

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'Égypte 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.



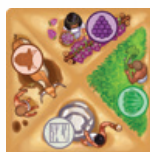
Tuiles Vallée

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.



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.



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.

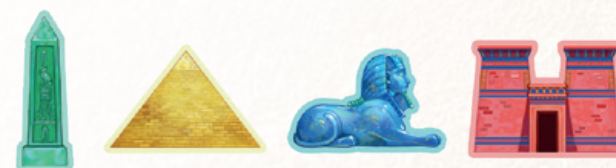


En fin de partie, utilisez ces rappels iconographiques pour compter vos Debens.

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'un 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).



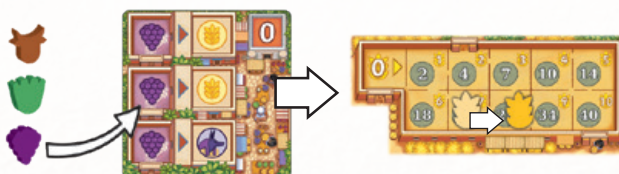
Cette Boutique peut être approvisionnée avec **n'importe quelle ressource**. Elle rapporte 2 Debens lors du décompte final (voir le décompte final).



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. Comme indiqué 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.

$$18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87$$

FERTILITY



Fertility is a game by Cyrille Leroy, illustrated by Jérémie Fleury, published by Catch Up Games and distributed by Blackrock Games. Graphism: Manoël Verdiel. Layout: Clément Milker. September 2018 - Catch Up Games.

Thanks

Cyrille: Thanks to my wife Manue and my son Vianney for their support. A big thank to Steeve and Laurence from «L'Antre du Dragon» for their open availability. Thanks to Franck and Sophia, Romu, Lyse and Vincent, Pascal, Alexis, Guillaume, Eric and Bryan. Lastly, a big kiss to my little Lisa.

Catch Up Games thanks Bertrand, Colin, Maël, Max & Jen, Igor, and all playtesters for their feedback and advice.

FERTILITY

**A game designed by Cyrille Leroy
Illustrated by Jérémie Fleury**

*You are a Nomarch in Ancient Egypt.
The Pharaoh put you in charge
of a Metropolis and its region. The flooding
of the Nile is coming to an end and the
lands of the Valley are ready to offer their
riches. Organize the collection of resources,
build districts with the most lucrative shops,
supply them with goods and earn the most
Debens for the glory of the Pharaoh.
The player who makes the best use
of the resources of the Nile Valley
wins the game.*

OBJECT OF THE GAME

Be the Nomarch with the most Debens earned. To achieve this, you will collect the resources of the Nile Valley. You will use these to build and supply the shops of your Metropolis in order to accumulate more riches than your opponents.

GAME COMPONENTS

Before your first play, take some time to discover the main elements of the game.

Central board

The central board is made of several Valley boards. This is where the players collect the resources that they need to develop their Metropolis.



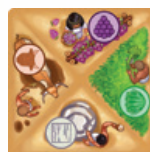
Valley tiles

Each Valley tile is composed of 2 scenes, depicting the 4 resources of the game: Alabaster, Bovines, Papyrus flowers and Grapes. By laying Valley tiles on the central board, players can collect the corresponding resources.



Starting tile

The starting tile features the 4 types of existing scenes. It indicates the game's starting point on the central board.



Resources

There are 4 of them: Alabaster, Bovines, Papyrus flowers and Grapes. The resources are used to build Shops, but also to supply them in order to earn Debens.



District tiles

Each District contains at least 1 and up to 3 Shops. Players earn Debens by supplying their Shops with resources.

This District features 2 Shops.

Building cost of the District.



This Shop requires 2 Bovines to be fully supplied.

Metropolis boards

Metropolis boards represent each player's city. This is where they will build District tiles.

Each Metropolis board already includes 4 starting Shops...

... and 7 spots available for building new Districts with new Shops.



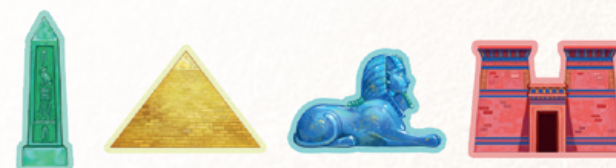
The Wheat Storehouse is used to indicate how much Wheat you possess.

At the end of the game, use these iconographic reminders to count up your Debens.

Monuments

There are 4 different ones (Obelisk, Pyramid, Sphinx and Temple) that will be put into play by the players throughout the game. During the final scoring, they are worth extra Debens for the players who have played the most.

Note: Before your first play, assemble each player's Monument pawns.



SETUP

Take 3 Valley boards for a 2 or 3 player game, and 4 boards for a 4 player game. In any orientation, place them vertically side by side in order to construct the central board **1**. Tie the Valley boards to each other by using the included connectors **2**. Place the starting tile **3** in any orientation on top of the start symbol  that is closest to the center of the Valley. If two start symbols  are equally distanced from the center, freely choose which one to use. **All other start symbols  are ignored during the game.** Randomly take a certain amount of Valley tiles, depending on the number of players: **46 with 4 players, 35 with 3 players, 24 with 2 players.** Form a face down pile with these **4**, and put the other remaining ones aside into the box: they will not be used during this game. Each player places 3 Valley tiles

face up in front of them: it is their Personal Pool **5**. Reveal 3 Valley tiles out of the draw pile next to the central board, which will be the Common Pool **6**. Each player takes a Metropolis board and places it in front of them **7**. They each put a Wheat token on the 0 square of the Wheat Storehouse **8**. The District tiles are shuffled into a face down draw pile, close to the central board. Reveal 4 Districts to arrange face up in a line **9**. Gather the resources close to the board, within reach of all players: this is the Stock **10**. Each player selects a type of Monument and takes its 4 corresponding pawns **11**. Keep the scorepad within reach **12**, as it will be used at the end of the game.

LIST OF COMPONENTS

- 4 Valley boards **1**
- 6 connectors for assembling the central board **2**
- 1 starting tile **3**
- 50 Valley tiles **4**
- 4 Metropolis boards **7**
- 4 Wheat tokens **8**
- 40 District tiles **9**
- 80 resources (20 of each type) **10**
- 16 Monument pawns (4 of each type) **11**
- 1 scorepad **12**



OBJECT OF THE GAME

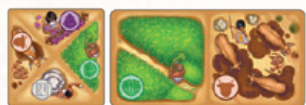
The youngest player starts the game. Players successively take turns, going clockwise. On their turn, a player resolves the 3 following steps, in following order:

- 1 Place a Valley tile and collect resources (mandatory)
- 2 Build a District tile (optional)
- 3 Supply Shops in their Metropolis (optional)

1 Place a Valley tile and collect resources (mandatory)

The player takes one of the 3 Valley tiles from their Personal Pool and places it on the central board, in any orientation. They must connect it to at least one other tile that is already in play (including the starting tile), by making at least one of the two Scenes of their tile match horizontally or vertically with a Scene that is already in play. Tiles always have to lay on desert squares: it is forbidden to place them either on a Wheat square or on a Water square.

If the player cannot play any tile, they then discard one from their Personal Pool and proceed normally to the next step of their turn.



This a valid play. The Papyrus field Scene is connected to an identical Scene that is already in play.



This move is not valid. Neither of the two Scenes of the tile that is brought into play is connected to an identical scene.



These two plays are not valid. It is forbidden to lay a tile on a Wheat or Water square.

Placing a tile allows the player to collect resources. 4 situations can occur, all of which are cumulative.

A. Connection with another tile

Each Scene of the tile that has just been played earns the player one resource for each identical Scene to which it is connected. The player takes the corresponding resources from the Stock and places them **next to their Metropolis board**.



B. Connection with a Wheat square

The played tile earns the player one Wheat for each Wheat square on the board to which it is connected. For each such earned Wheat, the player's **Wheat token moves up one square on their Metropolis board**.



C. Covering a resource on the board

If a player places a tile ontop of a resource icon, the player earns the corresponding resource. They take this resource from the Stock and place it **next to their Metropolis board**. The Scene covering the icon can be of whichever type.



D. Creation of a Quarry

If a player forms an entirely closed space of an empty square with their tile, they form a Quarry. They can earn one of the four resources from the Stock (Alabaster, Bovine, Papyrus flower or Grapes) and place it **next to their Metropolis board**. They can also choose not to take the resource, and instead they can put one Monument in their color in the Quarry that they just created. The Monuments placed on the central board can be worth Debens at the end of the game (see final scoring section for more details).



2 Build a District tile (optional)

Once they have gathered their resources, the player can build one of the District tiles that are available face up next to the board. They pay the tile's cost, then place it on one of the available spots of their Metropolis board. The cost for building is indicated on the top right of the tile. It can be paid with **any combination of resources**: Alabasters, Bovines, Papyrus flowers, Grapes and Wheats. If the player uses Wheat, they move their Wheat token down on their Wheat Storehouse track from the corresponding amount of Squares. In all other cases, **the resources used must be taken from the ones currently next to the player's Metropolis board**. **The player can never use any of the resources that have already been placed on their Metropolis board** to pay for the cost of a District tile.



Lisa buys the tile on the right. She has to pay 2 resources of her choice, as indicated at the top-right corner of the tile.



She decides to pay with one Grape and one Wheat. She takes one Grape that was placed next to her board and puts it back into the Stock. Then she moves her Wheat token one square backwards on her Metropolis board.



Lisa then places the District tile that she just bought on a free spot on her Metropolis board.

A player can only build one single District tile on their turn, but this is not required. If they have no remaining free spot on their Metropolis board, they cannot build any new District tiles.

3 Supply Shops in their Metropolis (optional)

Whether they chose to build a District or not, the player can place the resources that are **still available next to their board** on top of the Shops of their Metropolis. Each District tile can come with 1 to 3 Shops to supply. A Shop can receive **as many of the corresponding resources that it shows icons**. The player is allowed to supply several Shops during a same turn. If a Shop requires more than one resource in order to be supplied, the player does not have to place them on the same turn.

When a Shop has been fully supplied, the player earns the benefits indicated to the right of the arrow. There are several types of benefits a player can claim from the Shop, which ultimately depend on its type.

Examples of Shops



If it is supplied with 1 Papyrus flower, this Shop earns 5 Debens **at the end of the game** (see final scoring section for more details).



This Shop earns 1 Wheat **as soon as it gets supplied** with a Grape. The player moves their Wheat token up one square on their Storehouse track.



If it is supplied with 1 Alabaster, this Shop earns the Statue of the represented God **at the end of the game** (see final scoring).



If supplied with one Bovine, this Shop earns the player 1 Deben **at the end of the game** for each Bovine placed on their Metropolis (see final scoring).



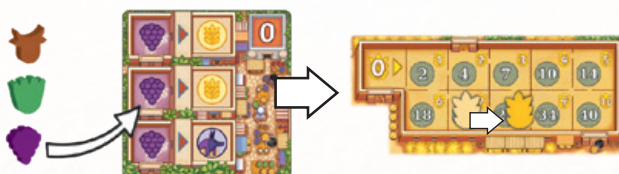
This Shop can be supplied with **any one resource**. It is worth 2 Debens during final scoring (see final scoring).



If it is supplied with 1 Bovine and 1 Grape, this Shop earns the player the Statue of the God of their choice **at the end of the game** (see final scoring).



As soon as it is supplied with 1 Papyrus flower, this Shop earns 1 of the 3 resources indicated to the right. The player takes whichever resource they choose and **immediately places it on another Shop in their Metropolis**.



Lisa collected 1 Bovine, 1 Papyrus flower and 1 Grape. She starts by placing her Grape and instantly moves her Wheat token up one square.



She then uses the Papyrus flower to supply a Shop that will earn her 5 Debens at the end of the game. She places the Bovine in a shop that also requires an Alabaster to be fully supplied. If Lisa does not place the required Alabaster here until the end of the game, this Shop will earn her no benefit.

Important: the resources can never be moved or taken off a Shop that they have been placed on. They stay there until the end of the game.

END OF A PLAYER'S TURN

If the player has any remaining resources next to their board because they have neither used them to build a district, nor placed them on a Shop, they have to be put back into the Stock. The player now completes their Personal Pool by picking a tile of their choice from the Common Pool. A new Valley tile is revealed from the draw pile to be added to the Common Pool, so that there are always 3 available tiles. If the player builds a District tile during this turn, a new District is revealed from the draw pile to replace the one that has been taken. Play then proceeds to the next player, following the turn order.

END OF THE GAME

The end of the game triggers as soon as the Common pool cannot be replenished to 3 tiles. Each player takes a last turn, then all players proceed to the final scoring. Each player will have played 9 turns. Take the scorepad and count up the Debens earned by each player, **as indicated on the next page**. The player with the highest total wins the game. In case of a tie, the player with the least resources on their Metropolis board is the winner. If there is still a tie, the tied players share victory.

2 PLAYER VARIANT

Once acquainted with the game, you may want to use the following variant for your 2 Player games: during setup, take **39 Valley tiles instead of the 24** mentioned in the classic rules. On each turn after completing their Personal Pool, the players removes 1 tile from the game's Common Pool before replenishing it to 3 tiles.

FINAL SCORING

To count how many Debens each player earned, proceed in the following order:

1. Generic Shops
2. Specialized Shops
3. Statues of Gods
4. Monuments
5. Wheat Storehouse

1. Generic Shops

Each fully supplied generic Shop is worth the indicated value in Debens. If a generic Shop is only partly supplied, it is worth nothing.



Lisa has 5 generic Shops in her Metropolis. She fully supplied 4 of these for a total earning of 18 Debens (2 + 4 + 5 + 7). The 5th Shop, which would have a value of 9, is worth nothing because it is not fully supplied.

2. Specialized Shops

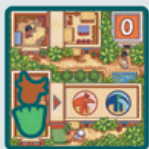
At the end of the game, a fully supplied specialized Shop earns 1 or 3 Debens for each copy of the corresponding resource that you have in your Metropolis. Take into account all the tokens of this resource in your Metropolis, regardless of the Shop they are on - fully supplied, partially supplied Shops and this Shop itself.



Lisa supplied her specialized Shop with Grapes, so she earns 3 Debens for each Grapes token in her Metropolis. She takes all of her Grapes into consideration, even the one that she has on a partially supplied Shop. With 7 Grapes, she earns 21 Debens.

3. Statues of Gods

Each player is awarded Debens for the biggest collection of different Statues that they have gathered in their supplied Shops. The bigger the collection, the more Debens the player earns. The scale of earnings is indicated on each Metropolis board.



Lisa supplied 2 Shops, providing a total of 3 different Statues. As indicated on the scale on her Metropolis board, she earns 10 Debens.

4. Monuments

The player who built the most Monuments to their color on the central board is awarded 15 Debens, and the player in second place receives 7 Debens. In case of a tie for first or second place, tied players all earn the corresponding value. If several players place first, the next player in the ranking is granted second place (or all next ranked players if there is also a tie regarding second place). A player is awarded no Deben if they did not build at least one Monument.

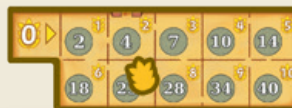


With 3 Monuments built during the game, Lisa is the player with the most of them. She earns 15 Debens.



5. Wheat Storehouse

At the end of the game, Wheat token's final placement on the Wheat track indicates the amount of Debens the player earns.



Lisa has gathered 7 Wheats in her Storehouse. She earns 23 Debens.

Lisa earned a total of 87 Debens for this game.

$$18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87$$