

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Composants du jeu

- 92 cartes découverte (28 types différents & 23 cartes de chacune des 4 couleurs : rouge, rose, jaune & bleu)
  - découvertes de niveau 1 : 4 cartes (1 carte de chaque type, 1 type par couleur)
  - découvertes de niveau 2 : 36 cartes (3 cartes de chaque type, 3 types différents par couleur)
  - découvertes de niveau 3 : 32 cartes (4 cartes de chaque type, 2 types différents par couleur)
  - découvertes de niveau 4 : 20 cartes (5 cartes de chaque type, 1 type par couleur)
- 7 cartes dieu, 3 cartes désastre, 4 cartes époque et 4 cartes résumé
- 48 cubes ressources (12 de chacune des 4 couleurs : rouge, rose, jaune & bleu)
- 24 disques colonie (1 disque = village, 2 disques empilés = cité)

## Installation du jeu

1. Triez les cartes découverte de niveaux 1 & 2, les carte époque et les cartes résumé.
2. Le 1<sup>er</sup> joueur est tiré au sort et reçoit la carte résumé portant le logo DDD, les autres une autre carte résumé.
3. Chaque joueur reçoit au hasard une carte découverte de niveau 1 qu'il place face visible devant lui : c'est la 1<sup>ère</sup> découverte de sa tribu. Les autres cartes découverte sont remises dans la boîte.
4. Mélangez ensemble les cartes découverte de niveaux 3 & 4, les cartes dieu et désastre et empilez-les faces cachées (pioche).
5. Mélangez maintenant les cartes découverte de niveau 2 et distribuez-en 5 à chaque joueur. Le reste de ces cartes est placé faces cachées sur la pioche.
6. Prenez les 3 1<sup>ères</sup> cartes de la pioche et placez-les faces visibles au milieu de la table, en laissant un espace à leur gauche pour une carte dieu/désastre (exposition).
7. Dans une partie à 2/3/4 joueurs, placez 10/5/1 cartes de la pioche sur la défausse.
8. Placez au dessus de l'exposition les cartes époques numérotées de I à IV. Placez 3/5/7 disques colonie sur la carte I (pour 2/3/4 joueurs) et 6/4/3 disques colonie sur la carte II/III/IV.
9. Chaque joueur place un disque colonie au dessus de sa carte découverte de niveau 1 (son 1<sup>er</sup> village). Le reste des disques colonie est remis dans la boîte.
10. Les cubes ressources sont placés à portée des joueurs (réserve). Chaque joueur pose sur sa carte colonie de niveau 1 les 3 cubes ressources de la couleur correspondante.

## Déroulement du jeu

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur et en sens horaire, chaque joueur peut réaliser 3 actions parmi les suivantes :

- prendre 1 carte
- poser une découverte
- prendre des ressources
- échanger des cartes de sa main contre des ressources de même couleur
- poser 1 disque colonie
- effectuer l'action d'une carte

Note : les fonctions des cartes découverte posées devant vous peuvent être utilisées une fois pendant votre tour.

### Prendre une carte

Le joueur peut prendre une carte de la pioche ou de l'exposition et l'ajouter à sa main.

Si le joueur pioche une carte dieu ou désastre, voir « Cartes dieu et désastre » ; le joueur pioche alors une autre carte (s'il pioche à nouveau une carte dieu ou désastre, voir « Cartes dieu et désastre ») jusqu'à finalement obtenir une carte découverte.

Note : l'exposition n'est regarnie avec des cartes de la pioche qu'à la fin du tour du joueur. Si une carte dieu ou désastre est piochée, voir « Cartes dieu et désastre ».

➔ Si la pioche est épuisée, retournez la défausse, remettez dans la boîte les 15 premières cartes et mélangez les cartes restantes pour former une nouvelle pioche. Lorsque la pioche sera épuisée pour la 2<sup>ème</sup> fois, répétez le même processus sans remettre de cartes dans la boîte.

### Poser une découverte

Au début du jeu, chaque joueur a 1 découverte de niveau 1 posée devant lui. Devant chaque joueur, il y a la place pour un maximum de 5 découvertes, qui doivent toutes être différentes. Une nouvelle découverte peut être posée à côté d'une découverte existante ou en remplacer une autre (celle-ci est reprise en mains et peut même être aussitôt utilisée pour remplacer une carte manquante).

Pour poser une découverte, vous devez posséder un nombre de cartes de cette découverte égal à son niveau : vous posez devant vous une de ces cartes et défaussez les autres.

➔ Vous pouvez remplacer chaque carte manquante par 2 cartes de même couleur (la couleur de ces 2 cartes n'est pas obligatoirement celle de la découverte qui va être posée).

La découverte posée ne doit pas être de niveau supérieur à la découverte posée de plus haut niveau + 1.

### Découvertes de niveau ②

**Axt** (hache), **Segelschiff** (navire à voile), **Stadtmauer** (murailles) & **Statuette** (statuette)

→ le coût pour une découverte de même couleur est réduit de 1 carte découverte.

### Découvertes de niveau ③

**Wasseruhr** (clepsydre)

→ pour ce joueur, la limite maximum est maintenant de 6 découvertes. Si cette découverte était ultérieurement remplacée par une autre, le joueur pourrait néanmoins conserver toutes ses découvertes posées.

### Prendre des ressources

Le joueur reçoit du stock 1 ressource (qu'il place devant lui = son stock) produite grâce à une de ses découvertes. Certaines découvertes permettent de recevoir plus d'une ressource.

*Note* : s'il n'y a plus de ressource de la couleur souhaitée disponible, vous pouvez prendre 1 ressource de cette couleur au joueur en détenant le plus ; en compensation, celui-ci reçoit du stock 1 autre ressource de son choix.

### Découvertes de niveau C

**Lehmhaus** (hutte en boue séchée), **Netz** (filets), **Tongefäß** (poterie), **Zisterne** (citerne)

→ le joueur prend 1 ressource placée sur cette carte et l'ajoute à son stock.

### Découvertes de niveau ②

**Brennofen** (four), **Domestizierung** (domestication), **Rollenprinzip** (roulage), **Wasserrad** (roue hydraulique)

→ le joueur reçoit du stock 1 ressource correspondant et l'ajoute à son stock.

**Straße** (rue)

→ dès que cette découverte est posée, n (n = nombre de cartes de l'exposition) ressources (dont les couleurs doivent correspondre aux cartes de l'exposition) sont placées sur cette carte.

### Découvertes de niveau ③

**Flaschenzug** (palan)

→ le joueur reçoit du stock 1 des 2 ressources indiquées.

**Kanalisation** (égouts)

→ le joueur reçoit du stock 1 des 2 ressources indiquées.

**Tonrohr** (tubage)

→ le joueur prend les ressources placées sur cette carte et les ajoute à son stock (il ne peut y avoir que 2 ressources maximum sur cette carte).

Lorsque le joueur possédant le plus de disques colonie (autre que le propriétaire de cette carte) reçoit une ressource pendant son tour, une ressource identique du stock est placée sur cette carte à la fin de son tour. S'il reçoit différentes ressources, le propriétaire de cette carte peut choisir la ressource qui est placée sur celle-ci.

### Découvertes de niveau ④

**Astronomie** (astronomie)

→ le joueur reçoit du stock de 1-3 ressources identiques correspondant à une couleur des 3 cartes de l'exposition. Les cartes de la couleur choisie sont défaussées et remplacées par de nouvelles cartes de la pioche à la fin du tour.

**Zikkurat** (ziggourat)

→ le joueur reçoit du stock 1 ressource de chaque couleur qu'il ne possède pas déjà.

### Échanger des cartes de votre main contre des ressources de même couleur

Le joueur en phase peut défausser des cartes correspondant à des découvertes déjà posées par l'un des joueurs. Pour chaque carte ainsi défaussée, il reçoit 1 ressource de la même couleur.

### Poser un disque colonie

Pour fonder un village ou une cité, le joueur prend 1 disque colonie de la carte époque de plus petit numéro et paye les ressources indiquées sur celle-ci. Un disque de la carte époque I ne peut être utilisé que comme village et un disque des cartes époque II à IV peut être utilisé comme village ou cité.

Le disque est aussitôt placé au dessus d'une de vos découvertes : le 1<sup>er</sup> disque placé au dessus d'une découverte est toujours un village et lorsque vous placez un 2<sup>ème</sup> disque sur cette découverte, le village devient une cité.

Lorsqu'un joueur remplace une découverte par une autre, les disques restent en place.

*Note* : au dessus d'une même découverte il ne peut y avoir qu'un village (1 disque) ou une cité (2 disques).

Un disque pris de la carte époque I coûte autant de ressources (de la même couleur que la découverte au dessus de laquelle il est placé) que le niveau de celle-ci.

Un disque pris des cartes époque II à IV coûte le nombre de ressources indiqué sur celles-ci.

Lorsque le dernier disque de l'époque IV est pris, consultez la partie « Fin du jeu ».

### Découvertes de niveau ②

**Schöpfbaum** (puits)

→ si vous posez un disque comme village, vous pouvez remplacer la (les) ressource(s) manquante(s) en défaussant des cartes de la même couleur de votre main. Chaque carte défaussée remplace une ressource.

### Découvertes de niveau ③

**Gewölbe** (voûte)

- poser un disque vous coûte 1 ressource de moins (de votre choix)  
**Münzwesen** (monnaie)  
→ poser un disque sur cette carte vous coûte 2 ressources de moins (de votre choix). Ne peut se cumuler avec la voûte !

### **Effectuer l'action d'une carte**

Déclencher la fonction d'une de ces 2 découvertes (Aqueduc & roue dentée) nécessite une action.

#### **Découvertes de niveau ④**

##### **Aquädukt** (aqueduc)

→ le joueur peut échanger 1-2 cartes de sa main contre 1-2 ressources de son choix ou vice versa (1-2 ressources du stock contre 1-2 cartes de la pioche ou de l'exposition).

##### **Zahnrad** (roue dentée)

→ le joueur peut déplacer un disque colonie d'une découverte vers une autre. Les 2 découvertes ne peuvent différer que de 1 niveau maximum.

La plupart des autres fonctions des découvertes font partie d'une action déjà couverte (exemple : prendre des ressources).

#### **Découvertes de niveau ②**

##### **Rad und Achse** (meule)

→ une seule fois pendant son tour, un joueur peut échanger 1 ressource de son stock personnel contre 1 ressource différente du stock. Ceci ne compte pas comme action.

### **Fin du tour**

A la fin de votre tour, vous complétez l'exposition puis votre tour est terminé.

### **Fin du jeu**

Lorsque le dernier disque colonie est pris, on termine le round (de façon à ce que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours) puis chaque joueur joue un dernier tour pendant lequel les cartes dieu et désastre sont défaussées sans conséquence.

*Note* : dès que le dernier disque colonie est pris, les disques du stock commun (voir cartes dieu et désastre) sont aussitôt placés sur la carte époque IV et peuvent être rachetés.

### **Scoring**

A la fin du jeu, chaque joueur obtient des points de victoire (PV) :

- pour chaque découverte posée devant lui :
  - sans colonie : 1 PV
  - avec un village : n PV (n = niveau de l' découverte)
  - avec une cité : 2xn PV (n = niveau de l' découverte)
- pour les ressources possédées : 4 ressources = 1 PV
- pour les découvertes spéciales suivantes :

#### **Découvertes de niveau ③**

##### **Leier** (lyre)

→ à la fin du jeu, le joueur peut poser une découverte supplémentaire de sa main (en suivant les règles normales de pose d'une découverte). Le joueur obtient n PV (n = niveau de la découverte).

##### **Waage** (balance)

→ à la fin du jeu, le joueur obtient 1 PV pour chaque carte d'une des 4 couleurs qu'il détient en mains (donc 4 PV maxi) s'il a posé, aux côtés de sa balance, des découvertes des 4 couleurs.

Le joueur obtenant le plus de PV l'emporte ; en cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cités.

## Cartes dieu et désastre

Si un joueur pioche une carte dieu ou un désastre, il la place *face visible* à la gauche des 3 cartes de l'exposition. S'il y a déjà une telle carte à cet endroit, celle-ci sera activée à la fin du tour de ce joueur et la carte qu'il a piochée est placée *face cachée* devant lui puis le joueur termine son tour. Si entre temps d'autres cartes dieu ou désastre sont piochées, elles sont aussitôt écartées et le joueur pioche d'autres cartes jusqu'à ce qu'il récupère le nombre requis de cartes découverte.

Une carte dieu ou désastre est toujours résolue entre les tours des joueurs et la résolution se fait toujours de haut en bas sur la carte. Commencez par enlever un disque colonie de la carte époque de plus petit n° et placez ce disque dans le stock commun. Puis chaque joueur défausse des cartes (de son choix) de sa main afin de n'en conserver que 8 au maximum. Suivez enfin les indications de la carte dieu ou désastre (enchères, bénéfice, etc.).

Seul le joueur ayant remporté l'enchère la paye (ressources ou cartes).

Après résolution de l'événement positif ou négatif de la carte dieu ou désastre, celle-ci est défaussée, ainsi que la carte qui a été placée *face cachée* devant le joueur actif.

### Découvertes de niveau ②

#### Leuchtturm (phare)

→ lorsqu'une carte dieu ou désastre est activée, le Phare apporte un bonus de +1/+2 aux ressources/cartes mises pendant la résolution de la carte dieu ou désastre. Un village/cité augmente ce bonus de +1/+2. Ces bonus sont apportés même si le joueur n'a misé aucune ressource/carte.

### Les dieux Enlil, Nergal and Ninurta

Ces 3 dieux favorisent le joueur qui offre la plus grande valeur de cartes. En commençant par le joueur qui a activé cette carte et en sens horaire, les joueurs posent un nombre de cartes et annoncent leur enchère, qui est égale à la somme des niveaux des cartes posées, augmentée du bonus éventuel lié au Phare. Un joueur doit surenchérir sur le joueur précédent ou passer, auquel cas il est définitivement exclus de cette enchère. Lorsque tous les joueurs ont passé, le joueur ayant fait la meilleure offre remporte l'enchère.

**Enlil** : le joueur ayant remporté l'enchère pose une découverte en respectant la règle du niveau mais sans défausser d'autres cartes.

**Nergal** : le joueur ayant remporté l'enchère reçoit du stock 3 ressources identiques de son choix.

**Ninurta** : le joueur ayant remporté l'enchère conserve cette carte *face visible* qui lui rapportera 1 PV par cité à la fin du jeu.

### Les dieux Gibil, Marduk and Nannar

Ces 3 dieux favorisent le joueur possédant le moins de disques colonie (les autres joueurs reçoivent une compensation). Si plusieurs joueurs possèdent le moins de disques colonie, ils reçoivent tous une compensation.

**Gibil** : le joueur possédant le moins de disques colonie reçoit du stock 3 ressources identiques de son choix.

*Compensation* : les autres joueurs, en sens horaire à partir du joueur actif, reçoivent 1 ressource de leur choix.

**Marduk** : le joueur possédant le moins de disques colonie paiera moitié prix (arrondir par excès) sa prochaine colonie. Il garde cette carte comme rappel. Lorsqu'il l'utilisera, aucun autre bonus (voûte, monnaie) ne sera pris en compte.

*Compensation* : les autres joueurs, en sens horaire à partir du joueur actif, reçoivent 1 ressource de leur choix.

**Nannar** : le joueur possédant le moins de disques colonie paiera moitié prix (arrondir par excès) sa prochaine colonie. Il garde cette carte comme rappel. Lorsqu'il l'utilisera, aucun autre bonus (voûte, monnaie) ne sera pris en compte.

*Compensation* : les autres joueurs peuvent prendre une carte de la pioche.

### Un dieu pour tous : Ishtar

**Ishtar** : en commençant par le joueur actif et en sens horaire, chaque joueur tire une carte de la pioche ou reçoit une ressource du stock.

### Les cartes désastre

Chaque joueur place secrètement un certain nombre de ressources dans son poing puis les poings sont révélés simultanément : chaque joueur annonce son enchère, augmentée du bonus éventuel lié au Phare.

Le(s) joueur(s) ayant fait la meilleure offre ne subit(ssent) pas les conséquences du désastre. Si tous les joueurs ont fait la même offre, ils subissent tous les conséquences du désastre.

#### Dürre (sécheresse)

Chaque joueur victime perd 1 disque colonie qui est remis dans le stock commun.

#### Erdbeben (tremblement de terre)

Chaque joueur victime défausse 1 découverte posée ne possédant pas de disque colonie. Si un joueur ne possède que des découvertes avec un village ou une cité, il doit défausser 3 cartes de son choix de sa main.

#### Vulkanausbruch (éruption volcanique)

Chaque joueur victime perd 2 actions lors de son prochain tour. Pour s'en souvenir, les joueurs concernés placent un disque colonie sur une découverte. Lors de son tour, le joueur concerné remettra le disque dans le stock et n'effectuera qu'une seule action.