



DIVERCITÉ

Règles

2 20

8+

But du jeu

Les joueurs posent à tour de rôle une de leurs pièces, jusqu'à ce que toutes les pièces soient posées sur le plateau. La dernière pièce posée marque la fin de la partie.

Chaque cité d'un joueur lui rapporte des points en fonction des ressources qui l'entourent.

Le joueur ayant cumulé le plus de points remporte la partie.

Préparation du jeu

Les deux joueurs se placent face à face.

Un joueur, appelé joueur **Noir**, jouera les pièces noires. L'autre appelé joueur **Blanc**, jouera les pièces blanches.

Les joueurs prennent leurs cités respectives ainsi que 3 jetons de ressources de chaque couleur.

Le joueur qui commence peut être tiré au sort en lançant le jeton noir et blanc. *playing first / second*

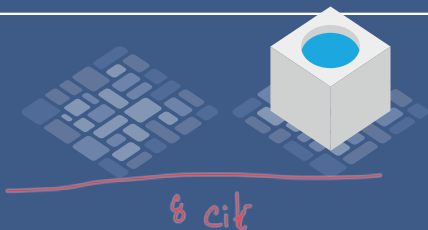
Ce joueur prend le jeton et le place devant lui, face de sa couleur visible.



Ordre du tour

Lorsque vient son tour, un joueur pose sur le plateau une des pièces qui se trouvent devant lui. Il a le choix entre :

Poser une de ses cités
sur une case de pavés



OU

Poser une de ses ressources
sur une case en pointillés



La case jouée doit être inoccupée mais le joueur n'est ni obligé de jouer à côté d'une case occupée, ni obligé d'entourer une de ses cités.

Une pièce lâchée par un joueur est considérée comme jouée. Elle n'est plus déplaçable jusqu'à la fin de la partie. C'est ensuite au tour de l'autre joueur.

Lorsque les 2 joueurs ont posé toutes leurs pièces, il reste alors une case de ressource inoccupée. Le joueur qui a commencé pose le jeton noir et blanc, considéré comme une ressource neutre, **sur cette dernière case libre du plateau**. Cette action marque la fin de la partie.

Décompte des points

Les joueurs comptent ensuite leurs points respectifs en retirant une à une les cités du plateau et en cumulant les points rapportés.

Chaque cité posée rapporte des points à son propriétaire en fonction de la couleur des 4 ressources qui l'entourent.

Il y a 2 cas de figure possibles :

1 / **La cité est entourée de 4 ressources de couleur différente.** On dit alors que le joueur a réussi à faire une **diversité**. Elle rapporte **5 points** à son propriétaire.

2 / **La cité n'est pas entourée de 4 ressources différentes.** Elle rapporte **1 point par ressource adjacente de la même couleur que la cité**. Elle peut donc rapporter entre 0 et 4 points à son propriétaire.



1 / La cité verte (∅) du joueur **Noir** lui rapporte 5 points car il a réussi à faire une **diversité**.



2 / La cité jaune du joueur **Blanc** lui rapporte 2 points. Les 2 ressources jaunes (🌾) rapportent chacune 1 point. Les autres ressources ne lui en rapportent aucun.

Si les cités appartiennent aux joueurs, les ressources au contraire font partie du plateau dès l'instant où elles sont placées sur celui-ci. Elles profitent simultanément à toutes les cités qui les entourent, quel que soit leur propriétaire.



Dans cet exemple, le joueur **Noir** est tenté de jouer une ressource rouge (🔱) pour entourer ses cités rouges, et donc marquer des points. Ce jeton lui rapporterait 1 point par cité.

Cependant, il doit prendre en compte que cette action profitera directement à la cité bleue (∅) du joueur **Blanc** qui gagnera immédiatement 5 points car sa cité aura une **diversité**.

Le jeton noir et blanc vient clôturer la partie mais **ne rapporte aucun point aux joueurs**. Les cités qui lui sont adjacentes ne peuvent donc pas faire de **diversité**.

Le joueur ayant comptabilisé le plus de points remporte la partie.



Limiter le temps autorisé entre chaque coup, ou le temps total accordé à chaque joueur pour dynamiser les parties.



Pour varier, le premier joueur peut commencer par placer le jeton noir et blanc où il veut. L'autre joueur joue en premier.

50/50

Une égalité est possible. Si cela arrive, rejouer en changeant le joueur qui commence.

Bon jeu !