Achetez le jeu Oliva sur play-in.com

1-4 JOUEURS 10+ 40'

OLIVA Règles

L'importance de l'huile d'olive remonte à l'époque wisigothique, lorsque des lois protégeaient les oliviers. L'influence arabe a ensuite favorisé l'expansion de la culture de l'olivier, et l'industrie oléicole portugaise est devenue un pilier majeur des exportations, se distinguant lors de l'Exposition universelle de Paris en 1889. Les années 1950 ont marqué un âge d'or, avec une expansion record des oliveraies et des rendements sans précédent, malgré la persistance d'une production locale à échelle réduite. Parallèlement au commerce colonial, les exportations se sont développées en Asie, aux États-Unis et sur les marchés européens où vivaient des communautés portugaises.
À mesure que l'industrialisation progressait, les oléiculteurs se sont tournés vers des cultures plus rentables telles que la pomme de terre et le raisin de cuve. Ce mouvement a entraîné un déclin de la culture de l'olivier jusqu'au début du XXIe siècle. Aujourd'hui, la région méditerranéenne conserve sa réputation d'excellence, produisant 95 % de l'huile d'olive mondial.

OLIVA retrace la production d'huile d'olive au Portugal dans les années 1950 et 1960, mettant en scène de grands moulins en pierre actionnés par l'eau et des presses manuelles. Le jeu rend hommage au savoir-faire et au dévouement des oléiculteurs, en mettant en avant les méthodes traditionnelles qui utilisent des nattes en sisal, des bassins taillés dans la pierre et de l'eau chauffée au four pour extraire ce précieux liquide.

OLIVA dépeint les méthodes de production traditionnelles, rendant hommage à la productivité des petites oliveraies que l'on peut encore admirer aujourd'hui sur les collines portugaises. Le jeu reflète l'ampleur et la qualité de la production d'huile d'olive en Méditerranée, alors que l'Espagne se rapproche des niveaux de production de l'Italie, suivie de près par la Grèce, la Turquie, le Maroc et la Tunisie.

APERÇU

Dans OLIVA, les joueurs incarnent des oléiculteurs qui rivalisent pour devenir le meilleur producteur d'huile d'olive du Portugal. En gérant leur exploitation, les joueurs récoltent des olives, les pressent pour en extraire l'huile d'olive et exportent celle-ci dans le monde entier.
À son tour, un joueur sélectionne et révèle une carte Action pour laquelle il effectue les actions correspondantes. La puissance des cartes Action augmente en fonction des cartes visibles sur les plateaux de chaque joueur.

OLIVA se joue en plusieurs manches définies par le nombre joueurs. Après la dernière manche, le joueur qui a le plus de PV (points de victoire) gagne la partie.

MATÉRIEL



4 PLATEAUX JOUEUR
(1 PAR JOUEUR)



1 PION
JOUEUR ACTIF



40 CUBES OLIVE ♛ (NOIRS)
20 CUBES HUILE D'OLIVE
♛ (VERT OLIVE)



36 CARTES ACTION DE BASE
(9 PAR JOUEUR)

40 PIÈCES
♛ (80 ESCUDOS)



30 x 1 ESCUDO
10 x 5 ESCUDOS



1 BLOC DE SCORES
♛ (DOUBLE-FACE)



1 MARQUEUR
1ER JOUEUR



9 CARTES BONUS DE NATION

63 CARTES MARCHÉ



24 CARTES
MARCHÉ MONDIAL
+
39 CARTES
MARCHÉ NATIONAL



4 CARTES RESSOURCES DE DÉPART
(UNIQUEMENT POUR LA VARIANTE
DE MISE EN PLACE - VOIR P. 21)

40 CARTES SPÉCIALES



28 CARTES
ACTION
SPÉCIALE
+
12 CARTES
SCORE



4 CARTES TAUX
DE CHANGE



15 CARTES AUTOMATE
(UNIQUEMENT POUR LE
MODE SOLO - VOIR P. 21 À 23)

Notes

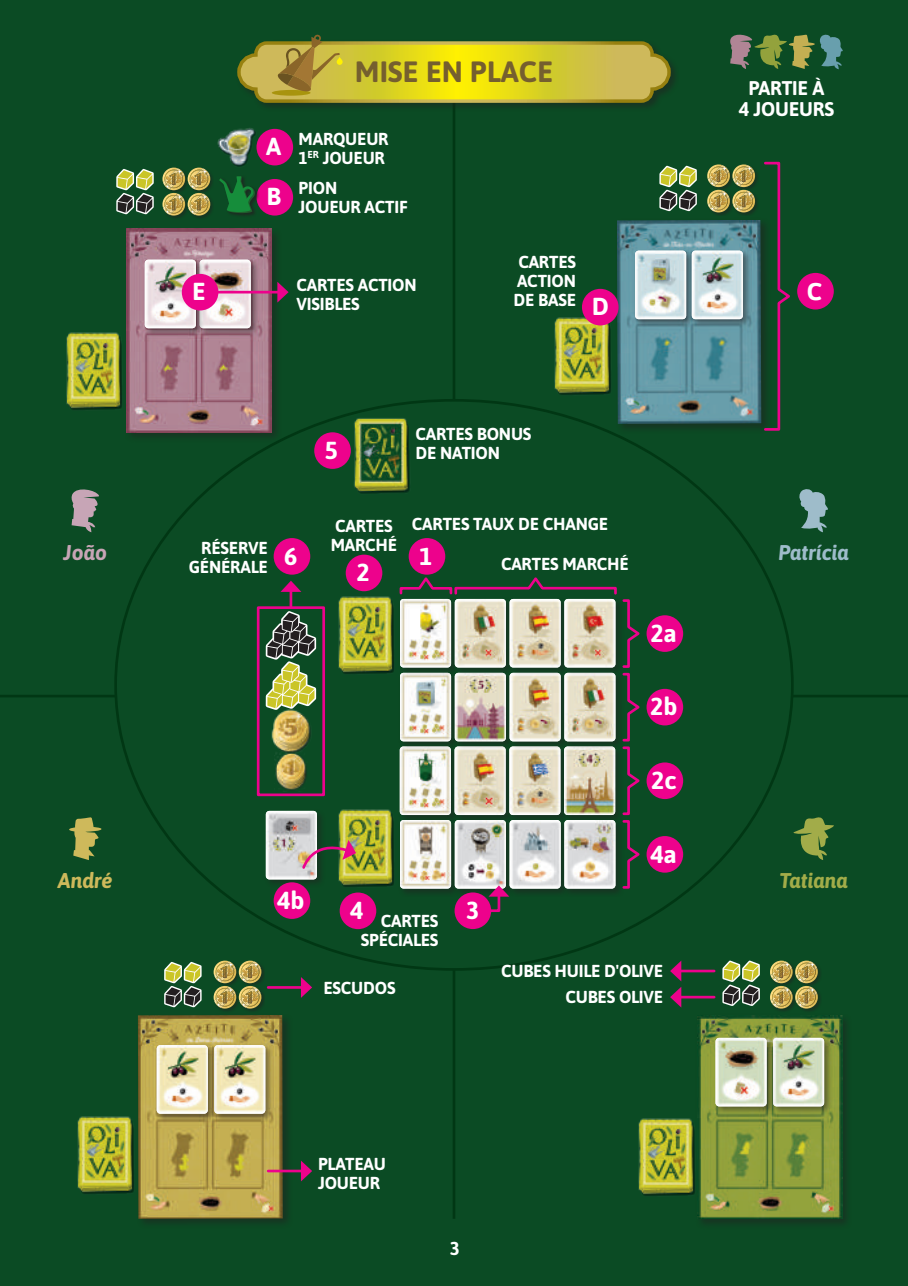
♛ *Les cubes Olive, Huile d'olive, et les Escudos sont illimités. En cas de pénurie durant la partie, utilisez un substitut approprié.*

♛ *L'Escudo était la monnaie du Portugal avant l'euro.*

♛ *Si vous n'avez plus de feuilles de score, vous pouvez en télécharger une version digitale sur le site de Pythagoras.*

MISE EN PLACE

PARTIE À 4 JOUEURS



1. Alignez verticalement les 4 **cartes Taux de change** en une colonne au centre de la table, dans l'ordre croissant de haut en bas.
2. Mélangez les **cartes Marché** et formez une pioche face cachée à gauche de la carte Taux de change du haut.

2a. Piochez et placez 3 cartes Marché face visible en ligne à droite de la **1re carte Taux de change du marché** pour créer le marché des bouteilles en verre haut de gamme.

2b. Faites de même pour la **2e carte Taux de change** pour créer le marché des bidons en métal.

2c. Répétez l'opération pour la **3e carte Taux de change** pour créer le marché de l'huile d'olive en vrac.

3. **À 2 joueurs**, retirez toutes les cartes spéciales portant ce symbole dans le coin inférieur droit et remettez-les dans la boite du jeu.
4. Mélangez les **cartes Action spéciale** et formez une pioche face cachée à gauche de la carte Taux de change la plus basse.

4a. Piochez et placez, face visible, 3 cartes Action spéciale en ligne à droite de la **4e carte Taux de change**.

4b. Mélangez les **cartes Score** avec les **cartes Action spéciale** restantes pour former une seule pioche de cartes spéciales.

5. Mélangez les **9 cartes Bonus de nation** et formez aléatoirement une pioche face cachée avec le nombre de cartes requis en fonction du nombre de joueurs.

2 JOUEURS – 6 CARTES **3 JOUEURS** – 4 CARTES **4 JOUEURS** – 3 CARTES

6. Remettez toutes les **cartes Bonus de nation** non utilisées dans la boite, sans les dévoiler. Préparez, à portée de tous les joueurs, une **réserve générale** avec les cubes Olive/Huile d'olive et les Pièces *(Escudos)*.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

A. Attribuez au hasard le **marqueur 1er joueur**. Il **ne change pas** de main durant toute la partie.

B. Donnez le **pion Joueur actif** au 1er joueur. Ce pion Joueur actif **tournera** dans le sens horaire pendant la partie.

C. Donnez à chaque joueur **1 plateau Joueur**, **4 Escudos**, **2 cubes Olive**, **2 cubes Huile d'olive** et les **9 cartes Action de base** de la couleur de son plateau Joueur.

D. Chaque joueur mélange ses **cartes Action de base** et forme une pioche face cachée à gauche de son plateau Joueur.

E. **Simultanément**, **chaque joueur** pioche les 2 premières cartes de sa pile et les placent face visible dans les cases du haut de son plateau Joueur.

F. **À 2 joueurs**, mélangez un 3e set de 9 cartes Action de base et formez une pioche face visible près de la réserve générale. Retournez la carte du dessus de cette pile et placez-la face visible à droite de la pile, pour que 2 cartes soient visibles.

DÉBUT DE MANCHE

OLIVA se joue en un certain nombre de manches, déterminé par le nombre de joueurs. Chaque manche comprend **autant de cycles qu'il y a de joueurs**. Au début de chaque cycle, un joueur détient le marqueur Joueur actif. Attention à bien distinguer les notions de manche et de cycle *(voir la définition du cycle page 16)*.

Au début de chaque manche, le 1er joueur **pioche 1 carte Bonus de nation** de la pile et la place au-dessus de la grille des marchés. Comme une carte Bonus de nation est révélée au début de chaque nouvelle manche, le nombre de manches de la partie correspond au nombre de cartes Bonus de nation de la pile, déterminé lors de la mise en place en fonction du nombre de joueurs.

2 JOUEURS – 6 MANCHES **3 JOUEURS** – 4 MANCHES **4 JOUEURS** – 3 MANCHES

Par conséquent, lorsque le 1er joueur dévoile la dernière carte Bonus de nation de la pile, **il déclenche la dernière manche**. Outre le fait de **compter les manches restantes**, ces cartes servent également au **décompte des PV en fin de partie**.

ANATOMIE D'UNE CARTE BONUS DE NATION



1 ***Au centre**, une illustration représente l'un des drapeaux nationaux ci-dessous :*



2 ***Dans le coin inférieur droit**, une valeur indique le nombre de cartes de cette nation qui se trouvent dans le jeu. N'oubliez pas, cependant, que certaines de ces cartes ont été retirées de la partie lors de la mise en place.*

DÉBUT DU CYCLE

Chaque joueur pioche 5 cartes Action de son paquet personnel *(situé à gauche de son plateau Joueur)* et les prend en main.

Simultanément, chacun choisit 2 cartes de sa main pour représenter les **actions qu'il souhaite effectuer** et les place **face cachée** sur les 2 emplacements vides en bas de son plateau Joueur.

Enfin, chaque joueur **défausse ses 3 cartes restantes face cachée** dans sa défausse *(à droite de son plateau Joueur)*. Si la pioche d'un joueur est épuisée, il mélange sa défausse pour créer une nouvelle pioche face cachée à gauche de son plateau et continue à piocher normalement.



João, le 1er joueur (A), initie la manche en révélant et plaçant 1 carte bonus de nation (B) (le Maroc). Il pioche 5 cartes action de sa pile (C) et en sélectionne 2 qu'il place au bas de son plateau Joueur (D). Il défausse les 3 autres (E). Pendant ce temps, les autres joueurs piochent 5 cartes, en sélectionnent 2 et défaussent les 3 restantes.

TOUR D'UN JOUEUR

À son tour, un joueur **doit sélectionner et révéler 1** des **cartes Action** face cachée du bas de son plateau Joueur **pour réaliser** l'action correspondante.

Après avoir révélé sa carte Action, le joueur vérifie si le **symbole d'action** de cette carte est représenté sur d'autres cartes face visible sur tous les plateaux Joueur *(y compris le sien)*.

Il peut alors activer sa carte révélée et/ou autant d'autres cartes affichant le même symbole qu'il le souhaite dans l'ordre de son choix, à condition de disposer des ressources nécessaires pour le faire. Lorsqu'il active une carte, il bénéficie de l'effet indiqué dessus.

Il peut aussi décider d'en activer aucune et renoncer à l'action sélectionnée s'il ne peut ou ne veut pas l'effectuer, mais cela met fin à son tour. Dans tous les cas, la carte Action qu'il vient de révéler reste face visible sur son plateau Joueur, permettant ainsi à tous les joueurs d'en profiter lors de leurs prochains tours. Quand il a terminé son tour, le joueur suivant dans le sens horaire peut commencer le sien.

À 2 joueurs , lorsqu'un joueur vérifie les symboles d'action correspondants chez son adversaire, il inclut en plus les 2 cartes Action de base visibles près de la réserve générale, en les traitant comme si elles appartenaient à un 3e joueur.

ACTIONS DE BASE

Chaque joueur commence avec **9 cartes Action de base** qu'il utilisera tout au long de la partie. Ces cartes comportent **6 types d'actions distinctes**, certains types apparaissant sur plusieurs cartes. Bien qu'un joueur choisisse ses **cartes Action de base** à l'avance, il n'effectue l'action correspondante qu'au moment de les retourner **face visible** pendant son tour.

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION DE BASE

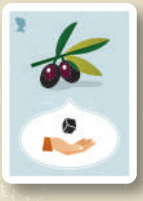


1 ***Dans le coin supérieur gauche**, un symbole indique la couleur du joueur à qui appartient la carte.*

2 ***En haut**, une illustration représente le symbole de l'action.*

3 ***En bas**, un symbole représente le gain de l'action effectuée.*

RÉCOLTER



Quand un joueur dévoile une **carte Récolter**, il effectue son action pour **récolter des olives**. Il vérifie si le **symbole d'action** de cette carte est représenté sur d'autres cartes face visible sur tous les plateaux Joueur *(y compris le sien)*. Pour chaque carte comportant ce symbole **qu'il souhaite activer**, il prend 1 cube Olive dans la réserve générale et le place près de son plateau Joueur *(ce gain peut varier s'il active des cartes Action spéciale)*.

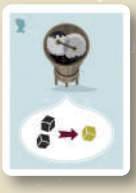




Patrícia révèle une Carte Récolter **A** *qui lui permet de récupérer 1 cube Olive* **B** *. En examinant les symboles Récolter correspondants visibles, elle en trouve 1 sur le plateau Joueur de* **Tatiana** **C** *, 2 sur celui d'***André** **D** *, 2 sur celui de* **João** **E** *, 1 sur le sien* **F** *. Patrícia décide d'activer toutes ces cartes pour récupérer 8 cubes Olive* **G** *de la réserve générale.*

PRESSER

Quand un joueur dévoile une **carte Presser**, il effectue son action pour **transformer des olives en huile d'olive**. Il vérifie si le **symbole d'action** de cette carte est représenté sur d'autres cartes face visible sur tous les plateaux Joueur *(y compris le sien)*. Pour chaque carte comportant ce symbole **qu'il souhaite activer**, il échange 2 cubes Olive de sa zone personnelle contre 1 cube Huile d'olive de la réserve générale *(cet échange peut varier s'il active des cartes Action spéciale).*



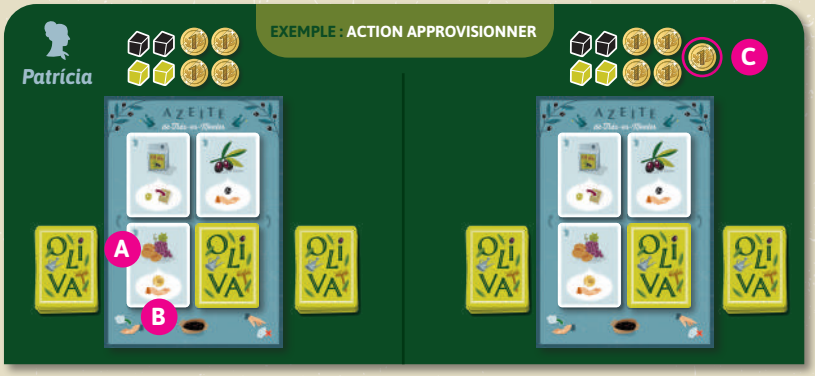


João révèle une Carte Presser (A) *qui lui permet de réaliser l'action Presser* (B). *Il active la carte qu'il vient de retourner pour échanger 2 de ses cubes Olive* (C) *contre 1 cube Huile d'olive* (D) *de la réserve générale. Il active aussi la carte de Patrícia* (E) *(avec le même symbole) en échangeant 1 de ses cubes Olive* (G) *contre 1 cube Huile* (H) *de la réserve générale.*

APPROVISIONNER

Quand un joueur dévoile une **carte Approvisionner**, il effectue son action pour **générer des revenus** en vendant d'autres produits agricoles *(pommes de terre, vin)*. Il vérifie si le **symbole d'action** de cette carte est représenté sur d'autres cartes face visible sur tous les plateaux Joueur *(y compris le sien)*. Pour chaque carte comportant ce symbole **qu'il souhaite activer**, il prend 1 Escudo de la réserve générale et le place près de son plateau Joueur *(ce gain peut varier s'il active des cartes Action spéciale)*.





Patrícia révèle une carte Approvisionner **A** *qui lui permet d'effectuer l'action Approvisionner* **B**. *Comme aucune carte des plateaux Joueur ne contient le symbole Approvisionner, Patrícia ne peut donc activer que la carte qu'elle vient de révéler pour gagner 1 Escudo* **C** *de la réserve générale.*

VENDRE



Quand un joueur dévoile une **carte Vendre**, il effectue son action pour **vendre son huile d'olive sur un marché** en échange **de cartes Marché.** Il existe **3 cartes Vendre différentes, chacune correspondant à un marché spécifique** *(identifié par l'illustration).* Un joueur ne peut vendre son huile d'olive pour **acheter une carte Marché** que sur le marché qu'il a activé. Bien que chaque carte Vendre vise un marché différent, elles fonctionnent toutes de la même manière.

TAUX DE CHANGE

Les cartes Taux de change **déterminent** à la fois **la ligne du marché correspondant** à la carte Vendre révélée et **le coût d'achat de chaque carte Marché**, en fonction de son emplacement dans cette ligne.

ANATOMIE D'UNE CARTE TAUX DE CHANGE



1 ***Dans le coin supérieur droit,*** *chaque carte Taux de change comporte un numéro d'identification unique.*

2 ***En haut****, une illustration représente le marché correspondant.*

3 ***En bas****, un symbole indique le coût en cube Huile d'olive pour acheter une carte dans le marché correspondant :*

a. Carte Marché ***la plus à gauche*** *:* ***1 cube Huile d'olive***

b. Carte Marché ***du centre*** *:* ***2 cubes Huile d'olive***

c. Carte Marché ***la plus à droite*** *:* ***3 cubes Huile d'olive****.*

CARTES MARCHÉ MONDIAL

Pour **effectuer une vente dans un marché mondial**, un joueur doit remettre les cubes Huile d'olive requis de sa réserve personnelle dans la réserve générale *(en fonction de la position de la carte Marché choisie dans la ligne du marché correspondant).* Ensuite, il prend la carte Marché mondial pour laquelle il a vendu son huile et la place face cachée dans sa défausse, à droite de son plateau Joueur.

Si des symboles Vendre identiques sont visibles sur les cartes **de n'importe quel joueur** *(y compris les siennes),* il **peut** les activer pour effectuer des ventes supplémentaires, **jusqu'à un maximum** de 3 ventes au total. Une fois **toutes** les ventes effectuées, **il fait glisser les cartes Marché restantes vers la gauche**, en direction du coût le plus bas et **remplit les emplacements vides de la grille des marchés** avec de nouvelles cartes Marché provenant de la pioche.

ANATOMIE D'UNE CARTE MARCHÉ MONDIAL



1 ***En haut**, un symbole indique le nombre de PV que la carte rapporte en fin de partie.*

2 ***Au centre**, une illustration représente l'un des marché mondiaux.*



ASIE



EUROPE



AFRIQUE



AMÉRIQUE DU NORD

CARTES MARCHÉ NATIONAL

Pour **effectuer une vente dans un marché national**, un joueur doit suivre la même procédure que pour les marchés mondiaux *(payer les cubes Huile d'olive requis selon la carte Taux de change et placer la carte Marché national dans sa défausse)*. Notez que ces cartes ne sont **jamais activées** lorsqu'elles sont récupérées ou si elles sont visibles sur les plateaux Joueur *(elles ne sont pas activables)*. Si des symboles Vendre identiques sont visibles **sur les cartes de n'importe quel joueur** *(y compris les siennes)*, il **peut** les activer pour effectuer des ventes supplémentaires, **jusqu'à un maximum** de 3 ventes au total.

ANATOMIE D'UNE CARTE MARCHÉ NATIONAL



1 ***En haut**, une illustration représente l'un de ces drapeaux :*


GRÈCE


ITALIE


MAROC


ESPAGNE


TURQUIE

2 ***En bas**, un symbole illustre une action bonus* (voir ci-dessous).

3 ***Dans le coin inférieur droit**, une valeur indique combien il y a de cartes Marché national de cette nation dans le jeu.*

ACTIONS BONUS

Au lieu de prendre une carte Marché national pour la placer dans sa défausse, un joueur peut la retirer de la grille des marchés pour **effectuer son action bonus**.

Sans payer le coût en cubes Huile d'olive indiqué par la carte Taux de change correspondante, il prend une carte Marché national dans sa ligne de marché. Il place celle-ci face visible au-dessus de la grille des marchés, **avec les cartes Bonus de nation** qui ont été dévoilées au début de chaque manche, en la regroupant avec celles qui arborent le même drapeau. Même s'il ne paye rien, cela **compte comme 1 vente**.

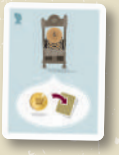
Lorsqu'un joueur convertit une carte Marché national en carte Bonus de nation, il **peut effectuer l'action bonus** indiquée au bas de celle-ci, en suivant les règles habituelles de cette action spécifique *(gagner des Escudos, des cubes Olive ou Huile d'olive, acheter ou défausser)*.

EXEMPLE : ACTION VENDRE



André *révèle une carte Vendre* (A) *qui correspond au marché des bidons* (B) *et qui lui permet d'effectuer l'action 1 fois* (C)*. Avec le symbole correspondant visible sur le plateau Joueur de* **Patrícia** (D)*,* **André** *peut vendre au marché des bidons une seconde fois. Pour sa première vente, il choisit la carte Marché mondial de la 1re colonne* (E)*. Il remet 1 cube Huile d'olive dans la réserve générale* (F) *(comme indiqué sur la carte Taux de change correspondante)* (G)*. Ensuite, il place cette carte dans sa défausse* (H)*.* **André** *utilise sa 2e activation pour retirer la carte Marché national de la 3e colonne* (I)*. Il la place au-dessus de la grille des marchés* (J)*, et active le bonus de la carte* (K) *pour prendre la carte Score de gauche* (L) *qu'il place dans sa défausse. Comme cette carte n'indique aucun coût,* **André** *termine son tour en glissant la dernière carte du marché des bidons vers la gauche* (M) *et complète les 2 emplacements vides* (N) *avec de nouvelles cartes Marché* (O)*.*

ACHETER



Quand un joueur dévoile une **carte Acheter**, il effectue son action pour **améliorer sa ferme**, par l'acquisition de **cartes Action spéciale ou de cartes Score**. Si le symbole Acheter est visible sur des cartes de joueurs *(y compris les siennes)*, il **peut** les activer pour effectuer des achats supplémentaires **jusqu'à 3 achats en tout**.

CARTES ACTION SPECIALE

Pour **acheter une carte Action spéciale** au marché, un joueur doit payer son coût en Escudos à la réserve générale. Ce coût est déterminé par la carte Taux de change du marché située tout en bas, en fonction de la position de la carte dans sa ligne. Comme pour les 3 autres marchés, le coût augmente de gauche à droite, mais on paye en Escudos et pas en cubes Huile d'olive. Après avoir payé, il place la carte achetée face cachée dans sa défausse.

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION SPECIALE



1 ***Dans le coin supérieur droit**, un symbole **peut** indiquer les PV que la carte rapporte en fin de partie. Il peut **aussi** s'agir d'un **sceau de qualité** ou d'une **burette d'huile d'olive**, qui ne servent qu'au décompte de fin de partie* (voir annexe p. 24).

2 ***En haut,** une illustration représente le symbole de l'action.*

3 ***En bas**, un symbole représente ce que le joueur gagne en activant l'action.*

4 ***Dans le coin inférieur droit**, un symbole peut indiquer que la carte doit être retirée dans une **partie à 2 joueurs** .*

Une fois **tous** les achats effectués, le joueur **glisse les cartes Action spéciale restantes vers la gauche** et **comble les emplacements vides** de la ligne avec de nouvelles cartes de la pioche.

CARTES SCORE

Lorsqu'un joueur réapprovisionne le marché, **il place toutes les cartes Score révélées sous la grille des marchés**. Tant que la pioche n'est pas vide, il retourne des cartes jusqu'à ce que les 3 emplacements des cartes Action spéciale de la ligne soient remplis. Lorsqu'**un joueur achète une carte Score**, il paye le coût **indiqué sur celle-ci** (Escudos, cubes Olives, combinaison des deux, ou rien) au lieu du coût indiqué sur la carte Taux de change. Après avoir payé, il prend la carte achetée et la place face cachée dans sa défausse.

ANATOMIE D'UNE CARTE SCORE



1 ***En haut**, les symboles affichent le prix d'achat de la carte.*

2 ***Au milieu**, un symbole indique le nombre de PV que la carte rapporte en fin de partie **chaque fois** que vous remplissez sa condition* (voir annexe p.24).

3 ***Dans le coin inférieur droit**, un symbole peut indiquer que la carte doit être retirée dans une **partie à 2 joueurs** .*

Bien que les cartes **Action spéciale** et les cartes **Score** utilisent la même action d'achat, les emplacements vides réservés aux cartes Score situés sous la grille des marchés ne sont pas réapprovisionnés à la fin du tour du joueur, contrairement aux emplacements des cartes Action spéciale qui doivent l'être.



Tatiana révèle une carte Achat (A) qui lui permet d'effectuer l'action 1 fois (B). Comme aucun symbole Acheter n'est présent sur les cartes visibles des joueurs, Tatiana n'active que la carte révélée pour acheter la 2e carte Action spéciale du marché correspondant (C). Elle paye 2 Escudos à la réserve générale (D) comme indiqué sur la carte Taux de change (E). Elle place la carte achetée face cachée dans sa défausse (F). Tatiana glisse ensuite les cartes Action spéciale les plus à droite vers la gauche (G) et complète l'emplacement vide (à droite) avec une nouvelle carte de la pioche (H). Durant ce remplissage, Tatiana révèle 2 cartes Score de suite. Elle les place en dessous de la grille des marchés (I), avant de finalement piocher une carte Action spéciale qui lui permet de compléter le marché.

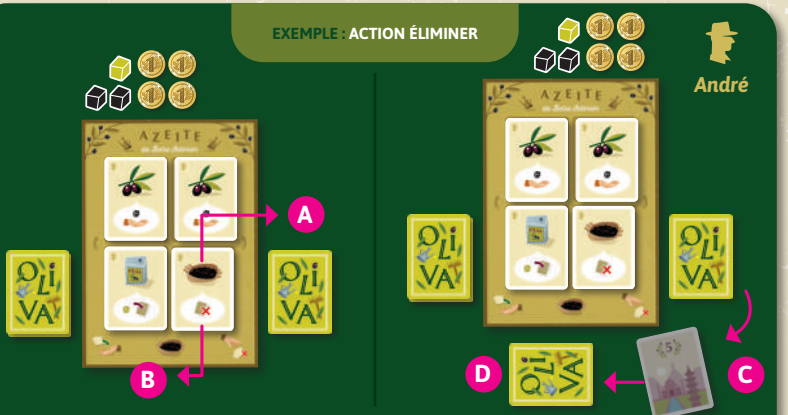
ÉLIMINER

Quand un joueur dévoile une **carte Éliminer**, il effectue son action pour **retirer une carte comme « grignon d'olive »**. Il vérifie s'il y a le symbole Éliminer sur les cartes face visible des plateaux Joueur de tous les joueurs *(y compris ses cartes précédentes)*. Il **peut** activer sa carte révélée et/ou autant de cartes visibles qui correspondent à cette action qu'il le souhaite. Pour chaque carte activée, il sélectionne **une de ses cartes** dans sa **pioche**, dans sa **défausse** ou sur **son plateau Joueur** *(créant un emplacement vide)* et la place face cachée dans une pile en dessous de son plateau Joueur. S'il retire une carte de sa pioche, il doit remélanger celle-ci.



Même si les cartes retirées en tant que « grignon d'olive » **ne reviennent plus dans la pioche du joueur** pour le reste de la partie, **il gagnera tout de même les PV qu'elles rapportent**. Écarter des cartes permet d'optimiser sa pioche en réduisant le nombre d'actions disponibles à choisir et à révéler pendant ses tours.

EXEMPLE : ACTION ÉLIMINER



André révèle une carte Éliminer **A** *qui lui permet d'effectuer l'action 1 fois* **B**. *Comme aucun symbole Éliminer n'est présent sur les cartes visible des joueurs, il n'active que la carte révélée pour retirer la carte Marché mondial de sa défausse* **C**. *Il place celle-ci en dessous de son plateau Joueur, comme « grignon d'olive »* **D**.

ACTIONS SPÉCIALES

Comme expliqué en *page 13*, durant la partie, les joueurs peuvent acheter **des cartes Action spéciale** au marché pour améliorer leur paquet. La plupart des cartes Action spéciale sont **des versions améliorées** de celles de base, et elles comptent comme des correspondances pour la vérification des symboles d'action, à condition qu'elles comportent la même illustration.

RÉCOLTER

Quand un joueur dévoile une **carte Récolter améliorée**, il applique les règles habituelles relatives à l'action Récolter, mais il **récolte 2 cubes Olive** à la fois au lieu d'un seul.



PRESSER

Quand un joueur dévoile une **carte Presser améliorée**, il applique les règles habituelles relatives à l'action Presser, mais **l'échange** indiqué sur la carte **est plus rentable**.



APPROVISIONNER



Quand un joueur dévoile une **carte Approvisionner comportant un symbole alternatif** *(camion ou usine)*, ses gains sont déterminés par ce nouveau symbole. Il suit les règles standard relatives aux actions Approvisionner, mais selon ce qu'indique la carte, il **peut** gagner des Escudos, des cubes Olives, des cubes Huile d'olive ou une combinaison de ces ressources.

Quand une carte Approvisionner présente **2 activités alternatives**, le joueur **doit en choisir** une seule pour percevoir ses gains. Seul le symbole de l'activité choisie compte pour la correspondance avec les symboles d'action.

VENDRE



Quand un joueur dévoile une **carte Vendre comportant plusieurs symboles de marché**, il doit choisir un seul marché où vendre son huile d'olive. Seul le symbole du marché choisi est considéré pour faire correspondre les symboles d'action.

ACHETER



Quand un joueur dévoile une **carte Acheter portant le symbole de renouvellement**, avant d'effectuer son action Acheter une amélioration pour la ferme, il **peut** d'abord **défausser autant de cartes Action spéciales** qu'il le souhaite du marché situé tout en bas de la grille des marchés. Il place les cartes ainsi retirées dans une défausse près de la grille des marchés puis, il fait glisser les cartes restantes vers la gauche avant de combler les emplacements vides avec de nouvelles cartes de la pioche. Il place les éventuelles cartes Score révélées en dessous de la grille des marchés et continue à révéler des cartes jusqu'à ce qu'il y ait 3 cartes dans la ligne des cartes Action spéciale. Ensuite, il procède à son action Acheter en suivant les règles standard.

ÉLIMINER



Quand un joueur dévoile une carte Éliminer améliorée, il applique les règles habituelles relatives à l'action Éliminer, mais il peut retirer 2 cartes comme « grignon d'olive » au lieu d'une seule.

FIN DE MANCHE

La manche se termine lorsque **le pion Joueur actif revient au joueur qui détient le marqueur 1er joueur**, ce qui signifie que **chaque joueur a effectué 1 cycle comme joueur actif**.

Note **QU'EST-CE QU'UN CYCLE ?**

Le joueur actif commence son tour en dévoilant 1 carte Action de son plateau Joueur et effectue l'action correspondante. Le jeu se poursuit dans le sens horaire, et chaque joueur joue à tour de rôle. Lorsque c'est à nouveau au tour du joueur actif, celui-ci dévoile sa 2e carte Action et effectue l'action correspondante, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Cela complète un cycle (une série de tours entrelacés durant lesquels chaque joueur joue exactement 2 tours non consécutifs)**.**

FIN DE CYCLE

À la fin de **chaque cycle, chaque joueur** place les 2 cartes Action **du haut** de son plateau Joueur *(s'il en reste)* **face cachée** dans sa défausse. Ensuite, il monte ses 2 cartes Action du bas *(s'il en reste)* **face visible** sur les 2 emplacements du haut libérés.

Enfin, le joueur actif passe le pion Joueur actif au joueur suivant, dans le sens horaire. Les cycles se poursuivent jusqu'à ce que ce marqueur revienne au joueur qui détient le marqueur 1er joueur, indiquant que chaque joueur a terminé un cycle en tant que joueur actif, mettant fin à la manche. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes Bonus de nation dans la pioche à la fin d'une manche.

Dans une **partie à 2 joueurs**, chaque fois que le pion Joueur actif change de joueur, piochez la carte du dessus de la pioche située près de la réserve générale *(celle du 3e joueur fictif)*. Placez-la face visible à droite de la pioche, en recouvrant la carte précédente, pour que 2 cartes restent toujours visibles. Si la pioche est épuisée, mélangez ses cartes pour former une nouvelle pioche face visible et continuez à piocher comme d'habitude.





Tatiana révèle une carte Acheter et joue son tour **A**. *Comme elle est la dernière joueuse à avoir effectué sa 2e action, le cycle actuel se termine. Chaque joueur défausse simultanément les 2 cartes du haut de son plateau Joueur* **B** *puis glisse les 2 cartes du bas vers le haut* **C**. **André** *passe le pion Joueur actif à* **João** **D**, *ce qui met fin à la manche en cours, puisque le pion Joueur actif revient chez le joueur qui possède le marqueur 1er joueur* **E**. *Comme il reste des cartes Bonus de nation dans la pioche, une nouvelle manche peut commencer avec* **João** *comme joueur actif.*

FIN DE PARTIE

La **dernière manche** est déclenchée lorsque le **1er joueur dévoile la dernière carte Bonus de nation** de la pioche. Les joueurs effectuent leurs tours normalement *(autant de cycles qu'il y a de joueurs)*, et la partie **se termine à l'issue de la manche**. Cela se produit à la la fin de la :

6e MANCHE DANS UNE PARTIE À **2 JOUEURS**
4e MANCHE DANS UNE PARTIE À **3 JOUEURS**
3e MANCHE DANS UNE PARTIE À **4 JOUEURS**

Quel que soit le nombre de joueurs, chacun jouera exactement **24 cartes Action** durant une partie. Après la dernière manche, les joueurs passent au décompte final.

EXEMPLE : FIN DE PARTIE



Tatiana révèle une carte Acheter et joue son tour **A**. *Comme elle est la dernière joueuse à avoir effectué sa 2e action, le cycle actuel se termine. Et comme il n'y a plus de cartes Bonus de nation dans la pioche* **B**, *la partie se termine.*

DÉCOMPTE FINAL

Note GRIGNON D'OLIVE

Les cartes écartées comme « grignon d'olive » rapportent des PV comme les autres cartes et des PV supplémentaires en tant que ressources (voir le point 1 ci-dessous). ***Avant de calculer son score final, chaque joueur retourne ces cartes face visible, en les plaçant en dessous de son plateau Joueur, légèrement séparées de ses autres cartes.***

Pour calculer le **score final** de chaque joueur, notez ses **PV** sur une feuille de scores comme suit :

1. Chacun additionne toutes **ses ressources restantes** : cubes Olives, cubes Huile d'olive, Escudos et cartes écartées comme « grignon d'olive ». Pour obtenir ses PV « ressources », il divise ce total par 3 *(arrondi à l'inférieur)*.
2. Les PV indiqués sur **toutes** ses cartes **Marché mondial** et cartes **Action spéciale**.
3. Les PV correspondant aux conditions de **chacune** de ses **cartes Score**.
4. Pour chaque nation, un joueur calcule ses PV, en multipliant le nombre de cartes de cette nation situées au-dessus de la grille des marchés par le **nombre total** de **cartes Marché national** de cette même nation en sa possession.

Le joueur qui a **le plus de PV** est le vainqueur.

EXEMPLE : SCORE FINAL

Patrícia



AU DESSUS DE LA GRILLE DES MARCHÉS



Patrícia calcule son score final :

- *2 PV pour ses ressources ((2+2+3)/3),*
- *24 PV pour ses cartes Marché mondial,*
- *2 PV pour ses cartes Action spéciale,*
- *2 PV pour ses cartes Score,*
- *27 PV pour ses cartes Marché national.*

Ainsi, Patrícia termine la partie avec un score de 57 PV.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le joueur ex æquo qui possède **le plus de cubes Huile d'olive** remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui possède **le plus d'Escudos** qui l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs ex æquo **se partagent la victoire**.



VARIANTE DE MISE EN PLACE

La variante de mise en place d'OLIVA est recommandée si vous souhaitez expérimenter ce jeu avec des quantités et des types de ressources asymétriques pour chaque joueur en début de partie.

Installez la partie en suivant les règles standard, à l'exception des points suivants :

A Mélangez les 4 **cartes Ressources de départ** et disposez-les face visible en colonne près des marchés.

B Mélangez les **cartes Action spéciale** et dévoilez-en 4, une par une, en les plaçant chacune à droite d'une carte Ressource de départ pour former des paires.

C En commençant par le 1er joueur, puis **dans le sens horaire**, chaque joueur :

C1 Choisit une des paires de cartes formées ci-dessus.

C2 Prend dans la réserve générale les ressources représentées sur sa carte Ressource de départ .

C3 Mélange sa carte Action spéciale dans son paquet de cartes Action de base.



MODE SOLO

En **mode Solo**, vous affrontez un **Automa**.

MISE EN PLACE

Installer une partie pour 2 joueurs comme d'habitude, y compris votre configuration personnelle, en procédant aux ajustements suivants:

- Ignorez l'étape F de la mise en place des joueurs, car vous ne préparez pas de pioche supplémentaire de cartes Action de base.
- Mélangez les 12 **cartes Score** et piochez-en 4, au hasard, que vous remettez dans la boite du jeu sans les regarder.
- Vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser la variante de mise en place pour votre installation individuelle.
- Retirez toutes les **cartes Action spéciale** portant le symbole et remettez-les dans la boite du jeu. Mélangez les cartes Action spéciales restantes avec les 8 cartes Score restantes. Créez une pioche face cachée à gauche de la carte Taux de change du bas.
- Prenez à la fois le marqueur **1er joueur** et le pion **Joueur actif**.

MISE EN PLACE DE L'AUTOMA

Pour installer la zone de jeu de l'Automa, suivez les étapes ci-dessous :

- Placez 1 plateau Joueur au centre de sa zone de jeu.
- Mélangez ses 15 cartes Automa et formez une pioche face cachée à gauche de son plateau Joueur.
- Piochez 2 cartes automa de cette pile et placez-les face visible sur les 2 emplacements du haut de son plateau Joueur.

TOUR DE L'AUTOMA

C'est toujours le joueur qui commence, et il joue en alternance avec l'Automa. Ses tours fonctionnent comme dans une partie multijoueur. S'il active une action qui lui appartient, il effectue l'action de celle-ci normalement. S'il active l'action d'un symbole figurant sur le plateau Joueur de l'Automa, il répète simplement l'action de la carte qu'il vient de révéler *(au début de son tour)*.

ANATOMIE D'UNE CARTE AUTOMA



1 ***En haut**, les symboles qui permettent de faire correspondre le symbole de l'action que le joueur effectue pendant son tour de jeu.*

2 ***En bas**, l'action que l'Automa effectue pendant son tour de jeu.*

Au tour de l'Automa, vous devez **retourner la carte du dessus de sa pioche** et activer l'action indiquée dans la partie inférieure de celle-ci. Lorsque sa pioche est épuisée, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche face cachée à gauche de son plateau Joueur et continuez comme d'habitude.

Lorsqu'il effectue son action, l'Automa prend des cartes des marchés et les place dans sa zone de jeu. La carte de l'Automa indique **le marché et la position de la carte à prendre**. Lorsque la carte indique les 4 marchés, l'Automa prend la carte la moins chère de chaque marché. Pour les cartes Score, l'Automa prend soit la carte la plus à gauche, soit celle la plus à droite, selon ce qui est indiqué sur sa carte Automa.

L'Automa élimine toutes les cartes qu'il prend comme « grignon d'olive », à l'exception des cartes Marché national, qui sont placées au-dessus de son plateau Joueur. Si, après avoir pris une carte Marché national, l'Automa devait en avoir plus qu'il n'y a de cartes Bonus de nation au-dessus de la grille des marchés, placez-y celle qu'il vient de prendre comme carte Bonus de nation au lieu de la mettre au-dessus de son plateau Joueur.

Comme dans le mode standard, à la **fin de chaque cycle**, le joueur déplace ses 2 cartes Action **du haut** de son plateau Joueur dans sa défausse, **face cachée**. Ensuite, il déplace ses 2 cartes Action du bas vers les 2 emplacements du haut de son plateau Joueur, **face visible**. Ce processus est répété pour l'Automa, sur son plateau Joueur.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne reste **plus aucune carte Bonus de nation** dans la pioche à la fin d'une manche. Le joueur calcule son score final en notant vos PV sur la feuille de scores comme d'habitude. Il compare ensuite ce score au tableau ci-contre pour évaluer ses performances en tant que producteur d'huile d'olive.

GRADE	SCORE
Apprenti	< 25 PV
Moyen	25 – 35 PV
Bon	36 – 45 PV
Maitre	> 45 PV



REFERENCES RAPIDES

TOUR D'UN JOUEUR

Sélectionner et **révéler 1 carte Action**.

1. Vérifier les symboles correspondants.
2. Activer les actions correspondantes :
   - Récolter
   - Presser
   - Approvisionner
   - Vendre
   - Acheter
   - Éliminer

ACTIONS DE BASE

- Un joueur commence uniquement avec des cartes action de base.
- Elles couvrent 6 types d'actions distinctes.

ACTIONS SPÉCIALES

- Elles s'achètent au marché.
- La plupart sont des versions améliorées des actions de base.

DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE PARTIE

Au début de la manche où est révélée la dernière carte Bonus de nation, soit à la :

- 6e manche ***à 2 joueurs***.
- 4e manche ***à 3 joueurs***.
- 3e manche ***4 joueurs***.

- Les joueurs jouent la dernière manche normalement ***(chaque joueur joue exactement 24 tours par partie)***.
- Les joueurs passent au décompte final.

CRÉDITS

Auteur : **Rôla & Costa**
Auteur du mode Solo : **Pedro André Correia**
Illustration et conception graphique: **Marina Costa**
Édition : **David M. Santos-Mendes**
Édition et traduction des règles (VO et EN) : **Rita Jesus, Hugo Marinho**
Relecture des règles (VO et EN) : **Rôla & Costa**
Traduction des règles (VF) : **Jean Dorthe**
Relecture des règles (VF) : **Arnianka, Pixiegames**
Remerciements : **Pedro Dominguez, André Correia, André Goucha, Cátia Santos, Diogo Barros, Emmanuel Tavares, Fábio Lima, Isabel Couto, Rui Couto, João Braz, João Pimentel, Pedro Kerouac, Tiago Nunes, Sara Guerreiro, Aurora Coelho, Paulo Neves, Paulo Barros, João Jotta et tous les amis de B.I.P. gaming group.**

VF - V0.20 DU 1.07.26

PYTHAGORAS 2026 © All rights reserved

ANNEXE

CARTES SCORE

	*Gagnez 1 PV par Escudo. Son prix d'achat est de 1 cube Olive. Carte retirée à 2 joueurs.*
	*Gagnez 2 PV par cube Huile d'olive. Son prix d'achat est de 1 cube Olive. Carte retirée à 2 joueurs.*
	*Gagnez 2 PV par symbole burette d'huile sur vos cartes Action spéciale. Son prix d'achat est de 2 Escudos.*
	*Gagnez 2 PV par sceau de qualité sur vos cartes Action spéciale. Son prix d'achat est de 2 Escudos.*
	*Gagnez 5 PV par set de 4 cartes Marché mondial différentes. Son prix d'achat est de 2 Escudos.*
	*Gagnez 2 PV par carte Marché national représentant le drapeau de la Grèce. Son prix d'achat est de 1 Escudo.*
	*Gagnez 2 PV par carte Marché national représentant le drapeau de l'Italie. Son prix d'achat est de 1 Escudo.*
	*Gagnez 2 PV par carte Marché national représentant le drapeau de l'Espagne. Son prix d'achat est de 1 Escudo.*
	*Gagnez 2 PV par carte Marché national représentant le drapeau de la Turquie. Son prix d'achat est de 1 Escudo. Carte retirée à 2 joueurs.*
	*Gagnez 3 PV par carte Marché national représentant le drapeau du Maroc. Son prix d'achat est de 1 Escudo. Carte retirée à 2 joueurs.*
	*Gagnez 1 PV par carte Marché national (quel que soit son drapeau). Son prix d'achat est de 1 Escudo.*
	*Gagnez 1 PV par carte retirée comme « grignon d'olive ». Son prix d'achat est de 3 Escudos.*