Prosperity lands

Un jeu stratégique de déplacements sur plateau, de collecte et de vente de ressources. Le jeu s'adresse aux joueurs débutants pour des parties conseillés à 4 joueurs.

3-4

30m

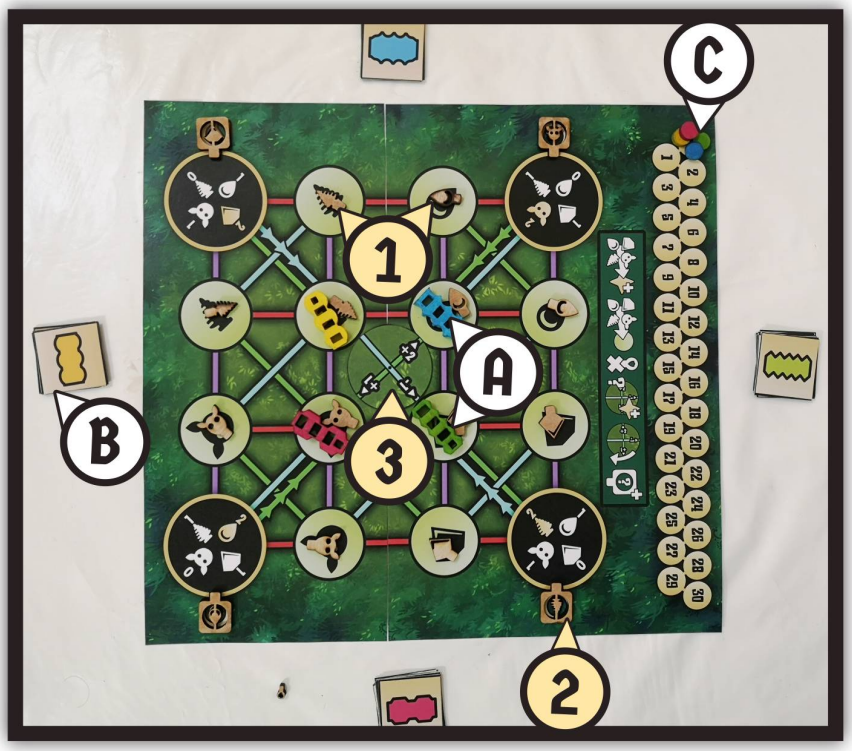
10+ ans

Prosperity est une terre pleine de promesses. Les opportunistes parcourent le pays avec leur caravane pour transporter et revendre les ressources abondantes. Le roi de Prosperity est sur son lit de mort et annonce une grande nouvelle : le citoyen le plus offrant deviendra le nouveau roi du territoire. Les marchands ambulants du monde entier se disputent alors les richesses restantes, mais ils n'ont plus beaucoup de temps pour devenir le plus riche.

Le but du jeu

L'objectif est de se déplacer sur le plateau pour collecter des ressources et les vendre pour gagner des points de victoire. Les joueurs vont pouvoir réaliser des missions, échanger des ressources avec les autres joueurs et s'adapter à la roue de bonus pour rapporter le plus de points. À l'issue des tours de jeu, le joueur avec le plus de points gagne la partie et le titre de roi de prosperity.

Matériel et mise en place



(A) Chaque joueur choisit une couleur de son choix, récupère le pion chariot correspondant et le place sur n'importe quelle case parmi les quatre au centre du plateau.

(B) Chaque joueur récupère le deck de cartes correspondant à sa couleur, le mélange et le garde face caché, c'est sa pioche. chacun récupère ensuite trois cartes en mains qu'il peut consulter secrètement.

(C) Chaque joueur place le pion rond de sa couleur sur la case 0 de la piste de point de victoire.

(1) Placez tous les jetons ressources sur les cases du plateau à leur emplacement indiqué.

(2) Placez les jetons mission sur leur emplacement indiqué sur les cases noires.

(3) Placez la roue de bonus au centre du plateau de sorte que les chemins de couleur rejoignent tous une case.

Déroulement du jeu

Une partie de jeu se déroule en une succession de déplacement et de collecte. Chacun leur tour, en commencement par un joueur au hasard, puis en sens horaire, les joueurs défaussent une carte pour se déplacer et collectent ensuite une ressource.

1 : Le déplacement

Quand c'est au tour d'un joueur, il révèle au choix une des cartes de couleur de sa main et la place face visible sur la table, c'est sa défausse. Il déplace ensuite son chariot vers une case adjacente en empruntant un chemin de la couleur de la carte défaussée. Ici par exemple, en défaussant une carte de couleur violette, le joueur jaune peut déplacer le pion chariot jaune vers une case en empruntant un chemin violet. Le joueur pioche ensuite une nouvelle carte de couleur dans sa pioche pour avoir un total de trois cartes en main.

2 : La collecte

Le joueur arrive sur un lieu avec au moins un jeton : le joueur est obligé de récupérer un jeton et de le placer dans son chariot. Il peut aussi décider de l'échanger contre un des jetons de son chariot, qu'il dépose alors à la place du jeton récupéré. Notez qu'un joueur est obligé d'échanger deux jetons si son chariot est plein.

Le joueur arrive sur un lieu avec un autre joueur : si l'autre joueur ne transporte pas le jeton bouclier, le joueur peut décider d'échanger un de ces jetons contre un jeton du chariot de l'autre joueur, sans lui demander son avis. L'autre joueur récupère alors le jeton bouclier et le charge sur la partie avant de son chariot.

Le jeton bouclier est donc toujours transporté par le dernier joueur qui s'est fait échanger un de ces jetons et permet de se protéger des échanges. Le jeton bouclier ne peut pas être échangé et reste sur le pion chariot d'un joueur tant que personne d'autre ne s'est fait échanger ses jetons ou que le joueur ne soit allé sur une case de vente. Il n'est jamais obligatoire d'échanger un jeton avec un autre joueur.

Le joueur arrive sur un lieu sans jeton et sans joueur : Il arrive sur la case et ne fait rien.

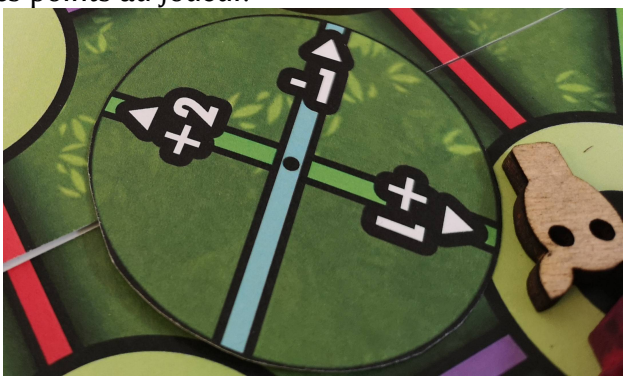
Dans tous les cas, un joueur ne peut récupérer ou échanger qu'un seul jeton lorsqu'il arrive sur une case, impossible alors d'échanger un jeton avec un joueur puis de récupérer un jeton sur le lieu ou bien de récupérer deux jetons présents sur un lieu.

3 : La vente des ressources

Quand un joueur transporte les jetons ressources qui lui conviennent, il peut décider de se rendre sur une case noire dite case de commerce. Il n'est pas possible d'y collecter de jeton ressource ou d'y échanger des ressources avec des joueurs. Cette case permet de gagner des points de victoire en vendant ses jetons ressources transportés. Chaque case de commerce rachètera les ressources à des prix différents. Pour connaître la valeur en points de victoire d'un jeton ressource, il faut observer deux éléments :

La valeur de vente du jeton ressource indiquée sur la case de commerce où la vente a été faite : chaque type de jeton ressource est indiqué avec une valeur associée : une qui ne rapporte rien, deux qui rapportent chacune 1 point et une dorée qui rapporte 2 points.

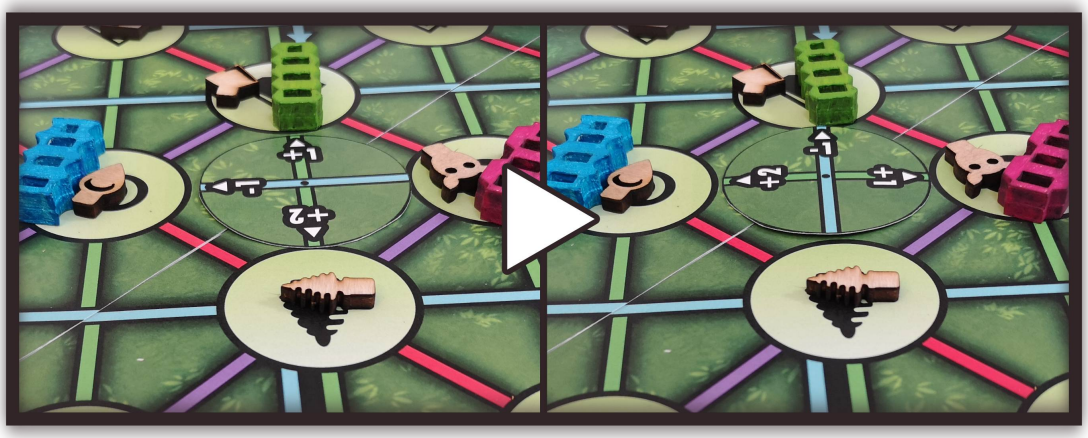
La roue de bonus : au fur et à mesure de la partie, une roue de bonus placée au centre du plateau va tourner pour pointer des cases de commerce et faire gagner ou perde des points de victoire aux joueurs. Si un joueur réalise une vente sur une case de commerce pointée par une valeur, le joueur marque alors les points de victoires indiqués. Notez que ces points peuvent être négatifs et faire perdre des points au joueur.



Par exemple : le joueur jaune vend une ressource diamant (2), un arbre (0) et une goutte d'eau (1) sur la case de commerce présentée plus haut. Il rapportera 3 points. Si on observe la roue de bonus et qu'elle pointe la case de commerce avec l'indication « +2 », le joueur marquera un total de 5 points !
Un joueur qui opère une vente sur une case de commerce ajoute immédiatement les points de victoire obtenus avec la vente des ressources et potentiellement du jeton bonus sur la piste de points de victoire. Pour cela, il suffit de déplacer le pion rond de sa couleur d'une case à l'autre.

Le joueur doit ensuite se séparer de la totalité des jetons qu'il transporte, même le jeton bouclier. Il les replace sur les cases de son choix, ne contenant pas déjà ce type de ressource, qui arbore l'icône du jeton. Si un jeton ressource d'un autre type est présent sur la case, le joueur peut décider d'y placer son jeton sans problème. Le jeton bouclier n'a pas d'emplacement et se place simplement en dehors du plateau.

Ensuite, le joueur tourne la roue de bonus à 90° en sens horaire de sorte à toujours pointer les quatre cases de commerce.



Enfin, le joueur peut choisir de récupérer le jeton mission présent sur sa case de commerce, s'il y en a une. Si le joueur transporte déjà un jeton mission en arrivant sur la case de commerce, elle doit être replacée à son emplacement correspondant sur une case de commerce.

Chaque jeton mission indique l'icône d'un type de ressource qui correspond au groupe de 3 cases sur plateau qui arbore cette icône. Quand un joueur se rend sur une des cases indiquées par un jeton mission qu'il transporte, il réussit la mission. il remporte immédiatement 2 points de victoire puis replace le jeton sur son emplacement sur une case de commerce. Ensuite, il résout le lieu normalement. Comme n'importe quel jeton qu'un joueur transporte, un jeton de mission peut être volé par un autre joueur lors d'un échange.

Notez qu'un joueur peut se rendre sur une case de commerce autant de fois qu'il le désire dans une partie de jeu et ceux même si son chariot n'est pas plein.
Vous pouvez retrouver un rappel de toutes les actions à réaliser lors d'une vente sur le cartouche près de la piste de points de victoire.

Quand un joueur a vidé sa pioche pour la première fois, il mélange toutes les cartes de sa défausse et la replace face cachée pour former une nouvelle pioche. Quand un joueur à vidé une seconde fois sa pioche, il continue à jouer jusqu'à ne plus avoir de cartes en main, la partie est alors terminée.

La fin de partie

Quand plus aucun joueur n'a de carte en main, la partie est terminée. Tous les jetons chargés dans les chariots des joueurs à la fin de la partie, qu'il s'agisse de ressources ou de missions, rapportent immédiatement 1 point de victoire. Le joueur qui cumule le plus de points de victoire gagne la partie.