FERTILITY



Fertility est un jeu de Cyrille Leroy,
illustré par Jérémie Fleury,
publié par Catch Up Games
et distribué par Blackrock Games.
Graphisme : Manoël Verdiel.
Mise en page : Clément Milker.
Septembre 2018 - Catch Up Games.

Remerciements
Cyrille : merci à mon épouse Manue et mon fils Vianney pour leur soutien. Un grand merci à Steeve et Laurence et leur Antre du Dragon pour leur disponibilité. Merci à Franck et Sophia, Romu, Lyse et Vincent, Pascal ainsi qu'Alexis, Guillaume, Éric et Bryan. Et enfin un énorme bisou à ma p'tite Lisa
Catch Up Games remercie Bertrand, Colin, Maël, Max et Jen, Igor, ainsi que tous les testeurs pour leurs retours et conseils avisés.

FERTILITY

Un jeu de Cyrille Leroy
Illustré par Jérémie Fleury

Vous êtes un Nomarque. Le Pharaon vous a nommé à la tête d'une Métropole de l'Egypte antique et de sa région. Le Nil termine sa crue et les terres de la Vallée sont prêtes à livrer leurs richesses. Organisez la collecte des ressources, construisez les quartiers avec les boutiques les plus lucratives, approvisionnez-les en marchandises et gagnez le plus de Debens pour la gloire du Pharaon. Le joueur qui utilisera au mieux les ressources de la Vallée du Nil remportera la partie.

BUT DU JEU

Être le Nomarque ayant gagné le plus de Debens. Pour y parvenir, vous allez collecter les ressources de la Vallée du Nil. Elles vous serviront à construire et approvisionner les Boutiques de votre Métropole, afin d'amasser plus de richesses que vos adversaires.

ÉLÉMENTS DU JEU

Avant votre première partie, prenez le temps de découvrir les principaux éléments du jeu.

Plateau central

Le plateau central est constitué de plusieurs plateaux Vallée. C'est ici que les joueurs récoltent les ressources nécessaires au développement de leur Métropole.



Tuiles Vallée

Les tuiles Vallée sont toutes composées de 2 scènes, représentant 2 des 4 ressources du jeu : Albâtre, Bovin, Fleur de Papyrus et Raisin. En posant les tuiles Vallée sur le Plateau central, les joueurs récoltent les ressources correspondantes.



Le type de chaque scène est indiqué par une icône.

Tuile de départ

La tuile de départ reprend les 4 types de scène du jeu. Elle indique où débute la partie sur le plateau central.



Ressources

Il en existe 4 : Albâtre, Bovin, Fleur de papyrus et Raisin. Les ressources servent à construire les Boutiques et à les approvisionner pour remporter des Debens.



Tuiles Quartier

Chaque Quartier contient entre 1 et 3 Boutiques. C'est en approvisionnant leurs Boutiques avec des ressources que les joueurs gagnent des Debens.



Cette Boutique requiert 2 Bovins pour être totalement approvisionnée.

Plateaux Métropole

Les plateaux Métropole représentent les villes des joueurs. C'est ici qu'ils vont construire des tuiles Quartier.

Chaque plateau Métropole compte 4 Boutiques de départ...

... et 7 emplacements pour construire des Quartiers avec de nouvelles Boutiques.



Le Grenier permet de connaître la quantité de Blé en votre possession.

En fin de partie, utilisez ces rappels iconographiques pour compter vos Debens.

Monuments

Au nombre de 4 (Obélisque, Pyramide, Sphinx et Temple), ils sont mis en jeu par les joueurs durant la partie. Lors du décompte final, ils permettent, à ceux qui en ont posé le plus, de gagner des Debens supplémentaires.

Note : avant votre première partie, assemblez les pions Monument de chacun des joueurs.



MISE EN PLACE

Prenez 3 plateaux Vallée à 2 ou 3 joueurs et 4 plateaux à 4 joueurs. Placez-les côte à côte verticalement, dans le sens de votre choix, afin de constituer le plateau central 1. Accrochez les plateaux Vallée entre eux grâce aux raccords fournis 2.

Placez la tuile de départ 3 dans le sens de votre choix, sur le symbole de Départ le plus proche du centre de la Vallée. Si deux symboles de Départ en sont à égale distance, choisissez celui que vous voulez. **Les autres symboles de Départ n'ont pas d'effet durant la partie**.

Prenez des tuiles Vallée au hasard, le nombre de tuiles dépendant du nombre de joueurs : **46 à 4 joueurs, 35 à 3 joueurs, 24 à 2 joueurs**. Faites-en une pile, face cachée 4, et remettez les autres dans la boîte : elles ne seront pas utilisées lors de la partie. Chaque joueur prend 3 tuiles Vallée, face visible, devant lui : c'est sa Réserve Personnelle 5. Révélez 3 tuiles Vallée de la pioche à côté du plateau central : c'est la Réserve Commune 6.

Chaque joueur prend un plateau Métropole et le place devant lui 7. Il met un marqueur Blé sur la case 0 du Grenier à Blé 8.

Les tuiles Quartier sont mélangées en une pioche, face cachée, à proximité du plateau central. Révélez les 4 premiers Quartiers en une ligne 9.

Placez les ressources à proximité du plateau, à portée de tous : c'est le Stock 10.

Chaque joueur choisit un type de Monument et prend les 4 pions correspondants 11.

Gardez le bloc de score à proximité 12, il vous servira en fin de partie.

LISTE DU MATÉRIEL

4 plateaux Vallée 1
6 raccords pour assembler le plateau central 2
1 tuile de départ 3
50 tuiles Vallée 4
4 plateaux Métropole 7
4 marqueurs Blé 8
40 tuiles Quartier 9
80 ressources (20 de chaque type) 10
16 pions Monument (4 de chaque type) 11
1 bloc de score 12



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur débute la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur effectue, dans cet ordre, les 3 étapes suivantes :

1. **Poser une tuile Vallée et récolter des ressources (obligatoire)**
2. **Construire une tuile Quartier (optionnel)**
3. **Approvisionner les boutiques de sa Métropole (optionnel)**

1 Poser une tuile Vallée et récolter des ressources (obligatoire)

Le joueur prend une des 3 tuiles Vallée de sa Réserve Personnelle et la pose sur le plateau central, dans le sens de son choix. Il doit la connecter à au moins une autre tuile déjà en jeu (y compris la tuile de départ), en faisant correspondre au minimum une des deux scènes de sa tuile, verticalement ou horizontalement, avec une scène déjà en jeu. Les tuiles doivent toujours être posées sur une case de désert : il est interdit de les poser sur une case de Blé ou d'Eau.
Si le joueur ne peut pas poser de tuile, il en défausse une de sa Réserve Personnelle et poursuit son tour normalement, en passant à l'étape suivante.



La pose est valide. La scène du champ de papyrus est connectée à une scène identique déjà en jeu.

La pose n'est pas valide. Aucune des deux scènes de la tuile mise en jeu n'est connectée à une scène identique.





Ces deux poses ne sont pas valides. Il est interdit de poser une tuile sur une case de Blé ou d'Eau.

Poser une tuile permet au joueur de récolter des ressources. 4 cas peuvent se présenter, tous cumulables.

A. Connexion à une autre tuile

Chaque scène de la tuile qui vient d'être posée rapporte une ressource pour chaque scène identique à laquelle elle est connectée. Le joueur prend les ressources correspondantes dans le Stock et les place **à côté de son plateau Métropole**.



B. Connexion à un champ de Blé

La tuile qui vient d'être posée rapporte un Blé pour chaque case de Blé du plateau central à laquelle elle est connectée. Le joueur avance **le marqueur Blé de son plateau Métropole** d'une case par Blé remporté.



C. Recouvrir une ressource du plateau

Si un joueur place une tuile sur une icône de ressource, il gagne la ressource correspondante. Le joueur prend la ressource dans le Stock et la place **à côté de son plateau Métropole**. La scène recouvrant le symbole peut être de n'importe quel type.



D. Création d'une Carrière

Si, en posant une tuile, le joueur forme un espace entièrement clos d'une seule case vide, il crée une Carrière. Il peut prendre une des quatre ressources du Stock (Albâtre, Bovin, Fleur de papyrus ou Raisin) et la placer **à côté de son plateau Métropole**. Il peut aussi ne pas prendre la ressource pour, à la place, poser un des Monuments de sa couleur dans la Carrière qu'il vient de créer. Les Monuments posés sur le plateau central permettent de gagner des Debens supplémentaires en fin de partie (voir le décompte final pour plus de précisions).



2 Construire une tuile Quartier (optionnel)

Une fois qu'il a récolté des ressources, le joueur peut construire une des tuiles Quartier disponibles face visible à côté du plateau. Il s'acquitte de son coût puis la positionne sur un des emplacements libres de son plateau Métropole. Le coût de construction est indiqué en haut à droite de la tuile. Il peut être payé avec **n'importe quelle combinaison de ressources** : Albâtre, Bovin, Fleur de papyrus, Raisin et Blé. Si le joueur utilise du Blé, il recule le marqueur Blé de son Grenier du nombre de cases correspondant. Dans les autres cas, **les ressources utilisées doivent être prises à côté du plateau Métropole du joueur. Le joueur ne peut pas utiliser les ressources déjà placées sur son plateau Métropole** pour payer le coût d'une tuile Quartier.



Lisa achète la tuile de droite. Elle doit payer 2 ressources de son choix, comme indiqué en haut à droite de la tuile.



Elle décide de payer avec un Raisin et un Blé. Elle prend un Raisin situé à côté de son plateau et le remet dans le Stock. Puis elle recule son marqueur Blé d'une case sur son plateau Métropole.



Lisa positionne ensuite la tuile Quartier qu'elle vient d'acheter, sur un des emplacements libres de son plateau Métropole.

Le joueur ne peut construire qu'une seule tuile Quartier à son tour, mais il n'est jamais obligé de le faire. Si le joueur n'a plus d'emplacement libre sur son plateau Métropole, il ne peut pas construire de nouveau Quartier.

3 Approvisionner les boutiques de sa Métropole (optionnel)

Qu'il ait ou non construit un Quartier, le joueur peut ensuite placer les ressources **encore disponibles à côté de son plateau** sur les Boutiques de sa Métropole. Chaque tuile Quartier peut comporter de 1 à 3 Boutiques à approvisionner. Une Boutique peut accueillir **autant d'exemplaires de la ressource correspondante qu'elle contient d'icônes**. Il est possible d'approvisionner plusieurs Boutiques durant le même tour. Si une Boutique nécessite plusieurs ressources pour être approvisionnée, il n'est pas nécessaire de toutes les placer simultanément.
Quand une Boutique est totalement approvisionnée, le joueur remporte le bénéfice indiqué à droite après la flèche. Les gains rapportés par les Boutiques sont de plusieurs types et dépendent de la Boutique approvisionnée.

Exemples de Boutiques



Si elle est approvisionnée avec 1 Fleur de papyrus, cette Boutique rapporte 5 Debens **en fin de partie** (voir le décompte final pour plus de précisions).



Cette Boutique rapporte 1 Blé **dès qu'elle est approvisionnée** avec 1 Raisin. Le joueur avance le marqueur Blé de son Grenier d'une case.



Si elle est approvisionnée avec 1 Albâtre, cette Boutique offre, **en fin de partie,** la Statue du Dieu représenté (voir le décompte final).



Si elle est approvisionnée avec 1 Bovin, cette Boutique rapporte au joueur, **en fin de partie**, 1 Deben pour chaque Bovin présent dans sa Métropole (voir le décompte final).



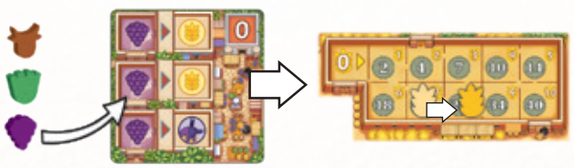
Cette Boutique peut être approvisionnée avec **n'importe quelle ressource provenant du Stock**. Elle rapporte 2 Debens lors du décompte final (voir le décompte final).



Si elle est approvisionnée avec 1 Bovin et 1 Raisin, cette Boutique offre au joueur, **en fin de partie**, la Statue du Dieu de son choix (voir le décompte final).



Dès qu'elle est approvisionnée avec 1 Fleur de papyrus cette Boutique rapporte 1 des 3 ressources indiquées à droite. Le joueur prend la ressource de son choix dans le Stock et **la place immédiatement dans une autre Boutique de sa Métropole**.



Lisa possède 1 Bovin, 1 Fleur de papyrus et 1 Raisin. Elle commence par placer son Raisin et avance immédiatement son marqueur Blé d'une case.



Elle place ensuite la Fleur de papyrus dans une Boutique qui lui rapportera 5 Debens en fin de partie. Elle place le Bovin dans une Boutique qui nécessite également un Albâtre pour être totalement approvisionnée. Si Lisa ne place pas d'Albâtre dans cette Boutique, d'ici la fin de la partie, elle ne produira aucun bénéfice.

Important : les ressources posées sur les Boutiques ne peuvent jamais être déplacées ou enlevées. Elles restent en place jusqu'à la fin de la partie.

FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

S'il reste des ressources au joueur à côté de son plateau Métropole, parce qu'il ne les a ni dépensées pour construire un Quartier ni placées sur une Boutique, elles sont remises dans le Stock. Le joueur complète ensuite sa Réserve Personnelle en prenant une tuile de son choix dans la Réserve Commune. Il rajoute une tuile Vallée de la pioche à la Réserve Commune, de façon à ce qu'il y en ait toujours 3 disponibles. Si le joueur a construit une tuile Quartier à ce tour, il révèle un nouveau Quartier de la pioche pour remplacer celui qu'il a pris. On passe ensuite au joueur suivant, dans l'ordre du tour.

FIN DE LA PARTIE

La fin du jeu se déclenche dès qu'il n'est plus possible de remplir la Réserve Commune jusqu'à 3 tuiles. Chaque joueur joue un dernier tour puis on procède au décompte final. Chaque joueur aura joué 9 tours.
Munissez-vous du bloc de score et comptabilisez les Debens de chaque joueur, **comme indiqué sur la page suivante.** Le joueur ayant le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a le moins de ressources sur son plateau Métropole est désigné vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

VARIANTE 2 JOUEURS

Une fois que vous maîtrisez le jeu, vous pouvez utiliser cette variante pour vos parties à 2 joueurs : lors de la mise en place, prenez **39 tuiles Vallée au lieu de 24** dans les règles classiques. Durant la partie, à chaque tour, après avoir complété sa Réserve Personnelle, le joueur retire de la partie une tuile de la Réserve Commune, avant de la compléter à trois tuiles.

DÉCOMPTE FINAL

Pour compter les Debens gagnés par chaque joueur, procédez dans l'ordre suivant :

1. **Boutiques généralistes**
2. **Boutiques spécialisées**
3. **Statues des Dieux**
4. **Monuments**
5. **Grenier**

1. Boutiques généralistes

Chaque Boutique généraliste totalement approvisionnée rapporte la valeur indiquée en Debens. Si une Boutique généraliste n'est que partiellement approvisionnée, elle ne rapporte rien.



Lisa a 5 Boutiques généralistes dans sa Métropole. Elle a totalement approvisionné 4 d'entre elles pour un gain total de 18 Debens (2+4+5+7). La 5ème Boutique, qui vaut 9 Debens, ne lui en rapporte aucun parce qu'elle n'est pas complètement approvisionnée.

2. Boutiques spécialisées

Une Boutique spécialisée totalement approvisionnée rapporte, en fin de partie, 1 ou 3 Debens pour chaque exemplaire de la ressource correspondante présent dans votre Métropole. Prenez en compte tous les jetons de la ressource correspondante dont vous disposez dans toutes les Boutiques de votre Métropole.



Lisa a approvisionné sa Boutique spécialisée en Raisin et gagne 3 Debens pour chaque jeton Raisin de sa Métropole. Elle compte tous les Raisins, même celui qui se trouve dans une Boutique partiellement approvisionnée. Avec 7 Raisins, elle gagne 21 Debens.

3. Statues des Dieux

Chaque joueur gagne des Debens grâce à la plus grande collection de Statues différentes qu'il possède dans ses Boutiques approvisionnées. Plus la collection est grande et plus le joueur gagne de Debens. Le barème est indiqué sur chaque plateau Métropole.



Lisa a approvisionné 2 Boutiques, lui offrant un total de 3 Statues différentes. D'après le barème situé sur son plateau Métropole, elle gagne 10 Debens.

4. Monuments

Le joueur ayant construit le plus de Monuments de sa couleur sur le plateau central gagne 15 Debens, le deuxième 7 Debens. En cas d'égalité pour la première ou la deuxième place, les joueurs ex æquo remportent tous la valeur correspondante. Si plusieurs joueurs sont premiers, le joueur suivant est classé à la deuxième place (ou les joueurs suivants s'il y a également une égalité pour la deuxième place). Un joueur ne gagne pas de Debens s'il n'a pas construit au moins un Monument.



Avec 3 Monuments posés durant la partie, Lisa est la joueuse qui en possède le plus. Elle remporte 15 Debens.



5. Grenier

La piste de Blé rapporte le nombre de Debens indiqué sur la case où se trouve votre marqueur de Blé en fin de partie.



Lisa possède 7 Blés dans son Grenier. Elle gagne 23 Debens.

Lisa a remporté 87 Debens durant la partie.

18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87