

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





DELUCES

RÈGLES DE BASE



SOMMAIRE

1. But du jeu.....p 3
2. Les pions.....p 3
3. Les ressources.....p 4
3. Tour de jeu.....p 5
4. Déplacements.....p 5
5. Conflits.....p 6
6. Récoltes et fanatismes.....p 7
7. Commerce.....p 7
8. Constructions.....p 8-9
8. Montée des eaux et déforestation ..p 10
9. Fin du tour.....p 11
10. Victoires.....p12
11. Les cartes.....p 13-14

HISTORIQUE

20 000 ans avant J-C, la Terre connaît la fin d'une ère de glaciation, caractérisée par une fonte des glaces et une importante montée des eaux. Durant cette période, qui finit vers 6000 avant J-C, le niveau des mers monte de près de 130 mètres. Ce bouleversement majeur et universel est resté gravé dans la mémoire collective et se retrouve dans les légendes des civilisations peuplant tous les continents. Chacune parlant de son déluge avec des variantes plus ou moins similaires, il est alors possible de parler de plusieurs Déluges. Ces déluges provoquent des catastrophes naturelles en chaîne, inondations, tsunamis, basculement des pôles, tremblements de terre, iceberg géants et changement climatique. Les humains qui peuplent la terre à cette période manquent d'être anéantis par tous ces cataclysmes.

Il n'existe pas de traces certaines des civilisations qui ont traversé ces épreuves, cependant des théories récentes montrent que le Grand Sphinx du Caire est antérieur à l'Égypte pharaonique. De même, le site de Carnac en Bretagne, avec ses grands alignements de menhirs qui se prolongent dans la mer, garde des traces de constructions précédant la dernière montée des eaux. Ces monuments seraient-ils alors comme une sorte d'héritage laissé par nos lointains ancêtres, un avertissement face au réchauffement climatique que nous connaissons et qui pourrait emporter notre civilisation à son tour ?

BUT DU JEU

Etre la civilisation qui laisse le plus de traces de son passage lorsque le fanatisme et les catastrophes arrêtent tout développement.

FIN DE PARTIE

Si à la fin d'un tour, le compteur « déforestation et montée des eaux » a atteint 14, le jeu se conclue (Voir chapitre Victoire).

LES PIONS

Quatre couleurs de pions : jaune, bleu, vert et blanc, une pour chaque joueur. Le nombre de pions sur la carte est limité par le nombre de pions du jeu.

Une couleur, rouge, pour représenter les fanatiques.

LES OUVRIERS



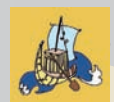
Les ouvriers de votre peuple exploitent les Ressources des pays sur lesquels ils se trouvent. Ils se reproduisent à chaque tour.

LES GUERRIERS



Les guerriers se battent pour votre peuple. Ils peuvent prendre des ouvriers adverses en esclavage. Leur nombre est limité à cinq par civilisation.

LES BATEAUX



Les bateaux peuvent se déplacer sur les océans, convoier les pions terrestres. Leur nombre est limité à 8 par civilisation.

LES FANATIQUES



Ce sont d'anciens ouvriers qui ont sombré dans le fanatisme. Ils ne récoltent rien, ne se déplacent pas et ne se reproduisent qu'entre eux. A tout instant, s'il y a plus de fanatiques dans une case que de pions non fanatiques (ouvriers, esclaves et guerriers), les fanatiques prennent le contrôle de la case. Toute case où les fanatiques ont pris le pouvoir est perdue à jamais.

LES ESCLAVES

Ce sont des ouvriers faits prisonniers par un guerrier d'une autre couleur. Ils exploitent les Ressources pour le compte du joueur qui les possède. Le guerrier qui les dirige peut les emmener dans ses déplacements. Ils restent de leur couleur, Ils peuvent être libérés. Ils se reproduisent entre eux.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur débute avec 4 ouvriers.

Carte à 4 joueurs.

Les ouvriers sont placés sur la case «coeur» de chaque continent de sa couleur.

Carte à 3 joueurs.

Les ouvriers sont placés sur la case «départ» des minerais de sa couleur, on commence de plus avec un bateau sur une des mers adjacente au choix.

LES RESSOURCES

Elles sont de 5 types : bois, or, bronze, marbre ou granite.

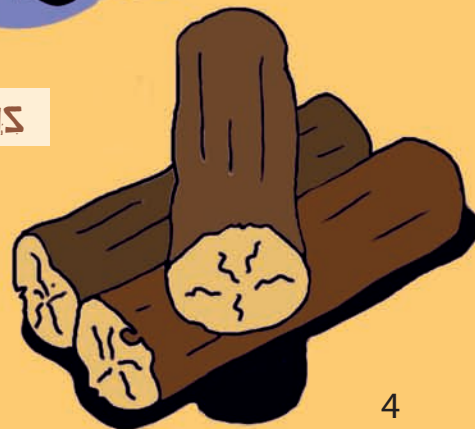
OR

BRONZE

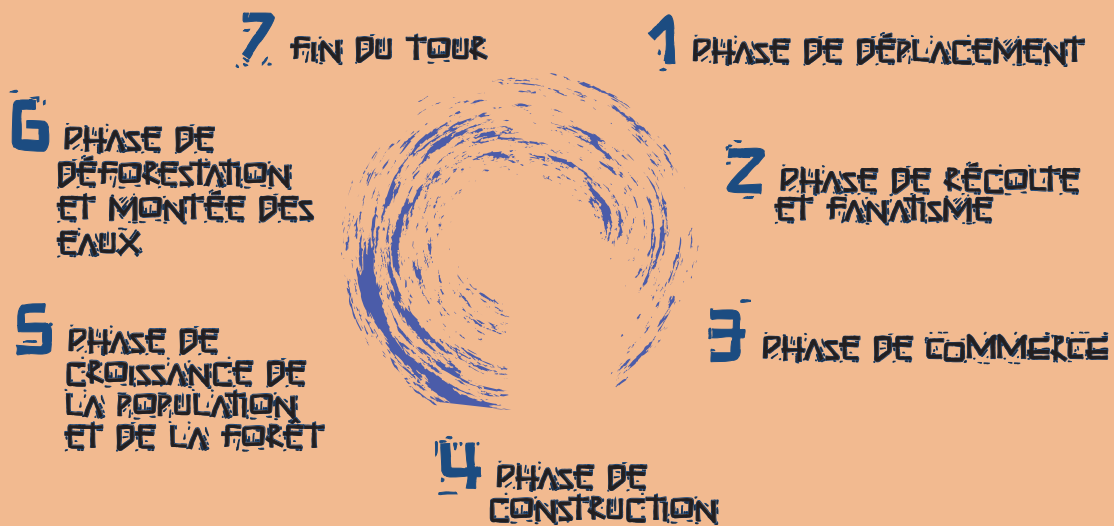
GRANITE

MARBRE

BOIS



TOUR DE JEU



PHASE DE DÉPLACEMENT

Les joueurs, l'un après l'autre et suivant le sens des aiguilles d'une montre, déplacent leurs pions.

Au tour suivant, le voisin de gauche du joueur qui a commencé le tour précédent, débutera la phase de déplacement. Chaque pion peut se déplacer d'une case par tour.

Les pions terrestres (ouvriers, guerriers...) peuvent avancer d'une case :

- soit de la terre ferme vers la terre ferme
- soit être convoyés par un bateau, ou une chaîne de bateaux, de la terre ferme vers une autre case de terre ferme

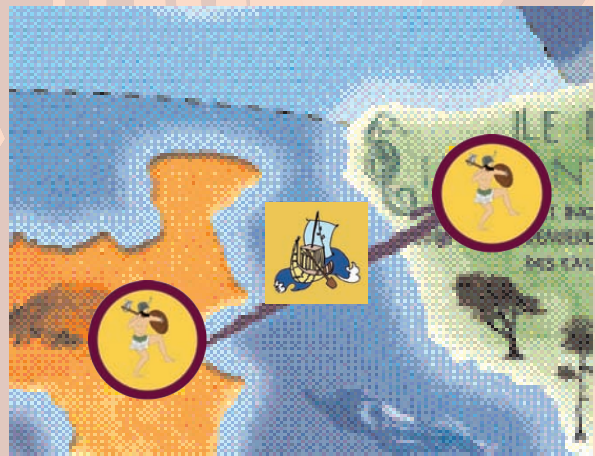
Seuls les guerriers peuvent pénétrer dans une case tenue par des pions adverses. Dans ce cas il y a un conflit (voir chapitre Conflit), qui se règle de manière instantanée. Les ouvriers et les esclaves ne peuvent pas pénétrer dans une case contrôlée par un adversaire au début de la phase de déplacement du joueur.

Les bateaux peuvent se déplacer d'une case océan à une autre. Leur mouvement est similaire à celui des pions terrestres.

Lorsqu'un bateau pénètre dans une case océan déjà occupée par un bateau adverse, cela entraîne un conflit (voir chapitre conflit).

CONVOYAGE

- Vos bateaux peuvent convoier vos unités terrestres au lieu de se déplacer.
- Le nombre de convois ainsi que leurs destinations est illimité.
- Une unité terrestre peut traverser plusieurs cases «océan». Pour cela il faut que toutes les cases «océans» concernées contiennent au moins un bateau qui accepte de convoier.
- Un bateau peut, s'il le souhaite, convoier une unité adverse, même s'il a bougé ou bougera à son tour de jeu.



Dans cet exemple, le joueur jaune peut convoier son armée en utilisant son bateau vers l'île de l'Atlantide.

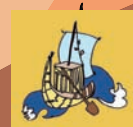
LES FANATIQUES

Ils ne se déplacent jamais. Il peut arriver qu'en quittant une case, on laisse derrière soi une majorité de fanatiques. La case sombre alors instantanément et définitivement dans le fanatisme.

LES ESCLAVES

Ils ne se déplacent pas par eux-mêmes. Seul un guerrier peut les déplacer en les emmenant avec lui vers une case non contrôlée par un autre joueur. Un guerrier peut aussi choisir de laisser des esclaves derrière lui, ce qui entraîne leur libération.

CONFLIT



CONFLIT TERRESTRE

Si sur une même case se trouvent des guerriers de couleurs différentes, il y a automatiquement un conflit qui se résout de la manière suivante:

- Le joueur avec le plus de guerriers gagne la bataille et perd le même nombre de guerriers que le perdant. Exemple : Le joueur A attaque le joueur B avec trois guerriers et le joueur B a deux guerriers.

Résultat : Le joueur B perd tous ses guerriers tandis que le joueur A en perd deux et reste avec un guerrier.

- A la prise d'une case, s'il y a des ouvriers adverses, ils deviennent esclaves. Ils ne changent pas de couleur.

Les constructions présentes pourront servir au nouveau maître de la case (mine). Les points de victoires liés aux dolmens sont par contre inaliénables.

Si tous les guerriers disparaissent d'une case où se trouvent des esclaves, ceux-ci sont libérés. Il peut arriver alors que des ouvriers de différentes couleurs se trouvent sur cette case.

Il s'en suit une guerre civile durant laquelle les ouvriers se battent entre eux comme des guerriers.

GUERRE MARITIME

Les batailles maritimes se résolvent de la même manière que les batailles terrestres.

PHASE DE RÉCOLTE ET FANATISME

RÉCOLTE

Les joueurs récoltent les Ressources sur les cases qu'ils contrôlent. Pendant la récolte, les ouvriers vont produire des Ressources de 5 types : bois, or (jaune), bronze (vert), marbre (blanc) ou granite (noir).

Un ouvrier (ou un esclave) ne peut récolter qu'une unité de Ressource par tour.

Au départ, chaque case comporte :

- trois forêts
- et une carrière, qui peut produire, selon sa spécialité, une seule unité soit de granite, soit d'or, soit de marbre, soit de bronze. Vous verrez plus loin que la construction de mines permet d'augmenter la récolte de minéraux sur une case.

Un ouvrier peut :

- soit couper une forêt et récupérer une unité de bois. Un des arbres de la case est alors recouvert par un marqueur « Déforestation ».

Déforestation



- soit travailler dans une carrière et récupérer une des quatre matières premières minérale.

- soit refuser de travailler. Il est alors sans occupation.

Dans les cases très peuplées, certains ouvriers peuvent se retrouver sans occupation malgré eux.

FANATISME



- Les ouvriers (ou esclaves) sans occupation se transforment en fanatiques juste après la récolte.

- A tout instant, s'il y a plus de fanatiques dans une case que de pions non fanatiques (ouvriers, esclaves et guerriers), les fanatiques prennent le contrôle de la case. Ceci peut arriver notamment à la fin de la phase « production et fanatisme », mais aussi après la phase de reproduction ou lors d'une guerre.

- Toute case où les fanatiques ont pris le pouvoir est perdue à jamais.

PHASE DE COMMERCE

Durant cette phase, les joueurs peuvent échanger leurs Ressources entre eux. Les Ressources sont posées visiblement devant chaque joueur. Les joueurs fixent entre eux librement le cours des échanges.

PHASE DE CONSTRUCTION

ESCLAVE

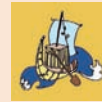
Dans une case où se trouvent des esclaves et des ouvriers, le travail est tout d'abord donné aux esclaves puis, s'il en reste, aux ouvriers.

Les joueurs, chacun à leur tour, dans le même ordre que la phase de déplacement, peuvent dépenser leurs Ressources (bois, or, bronze, granite, marbre) pour réaliser des constructions (bateau, Mine, guerrier, dolmen).

Les constructions terrestres ne peuvent apparaître que dans les cases contrôlées par le joueur. Les bateaux ne peuvent être construits que dans les cases «Océan» adjacentes aux cases terrestres contrôlées.

Le nombre de construction est limité par le nombre de pions de la boîte.

BATEAU








Les bateaux coûtent 4 bois. Un bateau permet de se déplacer et d'échanger sur les océans. On ne peut avoir plus de 8 bateaux à la fois.

Si un bateau est construit dans une case déjà occupée par un bateau ennemi, il y a aussitôt un conflit.

CONSTRUCTION TERRESTRE

Les constructions terrestres, quelles qu'elles soient, ont le même coût. Le coût d'une construction terrestre varie selon la diversité des Ressources utilisées, tel qu'il est détaillé dans le tableau ci-dessous :

TABLEAU DE CONSTRUCTION

Sortes de Ressources différentes utilisées (Bois, Or, Bronze, Granite, Marbre)	Nombres de ressources dépensées	Nombre de constructions que vous réalisez
     1 Ressource	10	1
2 Ressources différentes	4+4	1
3 Ressources différentes	2+2+2	1
4 Ressources différentes	1+1+1+1	1

MINE



Une mine permet d'augmenter la récolte des matières premières minérales sur la case où elle est construite. Chaque mine permet jusqu'à 3 ouvriers d'extraire chacun un minerai. Il est possible de construire jusqu'à 3 mines par case.

DOLMEN



Un Dolmen donne 2 points « Héritage » lors de la construction (Voir plus loin : conditions de Victoire). Un seul Dolmen par case.

NB : Lorsqu'un joueur prend possession d'une case où se trouve un Dolmen, les points « Héritages » restent aux joueurs qui l'a construit.

GUERRIER



Il ne peut apparaître que dans les cases contrôlées par le joueur. Un joueur ne peut posséder que 5 guerriers à la fois.

PHASE DE CROISSANCE DE LA POPULATION ET DE LA FORÊT

Les pions ouvriers et les forêts sont amenés à se reproduire par paire.

Pour tout couple de pions de la même couleur sur une case, naît un nouveau pion de la même couleur. Ces couples peuvent être constitués de :

- 2 ouvriers
- 2 esclaves

- Les fanatiques se reproduisent entre eux de la même manière et donnent naissance à de petits fanatiques.

Les forêts se reboisent sur le même principe : 2 forêts donnent « naissance » à une troisième. Les forêts sont limitées à 3 par case. Une case où il n'y a plus qu'une forêt ne se « régénère » plus.

PHASE DE MONTÉE DES EAUX ET DÉFORESTATION



A chaque case totalement déforestée, faites avancer le compteur de « déforestation et montée des eaux ».

La première montée des eaux se fait lorsque 5 cases de la carte sont entièrement déforestées à la fin d'un tour. Les îles sont alors inondées (ou les cases notées 1 pour la carte à 3 joueurs). On pose une tuile « Montée des eaux » sur les cases inondées pour signifier que ce sont dorénavant des cases d'océan.

Montée des eaux



La deuxième montée des eaux advient à la fin d'un tour, lorsque 8 cases sont déforestées. Les cases notées « inondée lors de la deuxième montée des eaux » (ou les cases notées 2 pour la carte à 3 joueurs) passent alors sous la mer.

La troisième montée des eaux advient à la fin d'un tour, lorsque 11 cases sont déboisées. Les cases notées « inondée lors de la troisième montée des eaux » (ou les cases notées 3 pour la carte à 3 joueurs) sont alors englouties.

Enfin, lorsque 14 cases sont déboisées, la désertification est telle que la vie devient très difficile et le jeu s'arrête.

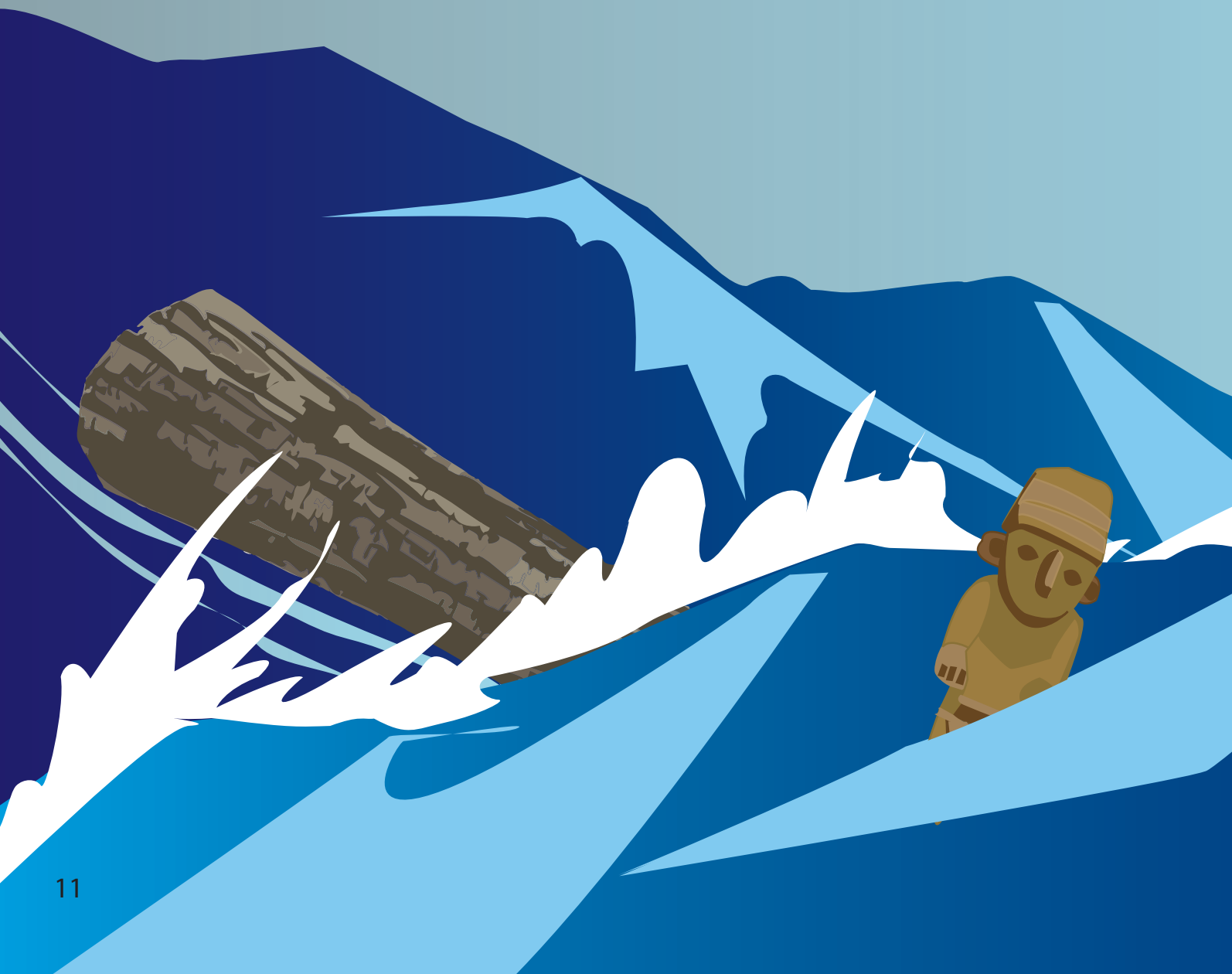
Les cases inondées deviennent des cases « Océan », sur lesquelles les bateaux peuvent naviguer. Les constructions rapportant des points Héritages (Dolmens) y restent. Même submergés, ils continuent à rapporter des points Héritages à leurs fondateurs. Les fanatiques acceptent leur fin avec fatalité lors d'une montée des eaux : ils restent sur la case inondée et meurent. Les autres pions (guerriers, ouvriers...) essaient de s'échapper. Autant que possible, chaque joueur doit les déplacer vers une case amie. Les guerriers ne peuvent pas se battre dans la fuite. Les convoys ne sont pas possibles pour fuir les inondations. Si la case n'était pas déboisée, elle ne rentre pas dans le décompte des cases déforestées.



FIN DU TOUR

Si à la fin d'un tour, le compteur « déforestation et montée des eaux » à atteint 14, le jeu se conclue (Voir chapitre Victoire). Sinon, un nouveau tour commence.

Le voisin de gauche du joueur qui a commencé le tour précédent, débute alors sa phase de déplacement.



VICTOIRES



Le décompte des points « héritages » se fait de la manière suivante :

Chaque joueur compte DEUX POINTS PAR DOLMEN construit lors de la partie, y compris les Dolmens recouvert par les eaux.

Le joueur qui contrôle LE PLUS D'ARBRES à la fin de la partie gagne TROIS POINTS Héritages de bonus pour sa vertu écologique.

Le joueur qui possède LE PLUS DE BATEAUX à la fin de la partie gagne TROIS POINTS de bonus pour la civilisation d'explorateur qu'il a créé.

Le joueur qui possède LE PLUS DE GUERRIERS gagne TROIS POINTS de bonus pour les armes qu'il laissera.

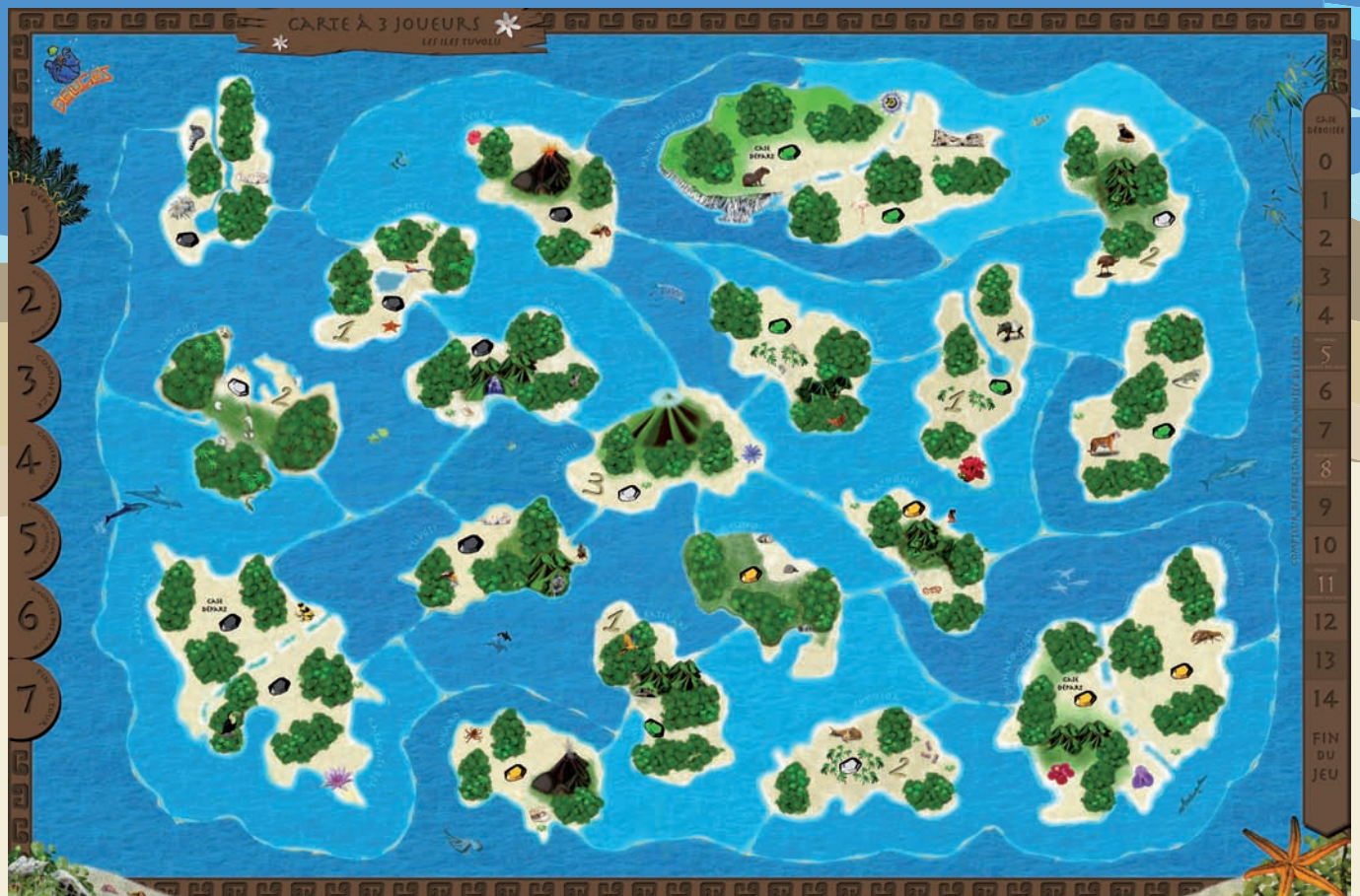
Le joueur qui possède LE PLUS DE MINES gagne TROIS POINTS de bonus car il laissera le plus d'ornements sur ses monuments..
En cas d'égalité pour un bonus, personne ne le gagne.

Les points sont additionnés et le plus haut score désigne le vainqueur.

CARTE À 4 JOUEURS



CARTE À 3 JOUEURS



CARTE À 4 JOUEURS

LES CONTINENTS

Les Amériques, de couleur blanche, ne permettent de récolter que du bois et du marbre (blanc).

L'Eurasie, de couleur jaune, ne permet de récolter que du bois et de l'or (jaune).

L'Afrique, de couleur noir-bleu, ne permet de récolter que du bois et du granite (noir).

L'Océanie, de couleur verte, ne permet de récolter que du bois et du bronze (vert).

LES ÎLES

Il existe 4 îles : Mû, l'île de Pâques, l'Atlantide et l'Antarctique, qui sont indépendantes des continents. Ces îles possèdent autant de forêts (3) que les autres cases de terre. Leur production de minerai est la même que les continents de même couleur.

TERRE

Ne pas oublier que la Terre est ronde et que les côtés gauche et droit de la carte communiquent. L'île de Pâques ne forme qu'une seule case. Les cases océan au bord est de la carte se prolongent à l'ouest.

VARIANTE À 3 JOUEURS

Si vous êtes 3, vous pouvez jouer au choix sur la carte à 3 joueurs, ou sur la carte à 4 joueurs en laissant l'Afrique vide.

La carte à 3 joueurs est inspirée du drame des Iles Tuvalu, qui seront ensevelies par les eaux en 2015 à cause du réchauffement climatique.

Sur cette carte, chaque joueur commence avec 4 ouvriers et en plus 1 bateau qu'il place sur la case «Mer» de son choix, adjacente à sa case départ.

Les Îles produisent une ressource de la couleur du minerai dessiné en leur centre.

L'océan qui entoure l'archipel est une grande case.

Réalisé et écrit par Guillaume Besançon et Jean François Marchal

Réalisation graphique : Corail Gucher, Eric Le Bihan, Tomas, Eurypiou, Cédric Mangematin, Laura de Fayard, Virgine Loriéroux, Mélanie Castagna

Logo Déluge : Anne-lise Pham



Edité par Le Joueur, 82, rue Bonaparte, 75006 Paris
jeuxderolesmagazine@yahoo.fr
06 16 11 56 16



DEWICES

REGLES avancées



Cette extension des règles a été conçue pour ceux qui ayant apprécié les règles de bases souhaiteraient pouvoir exploiter au mieux les possibilités de constructions que le jeu permet.

Ces nouvelles constructions permettent de développer de nombreuses nouvelles stratégies qui enrichissent le jeu.


Les Ressources

Dans cette version il existe une nouvelle ressource supplémentaire : le Cuivre

Cette ressource est disponible après la construction de Monument.

Nouvelles constructions

Les constructions se construisent toujours sur le même principe en utilisant les différentes combinaisons de ressources. Le tableau a cependant été remanié pour permettre d'augmenter la productivité :

Sortes de Ressources différentes utilisées (Bois, Or, Bronze, Granite, Marbre, Cuivre) 	Nombres de ressources dépensées	Nombre de constructions que vous réalisez
1 Ressource	10	1
2 Ressources différentes	4+4	1
3 Ressources différentes	2+2+2	1
4 Ressources différentes	1+1+1+1	1
5 Ressources différentes	1+1+1+1+1	2
6 Ressources différentes	1+1+1+1+1+1	1 merveille

Port :



Permet d'optimiser la production des bateaux sur les cases océan adjacentes au port, en diminuant leur coût par deux. Avec un port un bateau ne coûte plus que 2 bois. Un port peut être utilisé dans le tour même de sa construction. Si la case sur laquelle se trouve le port a deux côtes distinctes, les bateaux peuvent être construits sur les deux océans à coût réduit.

Caserne :



Elles permettent, sur la case sur laquelle elles sont construites, de construire 2 guerriers pour le prix d'un. Une caserne peut être utilisée dans le même tour où elle a été construite.



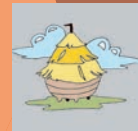


Monument :

Ils permettent de créer une sixième sorte de ressource (le Cuivre). Dans chaque case où se trouve un Monument, le minerai extrait est automatiquement transformé en cuivre.

De même, les monuments sont aussi des traces du passé qui sont bien souvent plus endommagés et difficiles à trouver que les simples dolmens. Ils donnent 1 point « Héritage ». Un seul Monument par case.

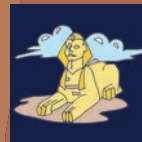
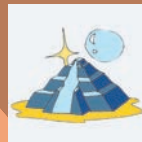
Les différentes fonctions des constructions peuvent être conquises et réutilisées. Seules les points « Héritage » ne peuvent être perdus.



Grenier :

Augmentent la croissance de la population dans les cases où ils sont construits. Pour tout pion ouvrier, esclave ou fanatique, naît un autre pion de la même catégorie. Par exemple, deux pions ouvriers et un esclave donneront naissance, au moment de la phase de croissance de la population, à deux nouveaux pions ouvriers et un pion ouvrier esclave.

Merveille



Donne 5 points « Héritage » lors de la construction. Une seule merveille par case. Ne se construit qu'avec une combinaison de 6 ressources différentes.

Victoires

Le décompte des points « Héritages » se font de la manière suivante :

1 point par Monument de sa couleur construit lors de la partie, y compris ceux recouverts par les eaux.

2 points par Dolmen de sa couleur construit lors de la partie, y compris ceux recouverts par les eaux.

5 points par Merveille de sa couleur construit lors de la partie, y compris ceux recouverts par les eaux.





DEUXIÈME

REGLES avancées



Cette extension des règles a été conçue pour ceux qui ayant apprécié les règles de bases souhaiteraient pouvoir exploiter au mieux les possibilités de constructions que le jeu permet.

Ces nouvelles constructions permettent de développer de nombreuses nouvelles stratégies qui enrichissent le jeu.


Les Ressources

Dans cette version il existe une nouvelle ressource supplémentaire : le Cuivre

Cette ressource est disponible après la construction de Monument.

Nouvelles constructions

Les constructions se construisent toujours sur le même principe en utilisant les différentes combinaisons de ressources. Le tableau a cependant été remanié pour permettre d'augmenter la productivité :

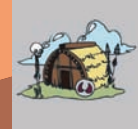
Sortes de Ressources différentes utilisées (Bois, Or, Bronze, Granite, Marbre, Cuivre) 	Nombres de ressources dépensées	Nombre de constructions que vous réalisez
1 Ressource	10	1
2 Ressources différentes	4+4	1
3 Ressources différentes	2+2+2	1
4 Ressources différentes	1+1+1+1	1
5 Ressources différentes	1+1+1+1+1	2
6 Ressources différentes	1+1+1+1+1+1	1 merveille

Port :



Permet d'optimiser la production des bateaux sur les cases océan adjacentes au port, en diminuant leur coût par deux. Avec un port un bateau ne coûte plus que 2 bois. Un port peut être utilisé dans le tour même de sa construction. Si la case sur laquelle se trouve le port a deux côtes distinctes, les bateaux peuvent être construits sur les deux océans à coût réduit.

Caserne :



Elles permettent, sur la case sur laquelle elles sont construites, de construire 2 guerriers pour le prix d'un. Une caserne peut être utilisée dans le même tour où elle a été construite.





Monument :

Ils permettent de créer une sixième sorte de ressource (le Cuivre). Dans chaque case où se trouve un Monument, le minerai extrait est automatiquement transformé en cuivre.

De même, les monuments sont aussi des traces du passé qui sont bien souvent plus endommagés et difficiles à trouver que les simples dolmens. Ils donnent 1 point « Héritage ». Un seul Monument par case.

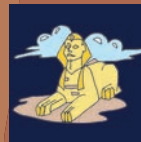
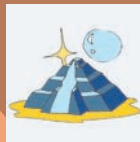
Les différentes fonctions des constructions peuvent être conquises et réutilisées. Seules les points « Héritage » ne peuvent être perdus.



Grenier :

Augmentent la croissance de la population dans les cases où ils sont construits. Pour tout pion ouvrier, esclave ou fanatique, naît un autre pion de la même catégorie. Par exemple, deux pions ouvriers et un esclave donneront naissance, au moment de la phase de croissance de la population, à deux nouveaux pions ouvriers et un pion ouvrier esclave.

Merveille



Donne 5 points « Héritage » lors de la construction. Une seule merveille par case. Ne se construit qu'avec une combinaison de 6 ressources différentes.

Victoires

Le décompte des points « Héritages » se font de la manière suivante :

- 1 point par Monument de sa couleur construit lors de la partie, y compris ceux recouverts par les eaux.
- 2 points par Dolmen de sa couleur construit lors de la partie, y compris ceux recouverts par les eaux.
- 5 points par Merveille de sa couleur construit lors de la partie, y compris ceux recouverts par les eaux.

