

JAVA – RESUME DES REGLES

Préparation

- Matériel par joueur : 12 pions, 3 jetons action, 5 terrains doubles, 3 rizières, 2 villages, 3 cartes fêtes cachées.
- 5 piles de palais (par valeur), terrains triples et bassins à côté du plateau. Marqueurs sur "0"

Déroulement du jeu

A son tour, un joueur dispose de 6 PA

<i>Pose d'un terrain</i>	•	<ul style="list-style-type: none">• Mini 1 terrain par tour• Superposition possible si le terrain posé est totalement à plat• 2 terrains de même forme ne peuvent pas être superposés• On peut relier une ville et un village par un terrain• Interdiction de relier 2 villes par une tuile• On peut "déborder" du plateau si au moins une case du plateau est recouverte. Chaque case qui déborde coûte 1 PA
<i>Introduire/retirer un pion par la plaine</i>	•	<ul style="list-style-type: none">• 1 seul pion par case
<i>Introduire/retirer un pion par la montage</i>	••	<ul style="list-style-type: none">• pas de pion sur les palais• pas de pion sur les bassins
<i>Déplacer un pion sans changer de couleur de terrain</i>	-	<ul style="list-style-type: none">• saut possible par dessus ses propres pions
<i>Déplacer un pion en changeant de couleur de terrain</i>	•	
<i>Bâtir /agrandir un palais</i>	•	<ul style="list-style-type: none">• 1 seul palais par ville.• Un même palais ne peut être agrandi qu'une fois par tour.• Plusieurs palais peuvent être agrandis 1 fois dans le même tour• La construction d'un palais transforme un village en ville• Pour bâtir/agrandir, il faut occuper la + haute position du village (en cas d'égalité, le 2ème pion le + haut des joueurs compte, etc)• Le palais ne peut jamais être plus haut que l'étendue de la ville• Un palais n'est pas obligé de commencer à la valeur 2 <p>Points pour un palais bâti ou agrandi = (valeur du nouveau palais)/2</p>
<i>Poser un bassin</i>	•	<ul style="list-style-type: none">• Pas de limite du nb de bassins par tour• Quand un bassin est entièrement entouré de terrain, le joueur occupant la plus haute position autour du bassin marque des points. En cas d'égalité, personne ne marque. <p>Point pour un bassin = Nombre de tuiles constituant le bassin x 3</p>
<i>Piocher 1 carte fête</i>	•	<ul style="list-style-type: none">• 2 cartes par tour maximum• On pioche soit la carte retournée, soit la première de la pioche
<i>Organiser 1 fête</i>	-	<ul style="list-style-type: none">• Maximum 1 fête par tour. Pour (co-)organiser, il faut être présent dans la ville• Les cartes pour les enchères doivent présenter 1 ou 2 symboles de la carte retournée• Un joueur seul en lice organise seule la fête. En cas d'accord, les joueurs peuvent organiser la fête à plusieurs <p>Points pour une fête : voir tableau de l'aide. (le jeton palais est ensuite retourné)</p>

A son tour, un joueur peut jouer un jeton d'action pour avoir un 7ème PA. Un seul jeton par tour.

Fin de la partie

- Quand un joueur pose le dernier terrain triple, il dépense ses 6 PA et fait son grand décompte; Tous les autres joueurs dépensent alors chacun 6 PA (pas d'obligation de poser un terrain) et font leur grand décompte
- Grand décompte :
Pour chaque palais, le joueur occupant la **plus haute** position de la ville marque la **valeur du palais**.
Pour chaque palais, le joueur occupant la **2ème plus haute** position de la ville marque la **valeur du palais/2**.
- Les joueurs à la même hauteur marquent chacun l'intégralité des points.