

CENTURY

BIG BOX


Depuis l'Âge de Bronze, le commerce a été une activité socioéconomique primordiale pour l'humanité. Il a encouragé le développement des routes, motivé le progrès des techniques de navigation, et inspiré l'exploration de nouveaux continents.

Ces innovations ont évolué durant des siècles.

Cette Big Box contient la trilogie Century, une série de jeux indépendants traitant du commerce au fil des siècles. Non seulement vous pourrez profiter de 3 jeux, mais vous aurez également la possibilité de les combiner afin de créer 4 différentes combinaisons scénaristiques, chacune encadrée par ses propres règles !

	<i>Le jeu original :</i>	<i>p. 2</i>		
	<i>Merveilles orientales :</i>	<i>p. 4</i>		
	<i>Un nouveau monde :</i>	<i>p. 6</i>		
		<i>De la terre à la mer :</i>	<i>p. 8</i>	
		<i>D'est en ouest Partie I :</i>	<i>p. 10</i>	
		<i>D'est en ouest Partie II :</i>	<i>p. 12</i>	
			<i>D'est en ouest Partie III :</i>	<i>p. 14</i>
	<i>Annexe du Nouveau monde :</i>	<i>p. 16</i>		

Toutes les mini-extensions et cartes Bonus parues jusqu'à présent sont incluses.

Finalement, découvrez la nouvelle extension « Affaires en or »  pour le jeu original et toute combinaison scénaristique incluant celui-ci, pour un total de 4 nouvelles variantes !

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi
Réalisation : Sophie Gravel
Illustrations : Chris Quilliams,
Fernanda Suárez et Atha Kanaani
Conception graphique :
Alexandra Gosselin
Développement par : Plan B
Games et Nazca Games

© 2023 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0,
Canada

Fabriqué en Chine.
Aucune partie de
ce produit ne peut
être reproduite sans
permission spécifique.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



LE JEU ORIGINAL

Il y a plusieurs siècles, le commerce des épices était l'activité commerciale la plus importante au monde. Cette activité créa et détruisit des empires et poussa de nombreux explorateurs au bout du monde. À cette époque, la valeur des épices rivalisait avec celle de l'or!

La demande pour les épices devint si forte que ceux qui en contrôlaient le marché amassèrent d'immenses fortunes. Depuis l'Orient vers la Méditerranée, vous êtes à la tête de l'une de ces caravanes, en quête de richesse et renommée!

MISE EN PLACE



Pour mettre en place le jeu, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Mélangez les cartes Points (dos orange) pour former une pioche **A**. Piochez ensuite 5 cartes et formez une rangée, face visible, à gauche de la pioche **B**.
- Placez au-dessus de la première carte Points (la plus à gauche) **C** un nombre de pièces d'or égal à deux fois (2x) le nombre de joueurs. Placez ensuite au-dessus de la deuxième carte Points **D** un nombre de pièces d'argent égal à deux fois (2x) le nombre de joueurs.
- Parmi les cartes Marchand (dos violet) **E**, repérez les 10 cartes dont le recto a une bordure violette. Ce sont les cartes de départ. Parmi celles-ci, chaque joueur prend une carte « Produire 2 » et une carte « Améliorer 2 », tel qu'illustré ci-contre, afin de former sa main de départ. Toutes les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte.



Produire 2 Améliorer 2

Pour vos premières parties, parcourez les cartes Marchand et remettez dans la boîte celles provenant des paquets Bonus (marquées B1 et B2 dans le coin inférieur droit).

- Mélangez les cartes Marchand restantes pour former une pioche **E**. Piochez 6 cartes et posez-les face visible dans une rangée à gauche de la pioche **F**.
- Les cubes représentent des épices. Séparez-les par couleur et placez-les dans les bols **G**. Ceci constitue la réserve.
Note : Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune (Curcuma) ► Rouge (Safran) ► Vert (Cardamome) ► Marron (Cannelle).
- Prenez un plateau Caravane (dos gris) pour chaque joueur, en vous assurant d'inclure le plateau portant le symbole du Premier joueur **H**. Mélangez-les et distribuez-les aux joueurs. Chaque joueur pose son plateau devant lui **H**. Le joueur qui reçoit le plateau avec le symbole **H** commence la partie.
- Donnez des cubes jaunes et des cubes rouges aux joueurs selon la distribution suivante **I** :

- 1^{er} joueur reçoit 3 cubes jaunes
- 2^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
- 3^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
- 4^e joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge
- 5^e joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

Chaque joueur place ses cubes sur son plateau Caravane.

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en une suite de manches. Chaque joueur effectuera un tour durant chaque manche (en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire).

À son tour, un joueur doit effectuer une action, et une seule, parmi les suivantes :

- Jouer une carte :** Jouer une carte de sa main et la placer devant soi.
- Acheter :** Acheter une carte Marchand et l'ajouter à sa main.
- Réclamer :** Réclamer une carte Points.
- Se reposer :** Reprendre en main toutes les cartes jouées précédemment.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte de votre main, posez-la devant vous, face visible, et appliquez-en ensuite l'effet. Il y a 3 types de cartes Marchand et leurs effets s'appliquent comme suit :

CARTES ÉPICES

Lorsque vous jouez une carte Épice, prenez dans la réserve le nombre et la couleur des cubes illustrés sur la carte **A** et posez-les sur votre plateau Caravane.

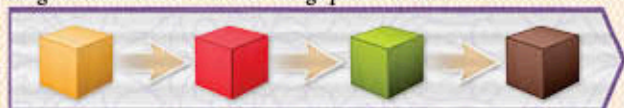
Exemple : Tom joue cette carte et place 1 cube rouge et 1 cube jaune sur sa caravane.



CARTES AMÉLIORATION

Lorsque vous jouez une carte « Améliorer 2 », vous pouvez améliorer d'un niveau la valeur d'un cube de votre caravane et ensuite améliorer un cube d'un autre niveau. Il n'est pas obligatoire d'améliorer tous les cubes que vous propose la carte.

Exemple : Vous pouvez améliorer un cube jaune pour un cube rouge et ensuite un autre cube jaune pour un cube rouge OU améliorer un cube jaune pour un rouge et ensuite ce même cube rouge pour un vert.



Amélioration de la valeur des cubes

CARTES ÉCHANGE

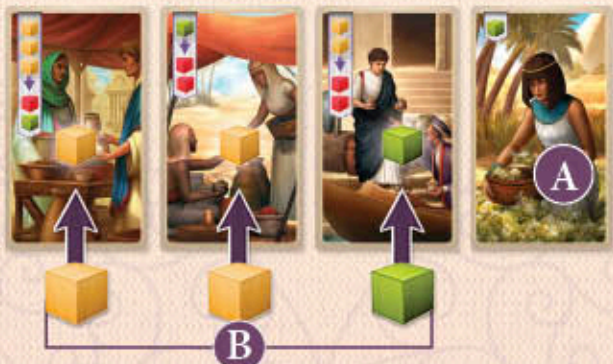
Lorsque vous jouez une carte Échange, remettez dans la réserve le nombre et la couleur des cubes correspondants de votre caravane. Ensuite, prenez de la réserve le nombre et la couleur des cubes correspondants après la flèche et ajoutez-les à votre caravane. Un échange peut être effectué autant de fois que vous avez les cubes appropriés pour effectuer la transaction.

Exemple : Tom a 6 cubes jaunes et joue une carte Échange qui lui permet d'échanger 2 cubes jaunes pour 1 cube vert. Tom pourrait échanger 2, 4 ou 6 cubes jaunes A pour 1, 2 ou 3 cubes verts B.



ACHETER

Pour acheter une carte Marchand, vous devez tout d'abord payer en déposant un cube de votre choix provenant de votre caravane sur chacune des cartes Marchand situées à gauche de la carte que vous souhaitez acquérir. Prenez la carte et ajoutez-la à votre main.



Note : Lorsque vous prenez la carte la plus à gauche, il n'est pas requis de payer. La carte est gratuite.

Exemple : Tom souhaite acheter la 4^e carte Marchand de la rangée A. Il place 1 cube sur chacune des 3 cartes situées à gauche de celle-ci B.

Lorsque vous achetez une carte Marchand, tous les cubes posés précédemment sur cette carte sont ajoutés à votre caravane. Une fois la carte Marchand ajoutée à votre main, faites glisser les cartes de la rangée vers la gauche de façon à remplir l'espace vide. Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à la rangée de façon à avoir à nouveau 6 cartes.

RÉCLAMER

Pour réclamer une carte Points, vous devez avoir tous les cubes nécessaires dans votre caravane. Remettez tous ces cubes dans la réserve. Prenez la carte Points et placez-la face cachée devant vous. Faites glisser les cartes de la rangée vers la gauche de façon à remplir l'espace vide. Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à la rangée de façon à avoir de nouveau 5 cartes. Si vous réclamez la carte Points la plus à gauche ou la suivante, prenez une des pièces (d'or ou d'argent) placées au-dessus de cette carte. Si vous prenez la dernière pièce d'or, faites glisser les pièces d'argent de façon à ce qu'elles se retrouvent au-dessus de la première carte de la rangée (la plus à gauche).

SE REPOSER

Reprenez en main toutes les cartes précédemment jouées.

CAPACITÉ DE LA CARAVANE

À la fin du tour d'un joueur, si vous avez plus de cubes dans votre caravane que de cases disponibles, vous devez défausser les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteignez la limite. La limite de votre caravane est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

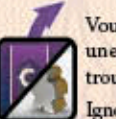
La partie se termine à la fin de la manche où un joueur aura réclamé sa 5^e carte Points (ou sa 6^e dans une partie à 2 ou 3 joueurs). À ce stade, chaque joueur additionne les points provenant de ses cartes Points, ses pièces d'or et d'argent, ainsi que des cubes restants dans sa caravane. Chaque pièce d'or vaut 3 points. Chaque pièce d'argent vaut 1 point. Chaque cube d'une autre couleur que jaune vaut 1 point. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.

CARTES BONUS

Mise en place : Lors de l'étape 4, mélangez les cartes Bonus parmi les cartes Marchand. Le jeu se déroule normalement avec les nouvelles icônes suivantes :



Dans l'ordre de votre choix, prenez de la réserve 1 cube de la couleur illustré et améliorez 1 cube (l'amélioration peut être appliquée au cube que vous venez de recevoir).



Vous pouvez reprendre en main une autre carte Marchand se trouvant devant vous.

Ignorez la moitié inférieure droite de cette icône.



Échangez 3 cubes jaunes pour 1 cube marron ou 2 cubes rouges.

Si vous avez 6 ou 9 cubes jaunes à échanger, vous pouvez obtenir une combinaison de cubes marron et de cubes marron (c.-à-d. chaque échange est indépendant).

EXTENSION AFFAIRES EN OR

Mise en place : Avant la mise en place, insérez chaque carte de départ et chaque carte Marchand dans un protège-carte. Puis, ajoutez aléatoirement à chaque protège-carte une Affaire en or (carte transparente) devant la carte Marchand (excepté les cartes de départ), en vous assurant que les icônes en soient visibles. Remettez dans leur boîte tous protège-cartes et les Affaire en or restants. Poursuivez la mise en place normalement et gardez un espace libre pour une défausse commune.

Le jeu se déroule normalement, à l'exception des changements suivants :

Action Acheter : Après avoir payé les cubes pour la carte désirée, vous pouvez conclure une affaire au lieu d'ajouter la carte à votre main. Pour ce faire, choisissez une carte de votre main et placez-la devant vous (parmi les cartes jouées, mais sans en appliquer les effets), puis déplacez la carte souhaitée de la rangée vers la défausse commune. Si c'est le cas, appliquez les effets de l'affaire figurant dans la section inférieure de la carte défaussée.

Action Jouer : Vous pouvez conclure une affaire avec une carte de votre main au lieu de la jouer. Pour ce faire, choisissez tout d'abord une carte de votre main et placez-la devant vous (parmi les cartes jouées, mais sans en appliquer les effets), puis placez dans la défausse commune la carte de votre main dont vous voulez conclure l'affaire. Si c'est le cas, appliquez les effets de l'affaire figurant dans la section inférieure de la carte défaussée.

Si la pioche Marchand vient à s'épuiser, mélangez la défausse commune pour constituer une nouvelle pioche.

Nouvelle icône présentée sur les cartes transparentes Affaire en or :



Cubes entourés d'ornements blancs : Chaque autre joueur reçoit de la réserve un cube de la couleur indiquée.



MERVEILLES ORIENTALES

Le commerce des épices amena les nations prospères du monde à explorer de nouvelles routes afin d'assurer l'approvisionnement de ces précieuses ressources. Ces nations prirent la mer et découvrirent les fameuses îles aux épices, là où les épices les plus précieuses au monde sont cultivées. Les nations se livrèrent à une concurrence féroce... et plus tard, la guerre. Votre périple se poursuit sur les mers orientales lors de cette ère connue comme l'Âge des Découvertes.

MISE EN PLACE



Pour mettre en place *Merveilles orientales*, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Triez les tuiles Marché **A** par icône Commerce (rouge, vert, marron) et remettez aléatoirement 1 tuile de chaque icône dans la boîte. Puis, mélangez le reste des tuiles Marché ensemble. Pour votre première partie, assemblez le plan de jeu tel qu'illustré ci-dessus **B**. Vous pouvez aussi consulter la section « Créez vos propres plans de jeu » (à la page suivante) pour apprendre comment personnaliser la disposition des tuiles ! Remettez dans la boîte les 4 tuiles Mer **C**.
2. Placez chacune des 4 tuiles Port à chaque coin **C** du plan de jeu.
3. Mettez de côté la tuile Fermeture **E**. Mélangez les tuiles Points de Victoire (PV) et formez une pioche, face cachée. Piochez une à une les 4 premières tuiles PV et placez chacune d'elles face visible sur chaque tuile Port **D**. Mélangez ensuite la tuile Fermeture **E**, face cachée parmi les 5 premières tuiles PV **F** de la pioche. Puis, placez ces 6 tuiles sur le dessus de la pioche. Placez cette pioche à côté du plan de jeu.
4. Triez toutes les tuiles Bonus **G** par type et placez-les sur la table. Empilez les tuiles Bonus PV (6 PV, 5 PV, 4 PV et 3 PV) en ordre croissant de sorte que la tuile 6 PV soit sur le dessus.

5. Le joueur ayant embarqué sur un bateau le plus récemment prend le plateau Joueur marqué de l'icône Premier joueur **H**. Puis, donnez un plateau Joueur à chacun des autres joueurs **I**. Utilisez la face disposant de 20 cases, tel qu'illustré ci-dessus. Remettez les plateaux non-utilisés dans la boîte.
6. Chaque joueur reçoit un bateau **J** et 20 comptoirs **K** de la même couleur. Chaque joueur place un comptoir sur chaque case de son plateau Joueur **L**.
7. Les cubes représentent des épices. Séparez-les par couleur et placez-les dans les bols **M**. Ceci constitue la réserve. **Note :** Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune (Gingembre) ► Rouge (Piment) ► Vert (Thé) ► Marron (Clou de girofle).
8. Disposez les lots de cubes de départ **N** au centre de la table. Le joueur à la droite du premier joueur choisit un lot de cubes de départ, les place dans sa cale **O** et place son bateau **J** sur la tuile Marché de son choix. Ensuite, chaque joueur suivant en sens antihoraire récupère également un lot de départ et place son bateau. Remettez dans les bols les cubes provenant des lots restants.

TOUR DE JEU

Merveilles orientales se déroule en une suite de manches. Chaque joueur effectuera un tour durant chaque manche (en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire).

À son tour, un joueur peut déplacer son bateau et ensuite effectuer une action (voir à la page suivante).

DÉPLACER SON BATEAU

Vous pouvez tout d'abord déplacer votre bateau vers une première tuile adjacente **A** gratuitement. Vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement vers une prochaine tuile adjacente en déposant un cube **B** (de votre choix) provenant de votre cale sur la tuile que vous quittez **C**. Vous pouvez poursuivre votre déplacement ainsi tant que vous avez des cubes disponibles dans votre cale.

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une tuile Marché occupée par un ou plusieurs bateaux adverses, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre cale à chacun de leur propriétaire. Toutefois, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une tuile Marché occupée par des bateaux adverses alors que vous n'avez pas assez de cubes pour tous les payer. Puis, si des cubes se trouvent sur la tuile où vous avez terminé votre déplacement, vous pouvez les récupérer dans votre cale. Si vous terminez votre déplacement sur une tuile Marché où se trouvent à la fois des bateaux adverses et des cubes, vous devez payer les joueurs concernés avant de récupérer les cubes.



Après avoir déplacé votre bateau (ou choisi de ne pas le déplacer), vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- ◆ une action **Marché** sur une tuile Marché.
- ◆ une action **Port** sur une tuile Port.
- ◆ une action **Récolte** sur toute tuile.

MARCHÉ

Si votre bateau **A** se trouve sur une tuile Marché, vous pouvez tout d'abord y construire un comptoir **B** seulement si vous n'y en avez pas déjà construit un. Chaque tuile Marché peut accueillir un comptoir provenant de chaque joueur. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes pour chaque comptoir dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Marché ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans la réserve les cubes de votre choix à partir de votre cale. Ensuite, prenez le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce correspond à celle de la tuile Marché **C** et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne **D** de votre plateau Joueur, choisissez immédiatement une tuile Bonus de la réserve et placez-la à côté de votre plateau Joueur.



Lors d'un déplacement, déplacez gratuitement votre bateau vers une tuile adjacente supplémentaire.



Prenez 1 cube rouge supplémentaire lorsque vous effectuez l'action Récolte. Rapporte 1 PV à la fin de la partie.



Rapporte des PV à la fin de la partie.



Vous pouvez améliorer 1 cube d'un niveau immédiatement après avoir construit un comptoir. Rapporte 2 PV à la fin de la partie.



La capacité de votre cale est augmentée de 3 cases.



Note : Pour effectuer une amélioration, remettez dans la réserve un cube provenant de votre cale en échange d'un cube du niveau supérieur.

Ensuite, si vous avez un comptoir sur la tuile Marché où se trouve votre bateau, vous pouvez y effectuer l'action **Marché**. À partir de votre cale, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une action **Marché**, un échange peut être effectué **autant de fois** que vous désirez pour autant que vous ayez les cubes appropriés dans votre cale.



Exemple : Tom a 9 cubes jaunes et effectue une action **Marché** lui permettant d'échanger 3 cubes jaunes **A** pour 1 cube marron **B**. Tom pourrait échanger 3, 6 ou 9 cubes jaunes pour 1, 2 ou 3 cubes marron.

PORT

Si votre bateau se trouve sur une tuile Port, vous pouvez réclamer la tuile PV s'y trouvant. Afin de la réclamer, vous devez, à partir de votre cale, remettre dans la réserve les cubes illustrés sur la tuile PV. Prenez la tuile PV et placez-la face cachée à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez la prochaine tuile PV et placez-la face visible sur le port.



Si vous piochez la tuile Fermeture, ce port n'offrira pas de PV tant que cette tuile s'y trouvera. Désormais, lorsqu'une tuile PV est réclamée dans un autre port, déplacez tout d'abord la tuile Fermeture vers ce port et placez ensuite la tuile PV piochée sur le port précédemment fermé.

RÉCOLTE

Prenez 2 cubes jaunes de la réserve et placez-les dans votre cale.

CAPACITÉ DE LA CALE

À la fin du tour d'un joueur, si vous avez plus de cubes dans votre cale que de cases disponibles, vous devez défausser les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite. Au début de la partie, la limite de votre cale est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche où un joueur aura réclamé sa 4^e tuile PV. À ce stade, chaque joueur additionne les points provenant de ses tuiles PV et de ses tuiles Bonus, les valeurs inscrites dans les cases de son plateau Joueur qui sont révélées, ainsi que des cubes restants dans sa cale. Chaque cube d'une autre couleur que jaune vaut 1 point. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.

CRÉEZ VOS PROPRES PLANS DE JEU

Après votre première partie de *Merveilles orientales*, vous pouvez personnaliser vos propres plans de jeu en plaçant chaque tuile adjacente à au moins 2 autres tuiles lorsque possible.





UN NOUVEAU MONDE

Grâce au développement des techniques de navigation, les régions les plus reculées sont désormais à portée de voile. Dernièrement, plusieurs explorateurs ont découvert un nouveau continent à l'ouest, et il est hors de question que vous manquiez cette opportunité. Vous venez tout juste d'y mettre le pied, et il y a tant à faire. Construisez votre colonie dans ces contrées sauvages et liez-vous d'amitié avec les natifs afin de mener vos pionniers vers la prospérité.

MISE EN PLACE

Pour mettre en place *Un nouveau monde*, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Triez les panneaux Lieu **A**, et récupérez ceux identifiés A1, B1 et C1. Choisissez ensuite un panneau parmi D1, E1 et F1 (ou le panneau G1/H1), et remettez les autres dans la boîte. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant ces quatre panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points (dos vert) **C**, et remettez dans la boîte celles marquées d'une étoile blanche ☆ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».
Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Triez les tuiles Bonus **E**, et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône I ou III dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les dix tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile face visible sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
- À 2 et 3 joueurs, placez une des deux tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3.
- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les deux tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur **I**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face A visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.



6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **I**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Ceci constitue la réserve. **Note** : Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune (Maïs) ► Rouge (Gibier) ► Vert (Tabac) ► Marron (Fourrure).
8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans les cases de la section entrepôt **L** de son plateau Joueur :
• 1^{er} joueur reçoit 3 cubes jaunes
• 2^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
• 3^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
• 4^e joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

TOUR DE JEU

Un nouveau monde se déroule en une suite de manches. Chaque joueur effectuera un tour durant chaque manche (en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire).

À son tour, un joueur effectue 1 des actions suivantes :

- **Activer** : Utiliser un lieu du plateau de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- **Se reposer** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez choisir ni un lieu qui contient une tuile Exploration ni un lieu occupé par vos propres colons. Puis :

- a) placez-y le nombre requis de colons ; et
- b) effectuez les actions de ce lieu.



a) Placer des colons sur un lieu :

Prenez le **nombre requis** de colons à partir de votre plateau Joueur et placez-les sur le lieu choisi. Le nombre requis est déterminé de la façon suivante :

- Si le lieu est inoccupé, placez-y autant de colons que le nombre indiqué au bas du lieu.

- Si le lieu est déjà occupé par un ou plusieurs colons appartenant à un autre joueur, vous devez les expulser en y plaçant le **même nombre de colons plus 1**. Remettez les colons expulsés à leur propriétaire. Ce dernier les replace sur son plateau Joueur.



Exemple : Tom désire utiliser le lieu **A**, il doit y placer 1 colon provenant de son plateau Joueur. S'il veut utiliser le lieu **B**, il doit y placer 4 colons provenant de son plateau Joueur et remettre les 3 colons bleus qui se trouvaient sur ce lieu à leur propriétaire.

Note : Grâce aux effets que procurent les cartes Aide des natifs (voir l'annexe ANNEXE NOUVEAU MONDE à la page 16 pour de plus amples détails), il est possible qu'un lieu soit occupé par un nombre de colons inférieur à la valeur indiquée au bas du lieu.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

Il existe 4 types de lieux de base :



Lieux de production, pour obtenir des cubes de la réserve.



Lieux d'amélioration, pour échanger des cubes à partir de votre entrepôt pour d'autres de plus haut niveau.



Lieux de troc, pour échanger les cubes demandés à partir de votre entrepôt pour d'autres cubes de la réserve.



Lieux fortifiés, pour prendre une tuile Bonus, ou dépenser des cubes afin de réclamer la carte Points de ce lieu, ou les deux.

Pour une description détaillée sur la façon d'utiliser chaque type de lieu, voir la section « Lieux de base » de l'ANNEXE à la page 16.

Un aperçu et une explication des effets que procurent les cartes Points et les tuiles Bonus se retrouvent également dans l'ANNEXE à la page 16.

SE REPOSER

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez la limite d'entreposage. Votre limite est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

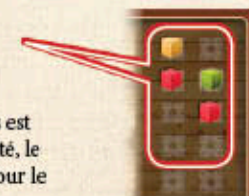
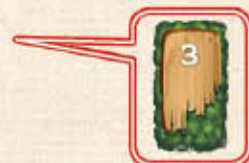
La partie se termine à la fin de la manche où un joueur réclame sa 8^e carte Points. À ce stade, chaque joueur additionne les points provenant :

- de ses cartes Points

- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)

- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)

- des cubes restants dans son entrepôt; chaque cube d'une couleur autre que jaune vaut 1 point.

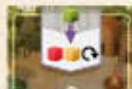


Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.

PANNEAU LIEUX G1/H1

Le jeu se déroule normalement, en incluant de nouveaux lieux :

Lieux de troc :



Tout d'abord, effectuez l'échange indiqué autant de fois que vous le désirez (au moins une fois). Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Lieux pour renouveler l'offre de cartes Points :



Retirez les quatre cartes Points se trouvant au-dessus des lieux fortifiés et placez-les face cachée sous la pioche de cartes Points sans ordre particulier. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes et placez chacune d'elles au-dessus des 4 lieux fortifiés, de gauche à droite. Puis effectuez un autre tour immédiatement.



DE LA TERRE À LA MER

JEU ORIGINAL + MERVEILLES ORIENTALES

Au 15^e siècle, la découverte de nouvelles épices exotiques a attiré les marchands européens vers les îles indonésiennes. La route des épices établie par les Européens depuis des siècles est peu à peu abandonnée au profit des nouvelles routes maritimes. En tant que pionnier, cette occasion en or vous permettrait d'obtenir gloire et fortune. Prenez la mer, construisez des comptoirs et établissez votre réseau commercial dans les merveilleuses îles orientales.

MISE EN PLACE



Mise en place des cartes du jeu original :

1. Chaque joueur reçoit les 2 cartes de départ du jeu original afin de former sa main de départ **A**. Les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte.
2. Mélangez les cartes Marchand pour former une pioche **B**. Piochez 4 cartes et placez-les face visible dans une rangée située à gauche de cette pioche **C**.

Mise en place du matériel de Merveilles orientales :

3. Triez les tuiles Marché **D** par icône Commerce (rouge, vert, marron) et remettez aléatoirement dans la boîte 2 tuiles de chaque icône (un total de 8 tuiles Marché sont retirées). Puis, mélangez le reste des tuiles Marché et les 4 tuiles Mer **E** ensemble. Pour votre première partie, assemblez le plan de jeu tel qu'illustré **F**. Vous pouvez aussi consulter la section « Créez vos propres plans de jeu » (à la page 5) pour apprendre comment personnaliser la disposition des tuiles.
4. Placez chacune des 4 tuiles Port à chaque coin **G** du plan de jeu.
5. Mettez de côté la tuile Fermeture. Mélangez les tuiles Points de Victoire (PV) et formez une pioche, face cachée. Piochez une à une les 4 premières tuiles PV et placez chacune d'elles face visible sur chaque tuile Port **H**. Mélangez ensuite la tuile Fermeture **I** face cachée parmi les 5 premières Tuiles PV **J** de la pioche.

- Une fois ces 6 tuiles mélangées, placez-les sur le dessus de la pioche. Placez cette pioche à côté du plan de jeu.
6. Triez les tuiles Bonus **K** sélectionnées ci-haut par type et placez-les sur la table. Formez une pioche avec les tuiles Bonus PV (6 PV, 5 PV, 4 PV et 3 PV) en les empilant en ordre croissant de sorte que la tuile 6 PV soit sur le dessus.
7. Le joueur ayant embarqué sur un bateau le plus récemment prend le plateau Joueur marqué de l'icône Premier joueur **L**. Puis, donnez un plateau Joueur à chacun des autres joueurs **M**. Utilisez la face disposant de 16 cases, tel qu'illustré ci-dessus. Remettez les plateaux non-utilisés dans la boîte.
8. Chaque joueur reçoit un bateau **N** et 20 comptoirs **O** de la même couleur. Chaque joueur place un comptoir sur chaque case de son plateau Joueur **P**. Remettez dans la boîte les comptoirs restants.
9. Les cubes représentent des épices. Séparez-les par couleur et placez-les dans les bols **Q**. Ceci constitue la réserve.
Note : Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune (Gingembre) ► Rouge (Piment) ► Vert (Thé) ► Marron (Clou de girofle).
10. Disposez les lots de cubes de départ **R** au centre de la table. Le joueur à la droite du premier joueur choisit un lot de cubes de départ, les place dans sa cale **R** et place son bateau **N** sur la tuile Marché de son choix. Ensuite, chaque joueur suivant en sens antihoraire récupère également un lot de départ. Remettez dans la réserve les cubes provenant des lots restants.

TOUR DE JEU

De la terre à la mer se déroule en une suite de manches. Chaque joueur effectuera un tour durant chaque manche (en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire).

À son tour, le joueur effectue 1 des 4 actions suivantes :

ACHETER UNE CARTE

Pour acheter une carte Marchand, vous devez tout d'abord payer en déposant un cube de votre choix provenant de votre cale sur chacune des cartes Marchand situées à gauche de la carte que vous souhaitez acquérir. Prenez la carte et ajoutez-la à votre main.

Note : Lorsque vous prenez la carte la plus à gauche, il n'est pas requis de payer. La carte est gratuite.

Lorsque vous achetez une carte Marchand, tous les cubes posés précédemment sur cette carte sont ajoutés à votre cale. Une fois la carte Marchand ajoutée à votre main, faites glisser les cartes de la rangée vers la gauche de façon à remplir l'espace vide. Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à la rangée.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte de votre main, posez-la devant vous, face visible, et appliquez-en ensuite l'effet. Il y a 3 types de cartes Marchand et leurs effets s'appliquent comme suit :

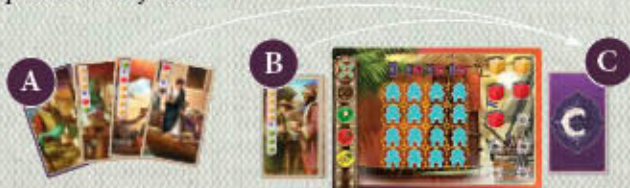
- ◆ **Cartes Épice** : Prenez de la réserve les cubes correspondants au nombre et à la couleur de ceux illustrés, et placez-les dans votre cale.
- ◆ **Cartes Amélioration** : Vous pouvez améliorer d'un niveau la valeur d'un cube de votre cale pour chaque cube gris illustré.
- ◆ **Cartes Échange** : Remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Un échange peut être effectué autant de fois que vous avez les cubes appropriés dans votre cale.

DÉPLACER SON BATEAU

Pour déplacer votre bateau, défaussez une ou plusieurs cartes de votre main **A** et/ou de celles posées à gauche de votre plateau Joueur **B**. Formez une défausse, face cachée, à droite de votre plateau Joueur **C**. Chaque carte défaussée dans le cadre de cette action vous permet de déplacer votre bateau vers une tuile adjacente.

Note : En comparaison avec *Merveilles orientales*, vous devez payer votre déplacement vers la première tuile.

Exemple : vous désirez déplacer votre bateau d'une distance de 3 tuiles, vous devez défausser 3 cartes de votre main et/ou de vos cartes précédemment jouées.



Lorsque vous terminez votre déplacement sur une tuile **Marché** occupée par un ou plusieurs bateaux adverses, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre cale à chacun de leur propriétaire. Par contre, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une tuile **Marché** occupée par des bateaux adverses si vous n'avez pas assez de cubes pour payer tous les adversaires concernés.

Après avoir déplacé votre bateau (ou choisi de ne pas le déplacer), vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- ◆ une action **Marché** sur une tuile **Marché**,
- ◆ une action **Port** sur une tuile **Port**.

MARCHÉ

Si votre bateau se trouve sur une tuile **Marché**, vous pouvez tout d'abord y construire un comptoir seulement si vous n'y en avez pas déjà construit un. Chaque tuile **Marché** peut accueillir un comptoir provenant de chaque joueur. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes pour chaque comptoir dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile **Marché** ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans la réserve les cubes de votre choix à partir de votre cale. Ensuite, prenez le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce correspond à celle de la tuile **Marché** et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement la 1^{re} colonne de votre plateau Joueur, faites immédiatement l'acquisition de la carte **Marchand** de votre choix dans la rangée et ajoutez-la à votre main gratuitement. S'il s'agit de la 2^e, 3^e ou 4^e colonne, choisissez immédiatement une tuile **Bonus** de la réserve et placez-la à côté de votre plateau Joueur, ou faites immédiatement l'acquisition de la carte **Marchand** de votre choix et ajoutez-la à votre main gratuitement.



Lors d'un déplacement, déplacez gratuitement votre bateau vers une tuile adjacente



Rapporte des PV à la fin de la partie.



La capacité de votre cale est augmentée de 3 cases.

Ensuite, si vous avez un comptoir sur la tuile **Marché** où se trouve votre bateau, vous pouvez y effectuer l'action **Marché**. À partir de votre cale, remettez dans la réserve les cubes illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une action **Marché**, un échange peut être effectué autant de fois que vous désirez pour autant que vous ayez les cubes appropriés dans votre cale.

PORT

Si votre bateau se trouve sur une tuile **Port**, vous pouvez réclamer la tuile **PV** s'y trouvant. Afin de la réclamer, vous devez, à partir de votre cale, remettre dans la réserve les cubes illustrés sur la tuile **PV**. Prenez-la et placez-la face cachée à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez la prochaine tuile **PV** et placez-la face visible sur le port.

Si vous piochez la tuile **Fermeture**, ce port n'offrira pas de **PV** tant que cette tuile s'y trouvera. Désormais, lorsqu'une tuile **PV** est réclamée dans un autre port, déplacez tout d'abord la tuile **Fermeture** vers ce port et placez ensuite la tuile **PV** piochée sur le port précédemment fermé.

SE REPOSER

Reprenez en main toutes les cartes précédemment jouées : celles se trouvant à gauche de votre plateau Joueur face visible et celles se trouvant dans votre défausse.

CAPACITÉ DE LA CALE

À la fin du tour d'un joueur, si vous avez plus de cubes dans votre cale que de cases disponibles, vous devez défausser les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteignez votre limite. Au début de la partie, la limite de votre cale est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche où un joueur aura réclamé sa 4^e tuile **PV**. À ce stade, chaque joueur additionne les points provenant de ses tuiles **PV** et de ses tuiles **Bonus**, les valeurs inscrites dans les cases de son plateau Joueur qui sont révélées, ainsi que des cubes restants dans sa cale. Chaque cube d'une autre couleur que jaune vaut 1 point. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.

CRÉEZ VOS PROPRES PLANS DE JEU

Pour personnaliser vos propres plans de jeu, référez-vous à la section du même titre à la page 5.

CARTES BONUS

Mise en place : Durant l'étape 2, mélangez les cartes **Bonus** parmi les cartes **Marchand**. Pour plus de détails au sujet des nouvelles icônes, voir la section correspondante à la page 3.

EXTENSION AFFAIRES EN OR

Mise en place : Voir la section correspondante à la page 3.

Les règles sont les mêmes que dans la combinaison du jeu original + extension *Affaires en or*.



D'EST EN OUEST

PARTIE I : JEU ORIGINAL + UN NOUVEAU MONDE

La route des épices est désuète. Votre famille a abandonné l'exploitation des îles aux épices. À présent, le prestige de vos rivaux surpasse le vôtre alors que la réputation de votre famille s'affaiblit. Heureusement, le Nouveau Monde offre de nouvelles opportunités sans limites. Il est temps de reprendre votre destin en main !

MISE EN PLACE

Mise en place du matériel d'Un nouveau monde :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez les panneaux identifiés A1, B1, E2 et C2. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points (dos vert) **C** et remettez dans la boîte celles marquées d'une étoile **noire** ★ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « 4 » dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « 4 ».
Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Triez les tuiles Bonus **E** et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône **III** dans la section inférieure. Mélangez les 20 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**.
- À 2 et 3 joueurs, placez huit d'entre elles face visible à côté du plateau de jeu et placez les tuiles restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3.
- À 4 joueurs, placez les dix tuiles Exploration face visible à côté du plateau de jeu.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure celui marqué de l'icône Premier Joueur **☆**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face **A** visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **J**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.



7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Ceci constitue la réserve.
Note : Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune ► Rouge ► Vert ► Marron.
8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les places dans l'entrepôt **L** de son plateau Joueur :
 - ♦ 1^{er} joueur reçoit 3 cubes jaunes
 - ♦ 2^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
 - ♦ 3^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
 - ♦ 4^e joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

Mise en place des cartes du jeu original :

9. Remettez dans la boîte toutes les cartes de départ (bordure violette). Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessous de chacun des 4 lieux Marchand **M** situés au bas du plateau de jeu. Formez une pioche Marchand, face cachée, avec les cartes restantes et placez-la à droite des cartes Marchand ainsi disposées **N**.

TOUR DE JEU

D'est en ouest—Partie I se joue en un certain nombre de manches. Au cours d'une manche, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue 1 des actions suivantes :

- ♦ **Activer :** Utiliser un lieu du plan de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Route :** Utiliser une carte de sa route commerciale en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Se reposer :** Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu et de sa route commerciale.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez choisir ni un lieu qui contient une tuile Exploration ni un lieu occupé par vos propres colons.

Puis :

- a) placez-y le nombre requis de colons ; et
- b) effectuez les actions de ce lieu.

a) Placer des colons sur un lieu :

Placer des colons sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des colons sur un lieu » de la page 7.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

En plus des 4 types de lieux de base (voir la section « Lieux de bases » de l'ANNEXE à la page 16), 3 nouveaux types de lieux s'ajoutent :

Lieux Marchand :



Sur un lieu Marchand, effectuez une des actions suivantes :

a) Utilisez l'action de la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (voir la section « Actions des cartes Marchand » à droite). Ensuite, prenez la carte Marchand et placez-la face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.

OU

b) Prenez la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (sans effectuer son action) et placez-la au-dessous de votre plateau Joueur. Les cartes Marchand se trouvant au-dessous de votre plateau Joueur forment votre route commerciale (pour plus de détails, voir la section « Route » plus bas).



Chaque nouvelle carte Marchand que vous ajoutez à votre route commerciale doit être placée à droite de celles s'y trouvant déjà. Cependant, votre route commerciale ne peut contenir qu'un maximum de 5 cartes Marchand. Lorsque vous récupérez une carte Marchand grâce à cette action alors que votre route commerciale en compte déjà 5, échangez la nouvelle carte pour celle de votre choix parmi les 5 déjà en place, et placez l'ancienne face cachée sur votre défausse, à droite de votre plateau Joueur. Si des colons occupent l'ancienne carte, grâce à une action Route effectuée précédemment, ces colons sont placés sur la nouvelle carte sans en effectuer l'action.

Après avoir récupéré une carte Marchand, faites glisser vers la gauche les autres cartes Marchand de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte Marchand du dessus de la pioche.

Lieu pour renouveler l'offre de cartes Marchand :



Retirez les 4 cartes Marchand se trouvant au-dessous des lieux Marchand et placez-les face cachée sous la pioche Marchand sans ordre particulier. Piochez

ensuite 4 nouvelles cartes, et placez chacune d'elles au-dessous des 4 lieux Marchand, de gauche à droite. Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Lieu pour ajuster sa route commerciale :



Prenez un cube jaune à partir de la réserve et ajoutez-le à votre entrepôt. Vous pouvez ensuite échanger la position de 2 cartes Marchand de votre route commerciale.

ROUTE

Choisissez une carte de votre route commerciale. Vous ne pouvez choisir qu'une carte où ne se trouve aucun colon.

Puis : a) placez le nombre requis de colons sur cette carte ; et b) effectuez l'action de cette carte.

a) Pour utiliser une carte de votre route commerciale, prenez le nombre requis de colons à partir de votre plateau Joueur et placez-les sur cette carte. Le nombre requis de colons est déterminé comme suit : Vous avez besoin de 1 colon + 1 colon supplémentaire pour chaque carte Marchand inoccupée située à gauche de la carte choisie (c.-à-d. chaque carte inoccupée).



Exemple : Tom veut utiliser la carte Marchand D de sa route commerciale. Il y place 1 colon + 2 colons supplémentaires (pour les cartes vides A et C).

b) Après avoir placé vos colons sur la carte, effectuez son action selon son type (voir la section « Actions des cartes Marchand » à droite).

SE REPOSER

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et sur votre route commerciale, et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans la réserve les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez la limite d'entreposage. Votre limite est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche où un joueur aura réclamé sa 8^e carte Points. À ce stade, chaque joueur additionne les points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que jaune vaut 1 point.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.

Actions des cartes Marchand :



Cartes Épice : Prenez dans la réserve les cubes correspondant à ceux illustrés sur la carte et placez-les dans votre entrepôt.



Cartes Amélioration : Pour chaque cube gris illustré sur la carte, vous pouvez améliorer 1 cube de votre entrepôt d'un niveau.



Cartes Échange : À partir de votre entrepôt, remettez dans la réserve les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une même action d'échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.

Nouvelle tuile Bonus :



Pour chaque paire de cartes Marchand que compte votre route commerciale ainsi que votre défausse, marquez 2 points.

Attention : Dans ce scénario, lorsque vous obtenez l'effet immédiat d'une carte Exploration, prenez une des tuiles Exploration disponibles à côté du plateau de jeu. (De plus, à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez découvrir un nouveau lieu en prenant une des 2 tuiles Exploration directement sur le plateau de jeu.)

CARTES BONUS

Mise en place : Durant l'étape 9, mélangez les cartes Bonus parmi les cartes Marchand. Pour plus de détails au sujet des nouvelles icônes, voir la section correspondante à la page 3.

Cependant, appliquez l'exception suivante :



Ignorez la moitié supérieure gauche de cette icône.

Récupérez un de vos colons se trouvant sur le plateau de jeu ou sur votre route commerciale, et remplacez-le sur votre plateau Joueur.

EXTENSION AFFAIRES EN OR

Mise en place : Voir la section correspondante à la page 3.

Les règles sont les mêmes à l'exception des règles suivantes :

Lieux Marchand : Lorsque vous effectuez l'action d'une carte Marchand à partir d'un lieu Marchand, vous pouvez appliquer son effet d'Affaire en or au lieu d'appliquer son effet normal. Placez-la ensuite face cachée sur votre défausse.

OU

Route : Lorsque vous effectuez l'action d'une carte Marchand à partir de votre route commerciale, vous pouvez appliquer son effet d'Affaire en or au lieu d'appliquer son effet normal.



D'EST EN OUEST

PARTIE II : MERVEILLES ORIENTALES + UN NOUVEAU MONDE

L'exploitation des îles aux épices a été fort lucrative pour votre patrimoine commercial. Cependant, vous ne pouvez ignorer les rumeurs entendues sur les quais. Le Nouveau Monde regorge de merveilles mercantiles à qui est assez courageux pour fouler ses contrées sauvages. Hissez les voiles, les vents sont favorables, et d'immenses richesses vous attendent sur le nouveau continent !

MISE EN PLACE

Mise en place du matériel d'Un nouveau monde :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez les panneaux identifiés A2, B2, C1 et F2. Assemblez ensuite le plateau de jeu en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points **C** et remettez dans la boîte celles qui sont marquées d'une étoile blanche ☆ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».
Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Triez les tuiles Bonus **E** et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône **I** ou **III** dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles Bonus que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile, face visible, sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
- À 2 et 3 joueurs, placez une des trois tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3 et remettez la dernière dans la boîte.
- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les 2 tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure celui marqué de l'icône Premier Joueur ☆. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face B visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **J**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Ceci constitue la réserve.
Note : Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune ► Rouge ► Vert ► Marron.



8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans l'entrepôt **L** de son plateau Joueur :
• 1^{er} joueur reçoit 3 cubes jaunes
• 2^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
• 3^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
• 4^e joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

Mise en place du matériel de Merveilles orientales :

9. Pour créer le plateau maritime, placez une tuile Mer **M** à côté du plateau de jeu.
10. Mélangez les tuiles Marché face cachée. Prenez trois tuiles de chaque icône et placez-les aléatoirement autour de la tuile Mer **N**. Disposez-les comme bon vous semble, mais assurez-vous que chaque tuile soit adjacente à au moins 2 autres. Remettez dans la boîte les tuiles restantes.
11. Chaque joueur prend le bateau de sa couleur **O** et le place sur la tuile Mer du plateau maritime.
12. Chaque joueur prend 12 comptoirs **P** de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir de son plateau joueur **Q**.
13. Remettez dans la boîte le matériel restant.

TOUR DE JEU

D'est en ouest — Partie II se joue en un certain nombre de manches. Au cours d'une manche, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue 1 des actions suivantes :

- ♦ **Activer** : Utiliser un lieu du plan de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Se reposer** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez choisir ni un lieu qui contient une tuile Exploration ni un lieu occupé par vos propres colons.

Puis :

- placez-y le nombre requis de colons ; et
- effectuez les actions de ce lieu.

a) Placer des colons sur un lieu :

Placer des colons sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des colons sur un lieu » de la page 7.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

En plus des 4 types de lieux de base (voir la section « Lieux de bases » de l'ANNEXE à la page 16), 3 nouveaux types de lieux s'ajoutent :

Lieux pour déplacement de bateau :

Lorsque vous utilisez un lieu pour déplacement de bateau, déplacez votre bateau sur le plateau maritime aussi loin que le lieu l'indique :



Déplacez votre bateau vers une tuile adjacente.



Déplacez votre bateau vers une tuile adjacente. Vous pouvez ensuite le déplacer vers une autre tuile adjacente.



Déplacez votre bateau vers la tuile de votre choix.

Lorsque vous avez terminé votre déplacement, effectuez les étapes suivantes :

- Si un ou plusieurs bateaux adverses occupent la même tuile que le vôtre, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre entrepôt à chacun de leur propriétaire. (Si vous n'avez pas assez de cubes pour payer tous les adversaires concernés, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette tuile.)

- Si votre bateau se trouve sur une tuile Marché où vous n'avez pas encore construit un de vos comptoirs A, vous pouvez y en construire un maintenant. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Marché ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cubes de votre choix à partir de votre entrepôt. Prenez ensuite le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce B correspond à celle de la tuile Marché et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne de votre plateau Joueur C, prenez la tuile Bonus du dessus d'une des piles du plateau de jeu (sur le panneau B2 ou F2) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur.



Note : La face B du plateau Joueur comporte 4 espaces Bonus.

- Ensuite, même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve, vous pouvez effectuer l'échange illustré sur la tuile Marché. À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'un tel échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.



Note : Vous pouvez effectuer l'échange de la tuile Marché même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve. Ceci est différent de *Merveilles orientales*.

Lieu d'échange maritime :



Effectuez l'échange illustré sur la tuile Marché où se trouve votre bateau autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Lieu d'activation d'un comptoir :



Choisissez une tuile Marché sur laquelle se trouve un de vos comptoirs et effectuez l'échange qui y est illustré autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Attention : Dans ce scénario, vous n'obtenez pas de tuiles Bonus suite à une action sur un lieu fortifié. Lorsque vous utilisez un lieu fortifié, vous ne pouvez réclamer que la carte Points.

SE REPOSER

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans la réserve les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez la limite d'entreposage. Votre limite est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche où un joueur aura réclaté sa 8^e carte Points. À ce stade, chaque joueur additionne les points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE à la page 16 pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des valeurs inscrites dans les cases de son plateau Joueur qui sont révélées.
Exemple : $1 + 2 = 3$ points
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE à la page 16)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que jaune vaut 1 point.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.



D'EST EN OUEST

PARTIE III : JEU ORIGINAL + MERVEILLES ORIENTALES + UN NOUVEAU MONDE

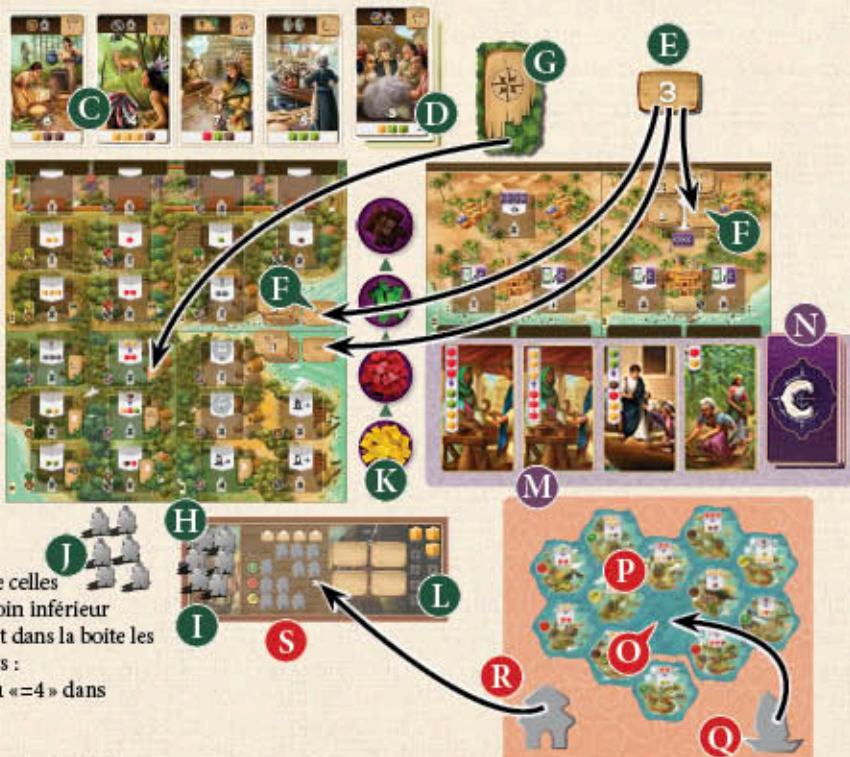
Au fil des siècles, votre famille a fait fortune en menant une compagnie marchande depuis la route des épices jusqu'aux îles aux épices. Ce réseau mercantile a mené votre famille à la prospérité et s'étend à présent jusqu'au Nouveau Monde. La pérennité de l'entreprise dépend maintenant des nouvelles opportunités qui s'offrent à vous sur le nouveau continent.

MISE EN PLACE



Mise en place du matériel d'Un nouveau monde :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez ceux identifiés A2, B2, C1, D2, E2 et F2. Assemblez ensuite le plateau de jeu en disposant les quatre panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points **C** et remettez dans la boîte celles qui sont marquées d'une étoile noire ★ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».
Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Mélangez toutes les 25 tuiles Bonus **E** et répartissez-les aléatoirement en piles face visible parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles Bonus que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile, face visible sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
- À 2 et 3 joueurs, placez une des trois tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3 et remettez dans la boîte la tuile restante.
- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les trois tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure celui marqué de l'icône Premier Joueur **I**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face B visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **I**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Ceci constitue la réserve.
Note : Assurez-vous de respecter l'ordre suivant : Jaune ► Rouge ► Vert ► Marron.



8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans l'entrepôt **L** de son plateau Joueur :
 - 1^{er} joueur reçoit 3 cubes jaunes
 - 2^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
 - 3^e joueur reçoit 4 cubes jaunes
 - 4^e joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

Mise en place des cartes du jeu original :

9. Remettez dans la boîte toutes les cartes de départ (dos violet). Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessous de chacun des 4 lieux Marchand **M** situés au bas du plateau de jeu. Formez une pioche Marchand, face cachée, avec les cartes restantes et placez-la à droite des cartes Marchand ainsi disposées **N**.

Mise en place du matériel de Merveilles orientales :

10. Pour créer le plateau maritime, placez une tuile Mer **O** à côté du plateau de jeu **P**.
11. Mélangez les tuiles Marché face cachée. Prenez trois tuiles de chaque icône **P** et placez-les aléatoirement autour de la tuile Mer **P**. Disposez-les comme bon vous semble, mais assurez-vous que chaque tuile soit adjacente à au moins 2 autres. Remettez dans la boîte les tuiles restantes.
12. Chaque joueur prend le bateau **Q** de sa couleur et le place sur la tuile Mer du plateau maritime.
13. Chaque joueur prend 12 comptoirs **R** de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir **S** de son plateau joueur.
14. Remettez dans la boîte le matériel restant.

TOUR DE JEU

D'est en ouest — Partie III se joue en un certain nombre de manches. Au cours d'une manche, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue 1 des actions suivantes :

- **Activer** : Utiliser un lieu du plan de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- **Se reposer** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez choisir ni un lieu qui contient une tuile Exploration ni un lieu occupé par vos propres colons.

Puis :

- placez-y le nombre requis de colons ; et
- effectuez les actions de ce lieu.

a) Placer des colons sur un lieu :

Placer des colons sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des colons sur un lieu » de la page 7.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant aux types suivants :

Les 4 lieux Nouveau monde :



Lieux de production Lieux d'amélioration Lieux d'échange Lieux fortifiés

Ces lieux sont utilisés tels que décrits dans la section « Lieux de base » de l'ANNEXE NOUVEAU MONDE à la page 16, mais en tenant compte de l'exception suivante :

Dans ce scénario, vous n'obtenez pas de tuiles Bonus suite à une action sur un lieu fortifié. Lorsque vous utilisez un lieu fortifié, vous ne pouvez réclamer que la carte Points.

Lieux Marchand :



Comparativement au scénario *D'est en ouest* — Partie I, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action sur un lieu Marchand :

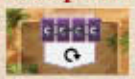
Utilisez l'action de la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (voir la section « Actions des cartes Marchand » de la règle du scénario *D'est en ouest* — Partie I). Ensuite, prenez la carte Marchand et placez-la face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.

Après avoir récupéré une carte Marchand, faites glisser vers la gauche les autres cartes Marchand de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte Marchand du dessus de la pioche.

Ceci signifie que vous n'établirez pas de route commerciale. Vous ne récupérez des cartes Marchand que dans votre défausse. Cependant, chaque fois que le nombre de cartes Marchand dans votre défausse atteint un multiple de 4, vous pouvez immédiatement choisir une tuile Bonus du dessus d'une des piles du panneau D2 (pas des panneaux B2 ou F2) et la placer dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur. Dès que les 4 espaces Bonus de votre plateau Joueur sont remplis, vous ne pourrez plus obtenir de tuiles Bonus.



Lieu pour renouveler l'offre de cartes Marchand :



Retirez les quatre cartes Marchand se trouvant au-dessous des lieux Marchand et placez-les face cachée sous la pioche Marchand. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes, une à la fois, et placez chacune d'elles au-dessous des 4 lieux Marchand. Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Les lieux de Merveilles orientales :



Lieux pour déplacement de bateau Lieu d'échange maritime Lieu d'activation d'un comptoir

Ces lieux sont utilisés tels que décrits dans la section « b) Effectuer les actions d'un lieu » de la règle du scénario *D'est en ouest* — Partie II.

SE REPOSER

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans la réserve les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez la limite d'entreposage. Votre limite est de 10.

LIMITE DE CUBES

La réserve de cubes est illimitée. Si l'un des bols venait à s'épuiser, utilisez un autre élément adéquat comme substitut.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 8^e carte Points, la partie prendra fin une fois la manche terminée. À ce stade, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE à la page 16 pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des valeurs inscrites dans les cases de son plateau Joueur qui sont révélées.
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE à la page 16)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que jaune vaut 1 point.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant joué son tour le dernier remporte la partie.

CARTES BONUS

Mise en place : Durant l'étape 9, mélangez les cartes Bonus parmi les cartes Marchand. Pour plus de détails au sujet des nouvelles icônes, voir la section correspondante à la page 3.

Cependant, appliquez l'exception suivante :



Ignorez la moitié supérieure gauche de cette icône.

Récupérez un de vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et remplacez-le sur votre plateau Joueur.

EXTENSION AFFAIRES EN OR

Mise en place : Voir la section correspondante à la page 3.

Les règles sont les mêmes à l'exception de la règle suivante :

Lieux Marchand : Lorsque vous effectuez l'action d'une carte Marchand à partir d'un lieu Marchand, vous pouvez appliquer son effet d'Affaire en or au lieu d'appliquer son effet normal. Placez-la ensuite face cachée sur votre défausse.

LIEUX DE BASE


Lieux de production :



À partir de la réserve, prenez les cubes illustrés au centre du lieu et ajoutez-les à votre entrepôt.

Lieux d'amélioration :



 Pour chaque cube gris illustré au centre du lieu, vous pouvez améliorer la valeur d'un cube se trouvant dans votre entrepôt en le remettant dans la réserve et en prenant un cube du niveau supérieur. Vous pouvez améliorer le même cube plusieurs fois.



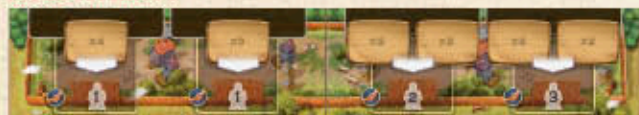
Amélioration de la valeur des cubes

Lieux de troc :



À partir de votre entrepôt, remettez dans la réserve les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une même action d'échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.

Lieux fortifiés :



Sur un lieu fortifié, vous pouvez choisir d'effectuer soit l'une des actions suivantes, soit les deux :

- a) Prenez la tuile Bonus du dessus de la pile de l'espace Bonus de ce lieu fortifié (s'il en reste) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur.
(S'il y a deux piles dans ce lieu, prenez la tuile Bonus du dessus de la pile de votre choix.)
Dès que les 3 espaces Bonus de votre plateau Joueur sont remplis, vous ne pourrez plus obtenir de tuiles Bonus. (Pour savoir comment marquer des points avec ces tuiles, voir la section « Tuiles Bonus » à droite.)




- b) Réclamez la carte Points se trouvant au-dessus de ce lieu fortifié. À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au bas de la carte.
- Prenez la carte et placez-la à côté de votre plateau Joueur. (Si vous avez déjà d'autres cartes Points, glissez la carte nouvellement réclamée sous les précédentes, en la décalant légèrement afin de garder visible la section du haut de chacune d'elles.)
- Après avoir réclamé une carte Points, faites glisser vers la gauche les autres cartes Points de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte du dessus de la pioche.
- Chaque carte Points présente une des 4 icônes : Nouveau Monde et vous donne un effet immédiat ou permanent.





De plus, vous marquerez des points à la fin de la partie pour vos tuiles Bonus et vos cartes Points selon la valeur indiquée au bas de chacune d'elles.

CARTES POINTS

Il existe 4 types de cartes Points, chacun identifié par une icône Nouveau monde dans le coin supérieur droit.





-  Les cartes **Aide des natifs** accordent l'effet permanent suivant : lorsque vous utilisez un lieu marqué d'un symbole correspondant à celui de cette carte, le nombre de colons requis pour ce lieu est réduit de 1. Si vous avez plusieurs cartes Aide des natifs marquées du même symbole, chacune d'elles réduit le nombre requis de 1. Cependant, vous devez toujours placer au moins un colon.

-  Les cartes **Outil** accordent l'effet permanent suivant : lorsque vous utilisez un lieu marqué d'un symbole correspondant à celui de cette carte, vous obtenez le cube illustré sur la carte immédiatement, avant d'effectuer l'action de ce lieu. Si vous avez plusieurs cartes Outil marquées du même symbole, chacune d'elles vous procure le cube additionnel illustré.

-  Les cartes **Nouveaux Colons** accordent l'effet immédiat suivant : lorsque vous réclamez cette carte, prenez de votre réserve le nombre de colons indiqué et placez-les sur votre plateau Joueur. S'il ne vous reste pas assez de colons dans votre réserve, prenez ceux disponibles et ignorez le reste de l'effet (ceci ne vous empêche pas de réclamer d'autres cartes de ce type).

- Les cartes Exploration** accordent l'effet immédiat suivant : lorsque vous réclamez cette carte, prenez une tuile Exploration se trouvant sur le plateau de jeu et placez-la devant vous. Si cette tuile présente un bonus immédiat, obtenez ce bonus maintenant. En retirant cette tuile Exploration du plateau de jeu, vous découvrez un nouveau lieu qui peut dorénavant être utilisé par tous les joueurs.





Bonus des tuiles Exploration :

-  **Bonus immédiat :** Obtenez les cubes illustrés à partir des bols.
-  **Bonus immédiat :** Ajoutez un colon sur votre plateau Joueur à partir de votre réserve.
-  **Bonus de fin de partie :** 3 points.
-  **Bonus de fin de partie :** Obtenez 1 icône Nouveau Monde supplémentaire lors du décompte de vos tuiles Bonus.

TUILES BONUS

La plupart des tuiles Bonus présentent une condition. Lors du décompte final, vérifiez pour chacune des tuiles Bonus que vous avez obtenues combien de fois vous avez rempli sa condition. Pour chaque fois qu'elle est remplie, vous marquez les points indiqués au bas de la tuile.




-  Marquez 2 points pour chaque icône Nouveau Monde du type indiqué que vous avez obtenue (sur les cartes Points et les tuiles Exploration).
-  Marquez 3 points pour chaque paire composée des icônes Nouveau Monde des types indiqués que vous avez obtenue (sur les cartes Points et les tuiles Exploration).
-  Marquez 1 point pour chaque paire de colons que vous possédez. Ceci s'applique à tous vos colons se trouvant sur votre plateau Joueur et sur le plateau de jeu (ceux se trouvant encore dans votre réserve ne comptent pas).
-  Marquez 3 points (aucune condition particulière).

Example :

À la fin de la partie, Tom a les 7 icônes Nouveau Monde suivantes :



Il marque un total de 18 points grâce à ses 3 tuiles Bonus.



$1 \times 3 = 3$
 $3 \times 3 = 9$
 $3 \times 2 = 6$