 3, 4, 5 ou 6 Pièces). Puis, chacun lance 1 dé bleu qu'il place à gauche de son plateau Colonie (en conservant la valeur obtenue).

À présent, disposez les **4 tuiles Mairie** face visible sur la table. Placez **1 tuile Savant** face visible au bas de chaque Mairie (ces tuiles Savant sont piochées aléatoirement parmi celles écartées lors de la mise en place standard).



Exemple de 4 lots.

Dans le sens anti-horaire (en commençant par le joueur assis à droite du 1^{er} joueur), les joueurs choisissent chacun leur tour 1 des 4 lots de deux tuiles (1 Mairie et 1 Savant). Après que chaque joueur a choisi son lot, les tuiles restantes sont remises dans la boîte.

Lorsque vous choisissez 1 lot, vous devez immédiatement placer votre **tuile Mairie** dans votre Colonie, recouvrant ainsi 2 cases libres (*astuce : étant donné que les dés ont déjà été lancés, il est conseillé de prendre les valeurs obtenues en compte lors de ce placement...*). Vous pouvez placer la tuile dans le sens de votre choix. Placez ensuite la **tuile Savant** face visible à côté de votre plateau Colonie. Ce Savant est considéré "en formation" chez vous et vous pouvez utiliser son effet dès le début de la partie. Aucun autre joueur ne peut bénéficier de son effet durant la partie.

VARIANTE : RÉSERVE COMMUNE DE DÉS BLEUS

Si vous désirez réduire la part de chance et avoir plus d'interaction entre joueurs durant la partie, essayez cette variante en appliquant les modifications suivantes aux règles de base : Plutôt que d'ajouter et conserver les dés bleus à côté de votre plateau Colonie, ajoutez-les à la Réserve commune (exactement comme les dés blancs). Durant la mise en place, lancez 1 dé bleu par joueur, puis placez ces derniers (en conservant les valeurs obtenues) avec les dés blancs dans la Réserve commune (en bas du plateau). À chaque fois qu'un joueur dépassera le 1^{er} ou le 3^{ème} symbole Moine de la Piste Religion, il prend 1 dé bleu parmi ceux placés en haut du plateau, le lance, et l'ajoute à la réserve commune en bas du plateau (en conservant sa valeur). Durant votre tour, et en tant qu'Action principale, vous pourrez prendre 1 dé bleu dans la Réserve commune et l'utiliser pour Activer une rangée dans votre Colonie. Sur une Année, vous ne pouvez jamais utiliser plus de dés bleus que le nombre de dés bleus que VOUS avez débloqué (selon votre position sur la Piste Religion). Avant le 1^{er} tour d'une nouvelle Année, lancez tous les dés bleus débloqués et disposez-les dans la Réserve commune en bas du plateau.

JEU EN SOLO

Une partie en solo se joue comme une partie standard, mais en utilisant la mise en place avancée décrite précédemment.

À la fin d'une Année, gagnez des Points en suivant le Tableau de score pour 2 joueurs et en fonction du nombre d'Arbres (🌳) que vous serez arrivé à dépasser sur la Piste Conquistador : à la fin de la 1^{ère} Année, gagnez 4 Points si votre marqueur a dépassé le 1^{er} Arbre. À la fin de la 2^{ème} Année, gagnez 5 Points si vous avez dépassé le deuxième arbre. Enfin, marquez 6 Points si vous avez dépassé le 3^{ème} Arbre à la fin de la 3^{ème} Année.

Tentez d'obtenir le score le plus élevé possible (100 points ou plus représentent un joli succès), et/ou essayez d'atteindre une ou plusieurs des conditions suivantes :

Communisme : marquez 28 Points grâce à vos Colons.

Capitalisme : obtenez 4 colonnes complètes de tuiles Navire dans votre Port.

Théocratie : marquez 30 Points ou plus en réalisant les objectifs des tuiles Evêque.

Capracratie : construisez une ligne (rangée ou colonne) continue d'un seul type de terrain (pas de Routes) dans votre Colonie.

Démocratie : atteignez un score final de 120 points ou plus.

Utopie : atteignez un score final de 150 points ou plus. (Ne rêvez pas trop quand même !)

N'oubliez pas !

- Vous ne pouvez pas utiliser plus de 3 dés blancs sur une même Année.
- Vous ne pouvez pas stocker plus de 3 Ressources d'un même type.
- Les Points de Bonheur encadrés en violet ne sont décomptés qu'en fin de partie.

Aporta Games aimerait remercier :

Inger Johanne Berg, Jason Woodburn, William Attia, Jørgen Ulvan Moe, Anna Wermlund, Helge Meiss, Sturla Kristoffer Naas Johansen, Helene Forberg, Erik Hagen, Cecilie Hagen, Katherine Rosland, Geir Harald Helgeid, Kjartan Lindøe, Vendel Sægrov, Karl Thomas Hjelmervik, Svein-Inge Kallevik, Janne Marie Gjertsen, Özger Kocdemir, Richard Mikalsen, Terje Vedaa Naustheller, Astrid Opedal Marthinussen, Martin Nordby, Christian Gustad, Walid Mustapha, Chris Sposato, Aasmund Kaldestad, Vegard Eliassen Stillrud, Tor Marius Jensen, Aleksander Lindahl Kronstad, Kristian Elvsveen, Geir André Wahlquist et tous ceux qui ont eu l'occasion de tester ce jeu.

Pixie Games aimerait remercier Aporta Games de nous proposer encore une fois un jeu qu'on adore et pour leur gentillesse sans limite !

©2017. Aporta Games
©2017. Kristian Østby & Eilif Svensson
Conception graphique :
Gjermund Bohne



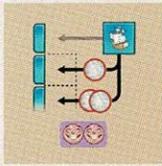
Aporta Games AS
Hermanbakken 19
3050 Mjøndalen
Norway
www.aportagames.com

©2018. Pixie Games pour la version française.
Traduction : David Salandra
Relecture : Stéphane Athimon

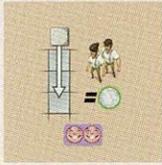


PIXIEGAMES SAS
37 rue des Longs Prés
92100 Boulogne-Billancourt
www.pixiegames.com

TUILES SAVANT



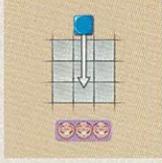
Astronomie : lorsque vous gagnez une nouvelle tuile Navire, vous pouvez payer immédiatement une ou plusieurs Pièces pour déplacer ce Navire d'autant de Docks dans votre Port (1 Pièce par déplacement de 1 Dock, vers le haut ou le bas).



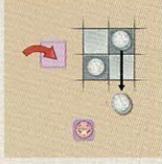
Taxe : chaque fois que vous utilisez un dé pour activer une rangée / colonne, gagnez 1 Pièce pour chaque paire de 2 Colons présents dans cette rangée / colonne (arrondi à l'inférieure).



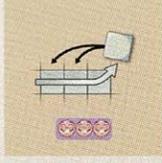
Botanique : lorsque vous choisissez un dé (bleu ou blanc), vous pouvez Payer 1 Bois ou 1 Blé pour modifier sa valeur en celle de votre choix.



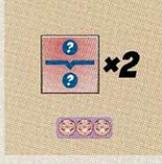
Philosophie : vous pouvez utiliser un dé bleu pour activer une colonne à la place d'un dé blanc (vous ne pouvez cependant pas utiliser un dé blanc pour activer une rangée).



Mathématiques : lorsque vous vous retirez de l'Année en cours, remplacez dans votre Réserve personnelle toutes les Pièces placées sur 1 Bâtiment activée de votre Colonie de votre choix (Les Pièces présentes sur vos autres Bâtiments sont défaussées, comme d'habitude, dans la Réserve Commune).



Construction : après avoir activé une rangée / colonne, vous pouvez placer le dé utilisé sur n'importe lequel des vos Bâtiments de cette rangée / colonne (et non uniquement le dernier).



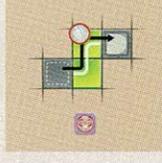
Industrialisation : à chaque fois que vous activez un Bâtiment vous permettant d'effectuer un Échange, vous pouvez procéder à l'action 2 fois (par exemple : échangez 1 bois ET 1 gemme pour un total de 6 Pièces)



Économie de base : à tout moment, vous pouvez acheter 1 Bois ou 1 Blé pour 2 Pièces (au lieu de 3).



Économie avancée : à tout moment, vous pouvez acheter 1 Gemme ou 1 Sucre pour 3 Pièces.



Logistique : à tout moment, vous pouvez Payer 1 Pièce pour déplacer un dé d'un de vos Bâtiments (dans votre Colonie) à un autre (libre) à condition qu'ils soient reliés par une Route ininterrompue (cette action est utile pour libérer un Bâtiment afin de l'activer à nouveau par la suite). Les Bâtiments adjacents sont considérés reliés par une Route.



Route



Montagne



Ferme



Forêt



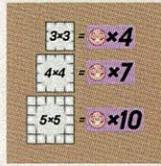
Ville



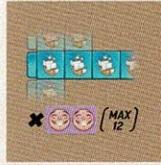
Mairie

Note : La Route se prolonge d'une tuile Route à une autre, tous les autres types de terrain l'interrompent. Les emplacements adjacents sont toujours considérés comme reliés.

TUILES ÉVÊQUE



CONSTRUIRE UN CARRÉ : développez votre Colonie sur une zone carrée d'au moins 3x3, 4x4 ou 5x5 emplacements afin de remporter respectivement 4, 7 ou 10 points. Les Routes et Bâtiments imprimés peuvent faire partie de cette zone. *Note: Vous ne gagnez des Points que pour une seule zone carrée dans votre Colonie.*



NAVIRES DANS UN DOCK : gagnez 2 Points (pour un total de 12 au maximum) par Navire placé dans un même Dock de votre Colonie.



VILLES CONNECTÉES À LA MAIRIE : gagnez 2 Points (pour un total de 12 maximum) pour chaque Ville reliée à votre Mairie par une Route ininterrompue. *Note : les Villes adjacentes à la Mairie sont également considérées reliées.*

Exemple : les trois Villes indiquées sont reliées à la Mairie. Anna gagne donc 6 Points.



Mairie



COLONS CONNECTÉS À LA MAIRIE : gagnez 1 Point (pour un total de 12 maximum) pour chaque Colon relié à votre Mairie par une Route ininterrompue.



PLUS GRANDE ZONE D'UN MÊME TYPE DE TERRAINS ADJACENTS : gagnez 2 Points (pour un total maximum de 12) par emplacements adjacents d'un même type de terrain dans votre Colonie (Fermes, Forêts ou Montagnes).

Exemple : la plus grande zone d'un même type de terrains adjacents dans la Colonie de David est constituée de 4 Fermes. David gagne donc 8 Points.



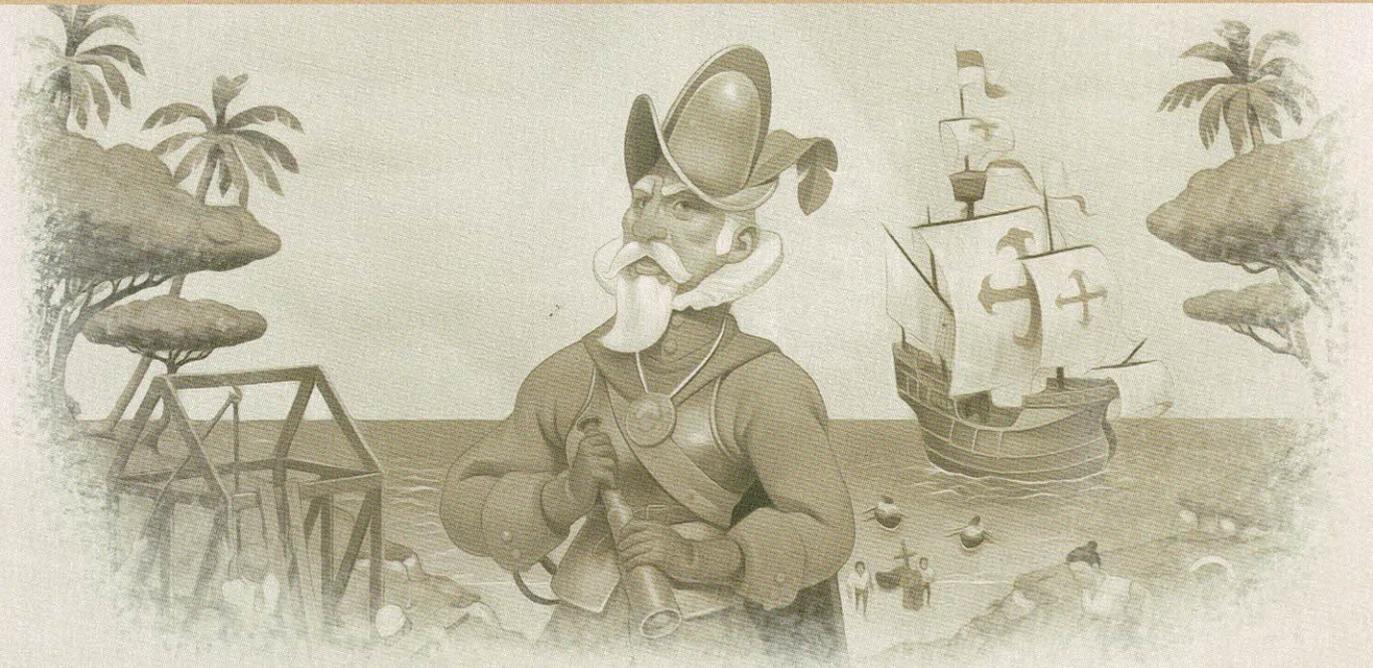
DIVERSITÉ DE COLONNE / RANGÉE : gagnez 3 Points (pour un total de 12 maximum) pour chaque rangée / colonne contenant au moins 1 Ferme, 1 Forêt, 1 Montagne et 1 Ville.

Exemple : ici, 2 colonnes et 1 rangée contiennent les 4 types de terrains. David Gagne donc 9 Points (il est vraiment très fort).



DIEUX ET FERS CROISÉS DE SANTA MARIA

un petit contexte historique proposé par Jorgen Ulvan Moe



LES CONQUISTADORS DU NOUVEAU MONDE

La plupart des Conquistadors, comme Francisco Pizarro ou Diego de Almagro, peuvent être considérés comme des hommes d'affaire. Typiquement, un groupe d'Espagnols se réunissait pour former une sorte de société par actions dont le but était de piller et exploiter les populations natives Américaines. Chaque membre remportait une part du pillage effectué, à hauteur de ce qu'il avait investi à la base. Bien que la plupart des participants ne puissent se permettre d'investir plus que leur propre épée, la récompense pouvait souvent être significative pour ceux qui pouvaient se permettre de contribuer en offrant leur cheval, voir plus. Bien entendu, le roi d'Espagne bénéficiait de 20% du revenu des expéditions - parce que c'était le roi.

Très peu de Conquistadors devinrent réellement riches. Cependant, Pizarro et ses 132 "hommes de Cajamarca" sont l'exception qui confirme la règle. Les rumeurs au sujet de leur fortune résonnèrent à l'oreille d'autres Conquistadors pleins d'espoir. Ce rêve doré se transforma bientôt en mythe du Royaume de l'El Dorado, "La Ville d'Or". Aujourd'hui encore, on se prend à rêver de découvrir les anciens trésors perdus, et une once d'espoir subsiste dans le cœur de certains aventuriers. L'or de Montezuma, que Cortez accumula au Mexique, fut abandonné lorsqu'il s'empressa de fuir Tenochtitlan durant la fameuse "noche triste". À son retour, lors de la reconquête de la Ville une année plus tard, le trésor avait disparu. Une histoire similaire existe au sujet de l'or de l'empereur Inca Atahualpa. Pizarro et ses hommes prirent Atahualpa en otage et demandèrent une énorme rançon pour le libérer. Après paiement de la plupart de leurs demandes, les Espagnols décidèrent de tuer leur otage - précipitant par la même occasion la chute de l'empire Inca. Lorsque les rumeurs de cette atrocité atteignirent le général Inca Ruminawi alors en route vers le campement espagnol avec le reliquat de la rançon, il se raconte que ce dernier ordonna de jeter le trésor dans un volcan. Bien qu'il fut par la suite capturé et torturé, Ruminawi ne révéla jamais la véritable cachette du trésor, qui, malgré de nombreuses expéditions, ne fut jamais retrouvé.

MISSIONNAIRES, SAVANTS ET ÉVÊQUES

Les Conquistadors étaient souvent accompagnés de missionnaires, afin d'implanter l'Église Catholique et de convertir les natifs à l'unique "vraie religion". Dans certains cas, les missionnaires prenaient activement part à la destruction des cultures natives, ce qui explique en partie le peu de connaissance dont nous bénéficions aujourd'hui de l'Histoire pré-Colombienne. Lorsque les expéditions cessèrent, la plupart des temples et des anciens dieux avaient été détruits ou convertis en églises temporaires, et les missionnaires commencèrent à être considérés gênants par les Conquistadors. Des prêtres comme Bartholome De Las Casas s'impliquèrent de toutes leurs forces pour protéger les natifs contre les actes arbitraires et violents perpétrés. En 1573, le Pape décida de bannir les Chrétiens qui esclavagisaient les natifs. Cela fut par la suite renforcé par le roi Charles V via les Nouvelles Lois. Ce qui aboutit à une rébellion au Pérou, menée par Gonzalo Pizarro, demi-frère cadet de Francisco. Lorsque la rébellion fut matée, le roi d'Espagne prit soin de ne plus provoquer les propriétaires terriens espagnols. Les missionnaires continuèrent toutefois de convertir et protéger les natifs. L'un des ordres monastiques les plus actifs à cet égard fut la Société de Jésus - le groupe de Jésuites dont le portrait fut brillamment dressé par Roland Joffe dans son film de 1986 "The Mission".

Bien sûr, tous les Moines du Nouveau Monde ne travaillèrent pas comme missionnaires. Les Colonies avaient également besoin d'ecclésiastes locaux. L'ambition de carrière la plus prestigieuse pour un jeune Moine était de devenir Évêque régional. Les Évêques n'étaient pas toujours très populaires auprès des Colons, mais ils bénéficiaient de grands privilèges ainsi que d'une influence considérable sur la vie des Colonies. Les ecclésiastes moins ambitieux pouvaient se former et devenir Savants. En ces temps, rares étaient ceux qui savaient lire et écrire. Ce savoir était transmis dans les monastères, étant donné qu'il était indispensable à la lecture de la Bible. Devenir Moine était un bon point de départ pour ceux aspirant à l'étude des Sciences Naturelles ou de l'Histoire.