

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



EDEN

Pour 3 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Le premier qui possède sur le plateau des terrains valant au total 20 points de fertilité a gagné.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu

- 49 cartes d'irrigation indiquant la localisation des cartes

- 17 cartes de culture montrant diverses dispositions de tuiles

- 54 cartes de mana image de la Vénus préhistorique

96 tuiles de terrain (24 de chaque couleur)

4 cartes d'aide

PRÉPARATION

- Le **plateau de jeu** est posé au milieu de la table. Celui-ci comporte un système de coordonnées. On retrouve ces coordonnées sur les cartes d'irrigation – il existe une carte pour chaque case du plateau. En jouant la carte A1, le joueur peut donc arroser la case A1 ; avec la carte B1 il peut donc juste arroser la case B1.
- Les **cartes de mana** sont séparées des autres cartes. Chaque joueur reçoit 100 mana (1x50 , 1x20 , 2x10 , 2x5). Ces cartes sont posées en un tas face cachée devant le joueur de façon à ce que les autres joueurs ne sachent jamais combien il lui en reste. Les cartes restantes sont triées et posées à côté du plateau. Un joueur prendra le rôle de banquier. Avec la mana, vous pouvez améliorer vos terrains et aussi tenter de vous approprier ceux de vos adversaires.
- Chaque joueur reçoit toutes les **tuiles de terrain** d'une couleur qu'il pose face visible devant lui. Les tuiles montrent les terrains dans différents degrés d'évolution différents. Plus la parcelle de terre est cultivée, plus les plantes grandissent ; ceci est indiqué grâce aux points blancs et rouges. Plus la parcelle comporte de points, plus sa valeur est grande. Le point blanc montre le premier degré de développement : la terre austère est devenue fertile. Les points rouges indiquent le revenu par tour.
- Les **cartes d'irrigation** et les **cartes de culture** sont mélangées ensemble et sont posées en un tas face cachée à côté du plateau. Chaque joueur reçoit 6 cartes qu'il prend en main. Comme pour sa mana, ces cartes ne doivent pas être vues des autres joueurs. Grâce aux cartes d'irrigation, le joueur rend la terre fertile. Grâce aux cartes de culture, le joueur peut revaloriser ses propres terres.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Quand c'est son tour, le joueur doit exécuter trois actions différentes, comme indiqué ci-dessous. On joue dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre. Le plus vieux joueur commence.

- **1.** recevoir de la mana
- **2.** a) jouer 1 ou 2 cartes d'irrigation et éventuellement tenter de s'approprier des terres.

ou

- b) jouer 1 carte de culture et revaloriser une tuile de terrain.

ou

- c) passer

de plus, à n'importe quel moment de son tour, le joueur peut vendre des cartes de culture contre de la mana et / ou acheter des cartes de cultures qui sont face visible.

- **3.** piocher une carte.

1. recevoir de la mana

cartes avec la Vénus préhistorique

Le joueur compte les points rouges de fertilité présents sur ses tuiles présentes sur le plateau. Il reçoit de la banque 5 mana pour chaque point rouge. Si le joueur termine son tour et a oublié de demander ses revenus de mana, tant pis, c'est trop tard !

2. jouer des cartes

2a. cartes d'irrigation (cartes avec les coordonnées et l'image du paysan)

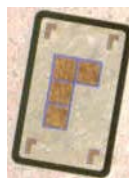
Le joueur pose 1 carte d'irrigation sur le tas de défausse et pose une de ses tuiles sur la case indiquée par la carte. S'il le souhaite, il peut aussi jouer une **deuxième** carte d'irrigation. Immédiatement après avoir joué une carte d'irrigation, vous **pouvez** essayer de vous approprier les tuiles de terrain **adjacentes** appartenant à autre joueur (voir « Prise de terrain »). Si vous jouez deux cartes, vous pouvez tenter de reprendre successivement deux prises de terrain.

Ou

2b. cartes de culture

· Au lieu de jouer une ou deux cartes d'irrigation, le joueur pose **une carte de culture** sur la défausse. Ainsi, il augmente au degré supérieur la valeur de ses tuiles. Celles-ci doivent être disposées comme indiqué sur la carte.

Exemple : le joueur joue la carte suivante . Il doit donc posséder sur le terrain un territoire de quatre tuiles ainsi disposées.

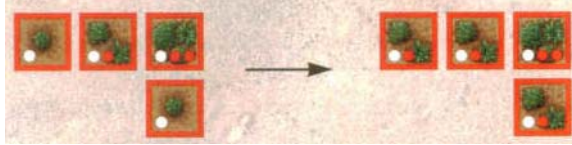


· Vous pouvez tourner la carte comme vous le souhaitez afin de trouver sur le plateau une disposition de tuiles qui convienne. Cependant, vous n'avez pas le droit d'inverser l'illustration, c'est-à-dire comme dans un miroir.

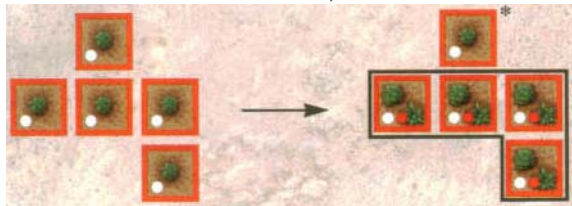


- il est possible de revaloriser une disposition de parcelles de terre de valeurs différentes. Cependant, seules les tuiles aux valeurs les plus basses seront augmentées.

Exemple : avec la carte de culture ci-dessus, seules deux tuiles peuvent être augmentées :



- Les tuiles qui composent le secteur à revaloriser (comme indiqué sur la carte) ne doivent appartenir à ce seul joueur, c'est-à-dire que les tuiles qui vont être revalorisées ne doivent être que d'une seule couleur.
- Vous pouvez aussi utiliser une carte même si votre secteur est plus grand que l'illustration de la carte, mais seules les tuiles indiquées par la carte seront revalorisées.



*exemple : la case * (en dehors du cadre) ne sera pas revalorisée car elle n'appartient pas au secteur indiqué sur la carte.*

PROGRESSION D'UNE CULTURE

1. Le joueur joue une carte culture.
2. Sur le plateau, il pose les tuiles 'niveau supérieur' correspondantes. Une tuile de niveau 1 (1 point de fertilité) sera enlevée pour être remplacée par une tuile de niveau 2 (2 points de fertilité). Si le joueur souhaite réévaluer une tuile de niveau 2, il devra la remplacer par une tuile de niveau 3 (3 points de fertilité). Les tuiles niveau 3 seront changées en tuiles niveau 4 en les tournant.
3. Par case que vous revalorisez, vous devez payer 10 mana à la banque. Vous ne payez *que* pour les tuiles que vous avez améliorées, pas pour toutes les cases indiquées sur la carte (voir le premier exemple d'amélioration où le joueur ne paiera que 20 mana pour les deux seules tuiles qu'il a pu améliorer)

ou

2c. passer

au lieu de jouer des cartes, on peut simplement passer son tour et ne rien faire.

Vendre ou acheter des cartes de culture

A n'importe quel moment de son tour, on peut échanger des cartes de culture contre de la mana, c'est-à-dire que le joueur peut vendre autant de cartes qu'il le souhaite à la banque et/ou en acheter autant qu'il veut parmi celles qui sont face visible devant la banque.

Quand le joueur veut **vendre** des cartes de culture à la banque, il les pose face visible à **côté** du plateau (pas dans la défausse !). Le joueur reçoit de la banque 10 mana pour chaque case présente sur la carte.

Quand le joueur veut **acheter** une carte de culture qui se trouve parmi celles face visible devant la banque, il paie 10 mana à la banque pour cet achat, indépendamment du nombre de cases visibles sur la carte (c'est un coût forfaitaire), plus (+) 10 mana par case visible. Le joueur peut immédiatement utiliser cette carte à la condition de ne pas en avoir joué avant lors de ce tour.

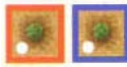
3. Piocher une carte

Si le joueur possède moins de 5 cartes, il peut en piocher une, indépendamment du fait qu'il en ait joué une ou plusieurs ou aucune. Si, lors de son tour, il joue plus d'une carte, sa main se réduit tout au long du jeu ! S'il possède déjà 5 cartes, il ne peut pas piocher de carte. La limite de 5 cartes ne concerne que les cartes irrigation + les cartes de culture. Les cartes mana ne sont pas comptées.

LA PRISE DE TERRAIN

Par une prise de terrain, le joueur va pouvoir essayer de prendre la terre à un adversaire en misant de la mana.

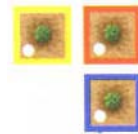
- Immédiatement après avoir joué une carte d'irrigation, vous pouvez attaquer une tuile adverse bleue adjacente à celle que vous venez de poser rouge. L'attaque ne peut être faite qu'immédiatement après joué la carte d'irrigation, cela ne sera pas possible plus tard.



- En plus de la tuile qui vient juste d'être posée au milieu, une seconde tuile à gauche peut attaquer en même temps. Cette tuile à gauche qui renforce la première au milieu doit lui être horizontalement ou verticalement adjacente.



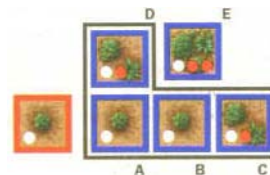
- Un seul adversaire peut être attaqué. Si plusieurs tuiles adverses sont adjacentes, le joueur devra décider lequel il attaque.



Rouge doit ici se décider

- Le joueur peut également attaquer plusieurs tuiles adverses, à condition que ces autres tuiles soient adjacentes à la première.

Exemple : Rouge attaque la tuile A mais aussi la B, la C et la D. Il put aussi attaquer la E mais il choisit de ne pas le faire.



DÉROULEMENT D'UNE PRISE DE TERRAIN

- système de calcul : l'offre de mana / point adverse

Lorsqu'un joueur est *attaquant*, le coût de son attaque se calcule à partir du nombre de points de fertilité rouges et blancs présents **sur les tuiles adverses qu'il attaque**.

Inversement, lorsqu'un joueur *est attaqué*, on calcule ce que ça va lui coûter en regardant le nombre de points de fertilité rouges et blancs **avec lesquels il est attaqué**.

Donc : les coûts d'attaque se calculent toujours en multipliant l'offre en mana par le nombre de points de fertilité adverses.

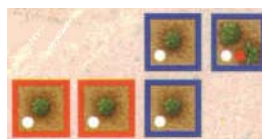
- L'offre minimum est de 10 mana par point de fertilité adverse. L'attaquant fait la première offre et pose face visible le montant de mana (qu'il offre pour *chaque* point adverse).
- Le joueur attaqué peut accepter l'offre qui lui est faite, ou il peut surenchérir. Il doit alors augmenter l'offre présente d'au moins 5 mana et poser face visible cette somme sur la table.
- La prise de terrain se termine dès qu'un joueur accepte l'offre adverse. Le joueur qui a fait la plus haute offre paie alors le total à son adversaire. Ensuite, il enlève la tuile de terrain adverse et la remplace par une tuile de sa couleur, au même degré de développement.

1. exemple :

Vous posez une tuile de terrain (avec un point blanc) sur la case B4. Sur la case C4, se trouve une tuile adverse qui a aussi un point blanc de fertilité. Vous lui en offrez 10 mana. Votre adversaire surenchérit à 15 mana. Vous surenchérissez maintenant à 25 mana. Votre adversaire passe, il accepte donc votre offre et reçoit de votre part 25 mana. Vous enlevez alors sa tuile et posez sur cette même case une de vos tuiles comportant aussi un point de fertilité.

2. exemple :

Vous, Rouge, attaquez avec deux cases (avec 2 points) trois cases du joueur Bleu (comportant 4 points). Cela signifie que si vous faites une offre de 20 mana et que vous gagnez cette prise de terrain, vous devrez payer 80 mana ($20 \text{ l'offre} \times 4 \text{ points de fertilité adverses}$). Si votre adversaire surenchérit à 25 mana et que vous acceptez cette offre, vous recevrez de sa part 50 mana ($25 \text{ sa surenchère} \times 2 \text{ vos points de fertilité}$). Si vous surenchérissiez à 30 mana, cela vous coûterait 120 mana ($30 \text{ votre offre} \times 4 \text{ son nombre de points}$). Si votre adversaire montait à 35, il ne vous devrait que 70 mana ($\text{l'offre } 35 \text{ multipliée par vos } 2 \text{ points}$). Dans ce cas, chaque offre vous serait donc plus coûteuse qu'à votre adversaire. Vous ne devriez tenter ce type de prise de terrain que lorsque vous êtes certain de la réussir.



Même si vous n'attaquez qu'une seule case adverse, les offres peuvent avoir des valeurs bien différentes. Par exemple, vous attaquez une tuile de 3 (3 points de fertilité) avec une tuile de 1 (1 point de fertilité) ; là aussi, il faudra multiplier par 3 votre offre, alors que votre

adversaire ne comptera qu'« une fois » .



FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui possède sur le plateau des tuiles comportant un total de 20 points de fertilité (blancs et rouges). Il n'est pas nécessaire que ça soit son tour. La mana restante n'est pas prise en compte.