

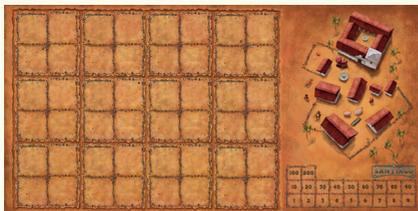
SANTIAGO



Âge : 10+
Nombres de joueurs : 2 à 5
Durée : 60 minutes

INSTRUCTIONS

CONTENU DE LA BOÎTE



- Plateau



- 3 palmiers



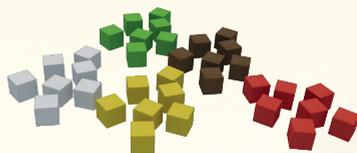
- 72 billets (24 billets pour chaque valeur faciale : 1 escudo, 2 escudos, 5 escudos)



- 45 tuiles de plantation (9 par type de plantation : bananes, noix de coco, pastèques, raisins et piments)



- Pion de source



- Cultivateurs (22 dans chacune des 5 couleurs associées aux joueurs)



- 15 canaux bleus



- 5 canaux potentiels (1 dans chacune des 5 couleurs associées aux joueurs)



- Jeton de superviseur des canaux
- Instructions

OBJECTIF

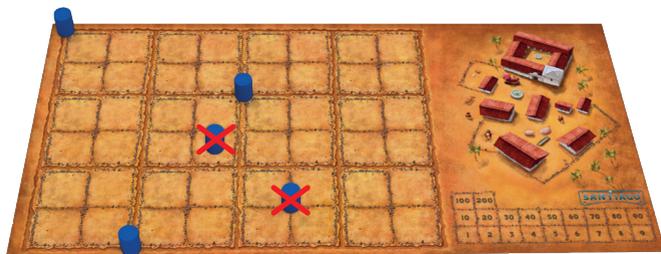
Les joueurs incarnent des cultivateurs de bananes, piments, pastèques, raisins et noix de coco. Mais pour de bonnes récoltes, il faut de l'eau. Chaque joueur essaie d'irriguer ses propres plantations, car sans eau, elles risquent de s'assécher et de le priver de revenus. Cultivez vos plantations, irriguez-les et amassez des escudos ! Le joueur qui termine la partie avec le plus de points remporte le jeu.

PRÉPARATION



- A** Placez le **plateau** au centre de la table.
- B** Placez le **pion de source** sur le plateau.

Le pion de source doit être placé sur **l'intersection de lignes épaisses**. En le posant sur un des bords ou coins du plateau, vous rendriez le jeu plus difficile. Pour votre première partie, placez-le donc sur l'une des six intersections figurant au milieu du plateau.



- C** Placez **les 3 palmiers** sur 3 cases différentes. Un palmier ne peut pas en toucher un autre ni toucher la source, que ce soit par ses côtés ou ses coins.
- D** Mélangez **les tuiles de plantation**, face cachée. Faites-en ensuite des piles, toujours face cachée :
 - 3 joueurs : **4 piles de 11 tuiles***

• 4 joueurs : **4** piles de **11** tuiles*

• 5 joueurs : **5** piles de **9** tuiles

*À 3 ou 4 joueurs, 1 tuile de plantation doit être remise dans la boîte, après avoir été présentée à chacun des joueurs.

E Donnez à chaque joueur un **canal bleu**.

F Placez d'autres **canaux bleus** à proximité du plateau :

• 3 joueurs : **11** canaux bleus

• 4 joueurs : **11** canaux bleus

• 5 joueurs : **9** canaux bleus

G Donnez à chaque joueur **1 canal** potentiel correspondant à sa couleur. (Remettez les canaux potentiels restants dans la boîte.)

H Donnez à chaque joueur **22 cultivateurs** correspondant à sa couleur. (Remettez les cultivateurs restants dans la boîte.)

I Donnez à chaque joueur **10 escudos** (dans la combinaison de coupures de votre choix). Avant le jeu, les joueurs doivent décider si leur argent est visible ou non par les autres.

J Placez les billets restants près du plateau, triés par coupure, pour constituer la banque. Les joueurs peuvent à tout moment faire de la monnaie.

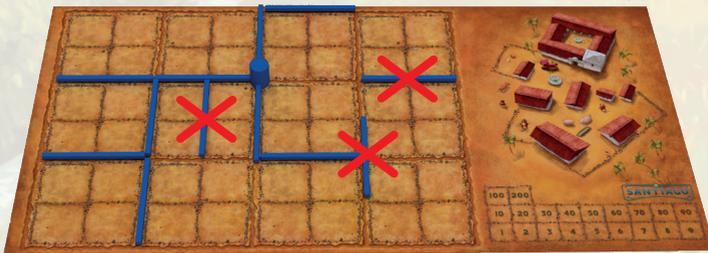
K Le joueur qui a travaillé le plus récemment dans une ferme (ou le plus âgé) reçoit le jeton de superviseur des canaux, qu'il pose sur la table, devant lui.

Voici quelques informations générales sur les canaux d'irrigation et les plantations. Une fois que vous aurez compris ces différents points, les autres règles ne vous poseront aucun problème.

CONSTRUCTION DE CANAUX D'IRRIGATION

Ensemble, les joueurs construisent des canaux connectés pour irriguer leurs plantations. Ils doivent respecter les règles suivantes :

- Le premier canal placé sur **le plateau doit toucher la source**.
- Les canaux ne peuvent être construits que **sur les lignes épaisses**.
- Chaque canal doit relier **2 intersections de lignes épaisses**.
- Chaque canal doit toucher le **réseau de canaux déjà construit**.
- Le réseau de canaux peut se diviser et s'étendre **dans toutes les directions**.



PLACEMENT DES PLANTATIONS

À chaque tour, les joueurs placent des tuiles de plantation sur le plateau en respectant les règles suivantes :

- Chaque tuile de plantation piochée doit être placée immédiatement sur une case vide.
- Une fois qu'un joueur a placé une tuile, il y place le nombre de cultivateurs indiqué par les icônes de la tuile.



Placez 1 cultivateur sur cette tuile.



Placez 2 cultivateurs sur cette tuile.

- Une tuile de plantation peut être placée à côté d'une autre plantation ou non.
- Une tuile de plantation peut être placée à côté d'un canal d'irrigation ou non. (Il est généralement plus intéressant de le faire.)
- Une tuile de plantation peut être placée sur une case sur laquelle figure un palmier. Dans ce cas, placez le palmier sur la tuile de plantation.

ASSÈCHEMENT DES PLANTATIONS

Les cultivateurs d'une plantation prennent soin de ses cultures. Si une plantation n'est pas irriguée, rien ne pousse dessus, et les cultivateurs l'abandonnent.

- Si au moins un côté d'une plantation touche un canal, elle est considérée comme irriguée et le reste jusqu'à la fin du jeu.
- Tour après tour, chaque plantation non irriguée s'assèche et **perd 1 cultivateur** (qui repart dans la boîte).
- Une plantation qui n'a plus de cultivateurs devient **neutre** (elle n'est la propriété d'aucun joueur).
- Une plantation neutre qui s'assèche de nouveau devient un **désert** : retournez la tuile pour afficher sa face désertique.
- Désert un jour, désert toujours : une irrigation ultérieure ne restaurera pas la plantation.



*Si cette plantation n'est pas irriguée, le cultivateur du joueur **rouge** la quittera.*



*Une fois le cultivateur parti, la plantation devient neutre. Elle n'appartient plus au joueur **rouge**. Si elle n'est pas irriguée au prochain tour, elle se transformera en désert.*



La plantation neutre non irriguée devient un désert : retournez la tuile. Elle restera dans cet état jusqu'à la fin du jeu.

EXTENSION DES PLANTATIONS

- Des plantations de même nature connectées par les côtés forment une grande plantation.
- Chaque tuile d'une grande plantation peut être exploitée par les cultivateurs de **joueurs différents**.
- Les **canaux d'irrigation** passant entre les tuiles d'une grande plantation ne séparent pas ces tuiles et ne divisent pas la plantation.
- Les **palmiers** d'une grande plantation ne la divisent pas en plantations plus petites.
- Les **tuiles désertiques** ne disposent d'aucune culture : elles peuvent diviser une grande plantation en plusieurs plantations plus petites.

L'exemple illustré présente :

- 1 grande plantation de pastèques composée de 3 tuiles
- 1 grande plantation de bananes composée de 4 tuiles
- 2 plantations de raisins indépendantes de 1 tuile chacune
- 1 grande plantation de piments composée de 2 tuiles
- 1 plantation de piments distincte, composée de 1 seule tuile
- 1 tuile désertique

Si la tuile désertique était encore une plantation de piments, il y aurait alors une grande plantation de piments composée de 4 tuiles.



COMPTAGE DES POINTS

À la fin de la partie, chaque joueur additionne les points de ses plantations. Plus une plantation compte de tuiles et plus un joueur y a placé de cultivateurs, plus il gagne de points :

Points d'un joueur issu d'une plantation = nombre de tuiles dans la plantation × nombre de cultivateurs du joueur.

Les palmiers permettent de bénéficier de points bonus : **si un joueur dispose d'un cultivateur sur une tuile comportant un palmier, ce palmier compte comme un cultivateur supplémentaire.**

Le joueur qui a le plus de points a gagné.

Exemple:



La plantation de pastèques donne au joueur **rouge 6 points** (3 tuiles × 2 cultivateurs) et **3 points** au joueur **vert** (3 tuiles × 1 cultivateur). Le palmier ne donne aucun point supplémentaire, car aucun joueur n'a placé de cultivateur sur sa tuile.

La plantation de piments donne au joueur **marron 1 point** (1 tuile × 1 cultivateur).



Si le joueur **vert** avait aussi placé un cultivateur sur la tuile du palmier, **il** aurait obtenu **9 points** (3 tuiles × 3 cultivateurs), car le palmier aurait alors compté comme un cultivateur vert supplémentaire.



Dans la plantation de bananes, le joueur **rouge** a placé des cultivateurs sur la tuile du palmier et obtient donc **12 points** (4 tuiles × 3 cultivateurs). De son côté, le joueur **vert** obtient lui aussi **12 points** (4 tuiles × 3 cultivateurs). Le joueur **marron** obtient quant à lui **8 points** (4 tuiles × 2 cultivateurs).

La plantation de raisins donne au joueur **rouge** **1 point** (1 tuile × 1 cultivateur).



DÉROULEMENT DU JEU

La durée du jeu varie selon le nombre de joueurs :

- 3 ou 4 joueurs : 11 tours (chaque pile comporte 11 tuiles de plantation)
- 5 joueurs : 9 tours (chaque pile comporte 9 tuiles de plantation)

Chaque tour se déroule en 7 étapes :

Étape 1. Enchères

Étape 2. Nomination d'un nouveau superviseur des canaux

Étape 3. Placement des plantations

Étape 4. Construction d'un canal

Étape 5. Construction d'un canal supplémentaire

Étape 6. Assèchement

Étape 7. Collecte des revenus

ÉTAPE 1 : ENCHÈRES

Piochez la première carte de chaque pile et retournez-les. (Placez-les sur le village représenté sur le plateau.)



Les enchères commencent. Le joueur le mieux disant pourra choisir une tuile en premier.

- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du superviseur des canaux, chacun doit annoncer le montant de son enchère et placer la somme correspondant sur la table. Un joueur peut aussi s'abstenir et garder son argent.
- Il n'est pas possible de faire une enchère égale à celle d'un autre joueur. Chaque enchère doit être **inférieure** ou **supérieure** aux enchères déjà annoncées.
- Chaque joueur ne peut enchérir **qu'une seule fois** ! Une fois que chaque joueur a pu s'exprimer, les enchères sont terminées.

ÉTAPE 2 : NOMINATION D'UN NOUVEAU SUPERVISEUR DES CANAUX

Une fois les enchères terminées, le **premier joueur à s'être abstenu** devient le nouveau superviseur des canaux. Si personne ne s'est abstenu, le joueur ayant fait **la plus petite enchère** devient le nouveau superviseur des canaux. Ce joueur reçoit le jeton correspondant, qu'il place sur la table, devant lui.

ÉTAPE 3 : PLACEMENT DES PLANTATIONS

Les joueurs peuvent maintenant choisir des tuiles de plantation, les placer et y positionner des cultivateurs. Ils doivent se conformer à l'ordre des enchères : le joueur ayant fait la plus grosse enchère commence et celui qui a fait la plus petite ferme la marche. Chacun doit procéder dans l'ordre suivant :

- Payer le montant de son enchère à la banque.
- Choisir **1 tuile de plantation** parmi les tuiles disponibles.
- Placer la tuile sélectionnée sur une case vide (Si la case dispose d'un palmier, le placer sur la tuile).
- Placer ses cultivateurs sur la tuile de plantation (1 pour chaque cultivateur représenté sur la tuile).

Une fois qu'un joueur a terminé ses étapes, le joueur suivant suit le même processus.

- Si un joueur s'est abstenu lors des enchères, il passe après tous les joueurs qui ont enchéri.
Si plusieurs joueurs se sont abstenus, ils jouent dans l'ordre suivant :
 - Le dernier à s'être abstenu joue le premier.
 - Le deuxième à s'être abstenu joue en deuxième, etc.
- Chaque joueur s'étant abstenu doit placer **1 cultivateur de moins** que le nombre indiqué sur sa tuile de plantation.
 - Si la tuile comporte 2 icônes de cultivateur, un joueur s'étant abstenu ne peut y placer qu'un cultivateur.
 - Si la tuile comporte 1 icône de cultivateur, un joueur s'étant abstenu ne peut y placer aucun cultivateur (la tuile est donc neutre).
- Dans une partie à **3 joueurs**, il restera 1 des 4 tuiles de plantation à la fin de cette étape. C'est au joueur ayant fait l'enchère la plus élevée qu'il revient de placer cette dernière tuile :

- Elle doit toucher le côté d'au moins une tuile qui n'est pas une tuile désertique (si possible, sinon, elle doit toucher au moins une tuile de désert).
- Elle est neutre (aucun cultivateur n'y est placé).

ÉTAPE 4 : CONSTRUCTION D'UN CANAL

Une fois les plantations placées, les joueurs doivent s'assurer qu'elles seront bien irriguées. Le **superviseur des canaux** décide de l'emplacement d'un nouveau canal. Toutefois, les autres joueurs peuvent tenter de le convaincre de faire passer le canal sur leurs plantations.

- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du superviseur, chacun peut proposer un emplacement en procédant comme suit :
 - Le joueur place son jeton de canal potentiel (**de sa couleur**) sur l'emplacement qui l'intéresse.
 - Pour encourager le superviseur à accéder à sa demande, il peut aussi placer quelques **escudos** sur la table, à titre de pot-de-vin.
 - **Plusieurs joueurs** peuvent proposer **le même emplacement**, auquel cas les pots-de-vin correspondants **se cumulent**.
 - Les joueurs ne sont pas obligés de proposer un emplacement ni de verser un pot-de-vin.
- Le superviseur des canaux doit trancher entre deux options :
 - **Accepter** l'un des emplacements proposés (mais pas nécessairement celui pour lequel le pot-de-vin est le plus important). Il empoche alors tous les pots-de-vin offerts par les joueurs qui ont proposé cet emplacement, puis y place un **canal bleu** (parmi la pile située à côté du plateau). Tous les jetons de canal potentiel sont rendus à leurs propriétaires.

OU

- **Rejeter** tous les emplacements proposés. Le superviseur des canaux n'empoche alors aucun pot-de-vin, mais peut choisir librement l'emplacement du **canal bleu** (qu'il prend parmi la pile située à côté du plateau). Il doit **payer à la banque 1 escudo de plus que le pot-de-vin total le plus élevé**.

Cas spécial : si **aucun joueur** n'a proposé d'emplacement, le superviseur des canaux peut créer un canal où il le souhaite en versant **1 escudo** à la banque. Si le superviseur des canaux ne peut pas ou ne veut pas payer, alors 1 canal bleu doit être rangé dans la boîte, il ne pourra être placé.

ÉTAPE 5 : CONSTRUCTION D'UN CANAL SUPPLÉMENTAIRE

Un joueur peut désormais construire un canal **supplémentaire** en utilisant son propre canal bleu.

- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du superviseur, chaque joueur annonce s'il souhaite construire un canal supplémentaire :
 - Si un joueur ne souhaite pas profiter de cette possibilité, c'est au joueur suivant de se prononcer (jusqu'au superviseur des canaux si tous les autres joueurs s'abstiennent).

- Si un joueur souhaite construire un canal supplémentaire, il peut placer son canal bleu librement.

Attention, chaque canal (pour l'étape 4 comme pour l'étape 5) doit suivre les règles énoncées à la page 4 :

- Il doit toucher le réseau de canaux existant.
- Il doit être placé sur des lignes épaisses et relier deux intersections.

Lors du placement d'un canal supplémentaire, personne ne paie ou ne reçoit d'escudos.

- Il n'est possible de construire **qu'un seul canal supplémentaire** par tour. Par conséquent, une fois qu'un joueur a profité de cette possibilité, aucun autre joueur ne peut l'imiter lors de ce tour.
- La construction d'un canal supplémentaire marque la fin de l'étape 5.

Chaque joueur ne dispose que d'un canal bleu et ne peut donc construire qu'un seul canal supplémentaire pendant la totalité de la partie. Le moment et l'emplacement de la construction de ce canal sont donc hautement stratégiques.

ÉTAPE 6 : ASSÈCHEMENT

Les joueurs doivent désormais déterminer quelles tuiles de plantation ne sont pas irriguées.

- Chaque tuile de plantation dont aucun côté n'est adjacent à un canal est considérée comme **non irriguée**.
- **Retirez 1 cultivateur** de chacune de ces tuiles. (Remplacez ces cultivateurs dans la boîte.)
 - Si au début de l'étape 6, une tuile de plantation comporte 2 cultivateurs, alors il en restera encore 1 après cette opération.
 - Si au début de l'étape 6, une tuile de plantation comporte 1 cultivateur, alors la tuile deviendra neutre après cette opération. Une tuile de plantation neutre ne comportera jamais d'autre cultivateur.
 - Si au début de l'étape 6, une tuile de plantation ne comporte aucun cultivateur (tuile neutre), la tuile se transforme en désert ! Vous devez alors la retourner, de sorte que sa face désertique soit visible. Plus rien n'y poussera.

Au dernier tour, la totalité des tuiles non irriguées devient désertique, même si des cultivateurs s'y trouvent ! Retirez les cultivateurs en question et retournez les tuiles.

ÉTAPE 7 : COLLECTE DES REVENUS

Chaque joueur reçoit **3 escudos** de la banque.

Lors du dernier tour, ignorez l'étape 7.

DERNIER TOUR

Lors du **dernier tour** :

- À l'étape 6, **la totalité** des tuiles non irriguées devient désertique, même si des cultivateurs s'y trouvent.
- Ignorez l'étape 7, aucun joueur ne perçoit de revenus.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à l'issue du dernier tour, lorsqu'il ne reste plus de tuiles de plantation ni de canaux bleus.

- Jeu à 3 ou 4 joueurs : au bout du **11^e tour**.
- Jeu à 5 joueurs : au bout du **9^e tour**.

Le comptage des points se déroule comme suit :

- **1 point par escudo** possédé à la fin du jeu. Indiquez sur le tableau des scores le nombre d'escudos détenus par chaque joueur.
- Pour chaque plantation sur laquelle un joueur dispose de cultivateurs, le joueur obtient un nombre de points équivalent à la taille de la plantation multipliée par le nombre de cultivateurs (voir page 6). Indiquez sur le tableau des scores le nombre de points obtenus par chaque joueur.

Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de points. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

TABLEAU DES SCORES

Le plateau comporte un tableau des scores permettant de comptabiliser les points de chaque joueur (avec 3 lignes pour les unités, les dizaines et les centaines). Chaque joueur peut utiliser ses cubes (cultivateurs) non utilisés comme marqueurs.



Exemple 1

À la fin de la partie, le joueur **rouge** dispose de 8 escudos. Il place donc un cube rouge sur le 8 du tableau des scores. Il gagne 9 points grâce à sa plantation, ce qui lui donne un total de 17 points. Il place donc un cube rouge sur le 10 et un cube rouge sur le 7. Il continue ensuite à comptabiliser ses points en suivant cette méthode.

Exemple 2

Voici les résultats de 3 joueurs : le joueur **rouge** a 141 points, le joueur **marron** 139 et le joueur **vert** 98.



Nous recommandons de comptabiliser les points des différentes plantations les unes après les autres : comptez les points d'un joueur sur une plantation, puis retirez ses cultivateurs. Passez ensuite aux points d'un autre joueur de la même plantation, puis retirez ses cultivateurs, etc. Vous éviterez ainsi de vous y perdre.



••• RÉSUMÉ DES RÈGLES •••



PRÉPARATION

- Placez le **pion de source** sur le plateau, sur l'intersection de lignes épaisses.
- Placez les **3 palmiers** sur le plateau, sur 3 cases non adjacentes.
- Mélangez les **tuiles de plantation** et formez plusieurs piles :
 - **3 ou 4 joueurs : 4 piles de 11 tuiles**
 - **5 joueurs : 5 piles de 9 tuiles**
- Chaque joueur prend **1 canal bleu**.
- Placez les **canaux bleus** à proximité du plateau :
 - **3 ou 4 joueurs : 11 canaux**
 - **5 joueurs : 9 canaux**
- Chaque joueur prend un **canal potentiel** correspondant à sa couleur.
- Chaque joueur prend **22 cultivateurs** correspondant à sa couleur.
- Chaque joueur prend **10 escudos**. (Les escudos restants constituent la banque.)
- Le joueur qui a travaillé le plus récemment dans une ferme prend le **jeton de superviseur des canaux**.

DÉROULEMENT DU JEU

Étape 1 : enchères

- Retournez 1 tuile de plantation de chaque pile.
- Enchères : dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la personne à gauche du superviseur des canaux, chaque joueur place le montant de son enchère (différente de celles des joueurs précédents) sur la table. Chaque joueur ne peut enchérir **qu'une seule fois**.
- Un joueur peut aussi s'abstenir.

Étape 2 : nomination d'un nouveau superviseur des canaux

- Le joueur qui s'est abstenu le premier devient le nouveau superviseur des canaux. Si personne ne s'est abstenu, le joueur ayant fait la plus petite enchère devient le nouveau superviseur des canaux.

Étape 3 : placement des plantations

- Dans l'ordre des enchères (**de la plus grande à la plus petite**), les joueurs effectuent les actions suivantes :
 - Ils paient leur enchère à la banque.
 - Ils placent **1 tuile de plantation** sur une case vide et y positionnent leurs **cultivateurs**.
- Si un joueur s'est **abstenu** lors des enchères, il passe après tous les joueurs qui ont enchéri. Si plusieurs joueurs se sont abstenus, celui qui s'est abstenu en dernier est le premier à jouer après les joueurs ayant enchéri, puis vient le tour du deuxième joueur s'étant abstenu, etc. Chaque joueur qui s'est abstenu doit placer **1 cultivateur de moins** que ce qui est indiqué sur la tuile.
- **Partie à 3 joueurs** : 1 tuile de plantation sur les 4 n'est pas placée. Le **plus grand enchérisseur** peut la placer à côté d'une tuile de plantation non désertique (sans y positionner de cultivateurs, il s'agit d'une tuile **neutre**).

Étape 4 : construction d'un canal

- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du superviseur, chaque joueur peut formuler sa proposition :
 - Placer **son canal potentiel (de sa couleur)** sur la case sur laquelle il souhaite que le nouveau canal soit construit.
 - Placer éventuellement des **escudos** sur la table à titre de pot-de-vin pour le superviseur des canaux.
 - **Plusieurs joueurs** peuvent proposer **le même emplacement**, auquel cas les pots-de-vin correspondants se **cumulent**.
 - Il est recommandé de proposer à la fois un emplacement et un pot-de-vin.
- Le superviseur des canaux doit :
 - Accepter une proposition (pas nécessairement celle associée au pot-de-vin le plus important) : il prend l'argent proposé pour l'emplacement et y place un canal bleu. OU
 - Rejeter toutes les propositions et choisir un autre emplacement. Il doit alors payer à

la banque 1 escudo de plus que le montant du pot-de-vin le plus élevé.

Étape 5 : construction d'un canal supplémentaire

- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à gauche du superviseur, chaque joueur annonce s'il souhaite construire un canal bleu supplémentaire :
 - Si un joueur décide de ne pas construire un canal supplémentaire, c'est au joueur suivant d'annoncer ce qu'il souhaite faire.
 - Si un joueur décide de construire un canal supplémentaire, il place son canal bleu sur la case de son choix.
- **Seul 1 joueur** peut construire un canal supplémentaire à chaque tour.

Étape 6 : assèchement

- Retirez **1 cultivateur** de chaque tuile de plantation non irriguée. Si une tuile non irriguée ne comporte aucun cultivateur, retournez-la pour présenter sa face désertique.
- **Au dernier tour, la totalité** des tuiles non irriguées devient désertique !

Étape 7 : collecte des revenus

- Chaque joueur reçoit **3 escudos** de la banque.
- **Lors du dernier tour**, ignorez cette étape.



- Les joueurs indiquent sur le tableau des scores le nombre d'escudos qu'ils détiennent.
- Pour chaque plantation, les joueurs qui y ont placé des cultivateurs indiquent leurs points supplémentaires sur le tableau des scores.



VARIANTE À 2 JOUEURS



Cette section présente les règles adaptées pour une partie à **2 joueurs**. Toutes les autres règles restent inchangées.

PRÉPARATION

Préparez le jeu normalement, à l'exception des points suivants :

- B** Placez le pion de source normalement. Le joueur le plus âgé doit ensuite placer **un canal bleu** de sorte qu'il touche la source.
- D** Retirez 3 tuiles pour chaque type de plantation (2 sur lesquelles figurent 2 icônes de cultivateurs et 1 sur laquelle figure 1 seule icône de cultivateur) et remettez-les dans

la boîte. Mélangez les 30 tuiles restantes, face cachée, puis organisez-les en piles :

- 2 joueurs : **3** piles de **10** tuiles

F Placez les **10 canaux bleus** à proximité du plateau

- 2 joueurs : **10** canaux bleus

H En plus des 22 cultivateurs correspondant à sa couleur, chaque joueur doit prendre 22 cultivateurs d'une couleur différente de celle de son adversaire. Ils seront utilisés lors des enchères.

I Chaque joueur prend **5 escudos**.

DÉROULEMENT DU JEU

La variante à 2 joueurs se déroule sur 10 tours. (Chaque pile comporte 10 tuiles de plantation.)

Chaque tour se déroule en **7 étapes**, comme lors des parties classiques :

ÉTAPE 1 : ENCHÈRES

Aucun changement : retournez 1 tuile de plantation de chaque pile.

En revanche, les deux joueurs enchérissent **simultanément** et non plus à la suite l'un de l'autre pour déterminer qui peut choisir une tuile en premier.



- Ils doivent prendre en main **en même temps** un nombre de cubes équivalent au montant de leurs enchères. L'enchère de chaque joueur est **secrète**. Les deux joueurs peuvent cacher leurs cubes d'une main tout en prenant le nombre nécessaire de cubes de l'autre.
- Les joueurs ouvrent ensuite la main en même temps pour dévoiler leurs enchères.
- L'enchère de chaque joueur est limitée par le nombre d'escudos qu'il possède.
- Si les **enchères sont identiques**, le superviseur des canaux est considéré comme étant le meilleur enchérisseur.
- Un joueur peut aussi s'abstenir en montrant une main vide.
- Les deux joueurs doivent s'acquitter de leurs enchères auprès de la banque.

ÉTAPE 2 : NOMINATION D'UN NOUVEAU SUPERVISEUR DES CANAUX

Le joueur qui a fait l'enchère la plus basse devient le nouveau superviseur des canaux. (Le superviseur des canaux actuel est considéré comme le meilleur enchérisseur en cas d'égalité ou d'abstention des deux joueurs).

Ce joueur prend le jeton de superviseur des canaux. En plus de pouvoir choisir à quel emplacement construire un canal, il remporte les enchères en cas d'égalité.

ÉTAPE 3 : PLACEMENT DES PLANTATIONS

L'étape 3 suit les règles standard de pioche et placement des tuiles de plantation. Le meilleur enchérisseur est le premier à jouer. Chaque joueur doit :

- Choisir 1 tuile de plantation parmi les tuiles disponibles.
- Placer la tuile sélectionnée sur une case vide. (Si la case dispose d'un palmier, le placer sur la tuile.)
- Placer ses **cultivateurs** sur la tuile de plantation (1 pour chaque cultivateur représenté sur la tuile).

Si un joueur s'est **abstenu**, il doit placer **1 cultivateur de moins** que ce qui est indiqué sur la tuile, comme le spécifient les règles standard.

Comme dans une partie à 3 joueurs, il restera 1 tuile que le meilleur enchérisseur pourra placer.

- Elle doit toucher le côté d'au moins une tuile qui n'est pas une tuile désertique (si possible, sinon, elle doit toucher au moins une tuile de désert).
- Elle est neutre (aucun cultivateur n'y est placé).

ÉTAPE 4 : CONSTRUCTION D'UN CANAL

Comme dans les règles standard, le **superviseur des canaux choisit l'emplacement de construction du canal**, et l'autre joueur peut proposer un emplacement et un pot-de-vin.

ÉTAPE 5 : CONSTRUCTION D'UN CANAL SUPPLÉMENTAIRE

Comme dans les règles standard, l'autre joueur peut construire un canal supplémentaire en premier.

ÉTAPE 6 : ASSÈCHEMENT ET ÉTAPE 7 : COLLECTE DES REVENUS

Les étapes 6 et 7 suivent les règles standard.

Créateurs du jeu : Claudia Hely, Roman Pelek
Illustrations : Tomek Larek
Chef de projet : Jarosław Basalyga, Adam Bukowski
Variante à 2 joueurs : Adam Bukowski,
Patrik Gęsiak, Paulina Kortas, Michał Szewczyk
Développement technique : Grzegorz Traczykowski
Réalisation graphique et PAO : Cezary Szulc,
Jan Tomaszewicz, Tatsiana Korbut



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Pologne
www.trefl.com