

# Black Forest

Uwe Rosenberg &  
Tido Lorenz  
Lukas Siegmon

## Introduction

Le plus ancien four de verrier de la Forêt-Noire remonte à 1218. Il n'était pas rare de voir de petites colonies s'établir autour de ces fours car les souffleurs de verre et leur famille devaient rester à proximité. Il en allait de même pour les fabricants de potasse et les charbonniers qui fournissaient les ingrédients de base nécessaires à la production du verre. Seule une petite partie du bois récolté était transformée en charbon, tandis que plus de 90% servait à fabriquer la potasse qui permettait de baisser le point de fusion du sable et donner un aspect brillant au verre. Le bois était donc une ressource essentielle à la production. Le verre produit dans la Forêt-Noire était souvent contaminé à l'oxyde de fer, ce

qui lui donnait sa teinte verte caractéristique de la région.

Les arbres qui s'étendaient à l'infini permettaient aux fabricants de disposer d'une matière première quasi inépuisable. Ils n'avaient qu'à se déplacer tous les trois ou quatre ans. Les ateliers des verriers étaient alors transformés en fermes par les familles qui pouvaient vivre de l'agriculture et de l'élevage. De nombreuses exploitations virent le jour dans la région, dont certaines finirent par devenir des villages, puis des villes. L'industrie du verre joua longtemps un rôle de premier plan dans l'histoire de la Forêt-Noire.

## Aperçu et but du jeu

Vous commencez la partie avec un humble domaine. Pour l'étendre, vous allez voyager dans la Forêt-Noire de village en village pour y embaucher des ouvriers. Ils vous aideront à construire de nouveaux bâtiments, travailler la terre et élever votre bétail.

Développez votre atelier de maître verrier pour étendre votre domaine et accueillir de nouveaux bâtiments. À la fin de la partie, le joueur qui aura obtenu le plus de points (principalement via ses bâtiments et son bétail) est déclaré vainqueur.

## Avant votre première partie

**Assemblez les cadrans de production** : assemblez les cadrans de manière à faire correspondre les symboles des aiguilles avec ceux de leur support (● à gauche, ▲ à droite), côté chiffres visible.

Utilisez les moyeux en plastique pour assembler chaque cadran.

**Pions Ressource** : associez chaque autocollant au disque de la couleur correspondante.



## Matériel

### MATÉRIEL GÉNÉRIQUE

1 plateau (recto-verso)



12 petites parcelles



3 plateaux Bâtiment (recto-verso)





## MATÉRIEL GÉNÉRIQUE (SUITE)

23 forêts



52 tuiles Paysage

(32 champs / étangs, 20 pâturages)



11 missions



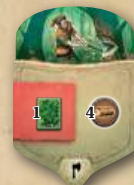
recto



verso

17 ouvriers

(verso : 5x Chouette, 5x Renard, 5x Cerf, 2x Souris)



recto



verso

14 grands bâtiments

(verso : 6x I, 3x II, 5x III)



recto



verso

36 petits bâtiments

(recto-verso)



1 aide de jeu

(recto-verso)



25 cochons



25 bœufs



16 tuiles Bétail  
3 cochons / 3 bœufs  
(recto-verso)



1 coucou pour le mode Solo



## MATÉRIEL DE CHAQUE JOUEUR

1 pour chaque joueur :

4 plateaux Production

(avec 2 cadrans et 2 attaches chacun)



4 parcelles principales



4 ateliers



4 pions Progression pour les ateliers



4 tuiles Rappel Mission + Ressource



5 pions

(bleu, noir, jaune, blanc, rouge)



(Le 5e pion est requis pour le mode Solo)

5 tuiles Couleur

(bleu, noir, jaune, blanc, rouge)



4 pions de chaque



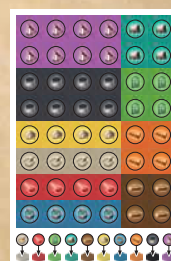
2 pour chaque joueur :

8 pions de chaque



1x dans la boîte :

1 planche d'autocollants



## Mise en place

### MISE EN PLACE GÉNÉRIQUE

- Placez le **plateau** au centre de la table. Utilisez le côté correspondant à votre nombre de joueurs. Pour le **mode Solo**, utilisez le côté marqué d'un coucou en haut à gauche. Pour **2 - 4 joueurs**, utilisez le côté qui donne la liste des ressources de départ supplémentaires selon le nombre de joueurs en haut à gauche.
- Placez les 2 plus grands **plateaux Bâtiments** à côté du plateau de jeu. Leurs cases sont numérotées. Disposez tous les **petits bâtiments** pour que leur côté A soit visible, puis retournez 10 bâtiments au hasard sur leur côté B. Ensuite, placez tous les bâtiments sur les cases correspondant à leur numéro (en conservant le même côté visible).

**POUR VOTRE 1<sup>RE</sup> PARTIE :** au lieu de retourner 10 bâtiments sur leur côté B, utilisez le côté A pour tous les petits bâtiments.





3. Placez le petit **plateau Bâtiments** du côté qui correspond à votre nombre de joueurs (ici, 1 - 3 joueurs). Triez les **grands bâtiments** selon leur dos et mélangez les trois piles séparément, face cachée. Ensuite, remplissez chaque case du plateau Bâtiments avec



4. Triez les **ouvriers** selon leur dos et mélangez chaque pile séparément, face cachée. Ensuite, placez 1 ouvrier sur chaque case des 5 villages du plateau principal en veillant à respecter l'illustration indiquée. Une fois que tous les ouvriers ont été placés, retournez-les face visible.



5. Mélangez les 11 **missions** et formez une pile face cachée sur l'emplacement situé en bas à gauche du plateau.
6. Formez une réserve avec les **petites parcelles, champs, étangs, pâturages et forêts**, ainsi qu'avec les **cochons** et les **bœufs**.
7. Placez l'aide de jeu à portée de tous, côté Tour de jeu visible.
8. Déterminez un premier joueur au hasard.
9. Effectuez maintenant la **mise en place individuelle** de chaque joueur.
10. **UNIQUEMENT À 2 JOUEURS** : Choisissez un autre pion pour agir en tant que pion neutre. Le premier joueur choisit dans quel village le pion neutre commence la partie. L'autre joueur place le pion neutre dans n'importe quelle case de ce village.



## MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

- A** Placez votre **plateau Production** avec ses deux cadrans devant vous, avec la piste de briques sur le côté gauche. Réglez les deux cadrans à 8 heures (voir illustration ci-dessous).
- B** Prenez 1 **pion** de chaque type : marchandise, porridge, viande, verre, sable, eau et bois, et 2 pions de charbon et de provisions. Placez ces pions sur les cases marquées des symboles correspondants sur vos cadrans de ressources. Vous commencez la partie avec 0 sable, 1 charbon, 2 eau, 3 bois et 0 verre sur le cadran de gauche, et 0 porridge, 1 viande, 2 charbon, 3 provisions et 0 marchandises sur le cadran de droite.
- C** Prenez 1 **pion Brique** et placez-le sur la case de valeur 3 de la piste de briques.
- D** Prenez 1 **tuile Rappel Mission + Ressource** et placez-la sur la case indiquée de votre cadran de droite.
- E** Vous commencez avec des **ressources supplémentaires** selon le nombre de joueurs et votre place dans l'ordre du tour. (Voir *Gagner et dépenser des ressources*, p. 4). Le premier joueur ne reçoit aucune ressource supplémentaire. Les ressources supplémentaires des autres joueurs sont indiquées en haut à gauche du plateau de jeu. (L'exemple ci-dessous est celui du 2<sup>e</sup> joueur dans une partie à 3 joueurs).
- **Partie à 2 joueurs** : 2<sup>e</sup> JOUEUR : 1 cochon
  - **Partie à 3 joueurs** : 2<sup>e</sup> JOUEUR : 2 bois | 3<sup>e</sup> JOUEUR : 1 provision, 1 viande
  - **Partie à 4 joueurs** : 2<sup>e</sup> JOUEUR : 2 briques | 3<sup>e</sup> JOUEUR : 1 bœuf | 4<sup>e</sup> JOUEUR : 1 verre
- F** Prenez 1 **parcelle principale** et placez-la à droite de votre plateau Production.
- G** Prenez 1 **atelier** et 1 **pion Progression**. Placez votre atelier dans la grande étable de votre parcelle principale comme indiqué ci-dessous. Placez votre pion Progression sur la case du bas de votre atelier.
- H** Prenez 2 **champs**, 2 **étangs** et 3 **forêts**. Placez ces pions sur les cases indiquées sur votre parcelle principale.
- I** Choisissez une couleur. Prenez son **pion** et la tuile Couleur correspondante.





# Règles générales

Avant de voir comment jouer, nous allons expliquer les concepts suivants : le plateau Production, votre domaine, le plateau principal et les missions.

## VOTRE PLATEAU PRODUCTION

Votre plateau Production comprend deux cadrans de ressources. Le cadran de gauche est votre fabrique de verre. Celui de droite est votre four. Les chiffres indiqués au centre de la roue indiquent combien d'exemplaires de chaque ressource vous possédez.

Chaque cadran a 2 sections : une grande et une petite, séparée l'une de l'autre par les aiguilles du cadran. Les ressources de la grande section sont les ressources de base. Les briques comptent aussi comme une ressource de base, mais leur nombre est indiqué dans la piste de briques et non sur le cadran. Le verre, les provisions et les marchandises sont indiqués dans la petite section de chaque cadran et sont les ressources transformées.

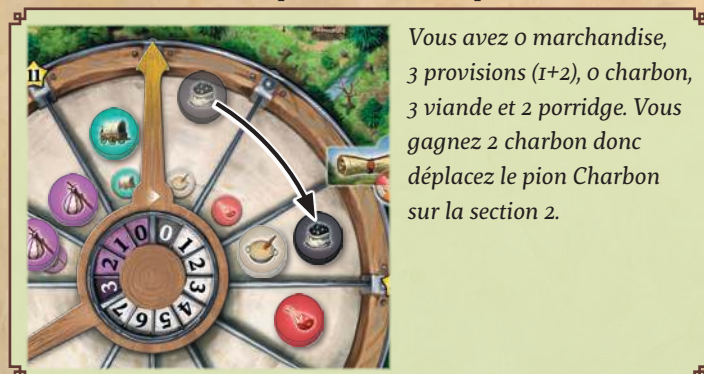


## GAGNER ET DÉPENSER DES RESSOURCES

Lorsque vous gagnez des ressources grâce à une action ou dépensez des ressources, **déplacez les pions** de vos cadrans et/ou de la piste de briques en conséquence. Vous **ne déplacez pas** les cadrans lorsque vous gagnez ou dépensez des ressources.

Déplacez les pions correspondant aux **ressources de base** dans le sens horaire lorsque vous en gagnez, et dans le sens antihoraire lorsque vous les dépensez.

C'est l'inverse avec les **ressources transformées** : déplacez-les dans le sens antihoraire quand vous en gagnez et dans le sens horaire quand vous en dépensez.



Vous ne pouvez jamais déplacer le pion d'une ressource de base au-delà de 7 ni le pion d'une ressource transformée au-delà de 3. Vous ne pouvez pas non plus avoir moins de 0 ressource d'un type donné.

## CHARBON ET PROVISIONS

Vous disposez de 2 pions pour le charbon et les provisions.

Pour ceux-ci, la règle suivante s'applique :

- Lorsque vous **gagnez** des ressources, vous les gagnez uniquement sur **un seul** des cadrans.
- Lorsque vous **dépensez** des ressources, vous pouvez les dépenser depuis **les deux** cadrans.

**Donc :**

Lorsque vous **gagnez du charbon**, vous pouvez choisir sur quel cadran le gagner, mais vous ne pouvez pas répartir les gains sur les deux cadrans. Vous ne pouvez pas non plus augmenter le charbon sur un cadran en le diminuant sur l'autre.

Lorsque vous **dépensez du charbon**, vous pouvez diviser la dépense entre les deux cadrans. Par ex. lorsque vous dépensez 4 charbon, vous pouvez dépenser 1 charbon du four et 3 de la fabrique.

Lorsque vous gagnez ou dépensez des **provisions**, vous pouvez toujours les répartir entre vos deux pions (puisque'ils sont sur le même cadran).

## PRODUIRE DU VERRE, DES PROVISIONS ET DES MARCHANDISES

Les cadrans de ressource ne font pas que les stocker ; ils produisent aussi des ressources transformées.

Observez les deux petites cases sombres au centre de chaque cadran. L'une d'entre elles se trouve dans la grande section (marquée 0), l'autre dans la petite (marquée 3). Lorsque **les deux cases** d'un même cadran situées en face des cases marquées sont vides (aucune ressource ne s'y trouve), vous produisez **immédiatement et automatiquement** des ressources.

Tournez alors le cadran concerné dans le sens horaire jusqu'à ce qu'au moins une des cases concernées abrite à nouveau un pion.

Dit autrement : vous pouvez (et devez) produire **chaque fois** que vous pouvez tourner le cadran dans le sens horaire sans déplacer des pions Ressource, **jusqu'à** atteindre un pion Ressource.

C'est ainsi que vous produisez du verre, des provisions et des marchandises. À mesure que vous en produisez, vos ressources de base diminuent. (Elles sont utilisées lors de la production). Vous **devez** produire **immédiatement** et **ne pouvez pas** refuser une production. Cela s'applique également si vous gagnez plusieurs ressources à la fois et que la première ressource gagnée vide les deux cases marquées à la fois.





## GAGNER DES RÉCOMPENSES

- Vous **devez** prendre tout ce que vous pouvez (sauf si les règles vous permettent de refuser).
- Vous **ne pouvez pas** choisir de renoncer à une partie de la récompense.
- Lorsque vous gagnez une récompense constituée de plusieurs parties (par ex. plus d'un type de ressource), vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous les recevez.
- Si un gain de récompense vous met en situation de produire, vous devez immédiatement produire, avant même de recevoir ce qui vous est encore dû.
- Si vous gagnez plus de ressources que vous ne pouvez en stocker sur vos cadrans, l'excédent est perdu.
- Si vous gagnez des tuiles Paysage ou Forêt mais n'avez aucune case libre dans votre domaine (et que vous ne souhaitez pas faire de la place, voir *Actions libres* p.10), ces tuiles sont perdues.

## VOTRE DOMAINE ET VOS PARCELLES

Votre domaine est constitué de votre parcelle principale (plateau de départ), toutes vos petites parcelles, et tout ce qui s'y trouve. Chaque plateau est considéré comme une parcelle à part entière (sauf le plateau Production).

## PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente 5 villages (2 grands et 3 petits). Les grands villages abritent 4 ouvriers chacun et les petits villages abritent 3 ouvriers chacun. Certaines cases du plateau vont également accueillir des missions au cours de la partie. Certaines se trouvent dans les villages, d'autres à l'extérieur. À une exception près (voir *Mendier* p.8), votre pion sera toujours dans un village entre 2 ouvriers ou sur une mission en dehors d'un village. Vous allez le déplacer sur les chemins qui relient les villages aux missions au fil de la partie. Chaque chemin emprunté vous coûte 1 provision. Ce coût est rappelé à côté de chaque chemin.

## MISSIONS

Lors de la mise en place, vous avez créé une pile de missions face cachée. Dès que votre four produit pour la 2<sup>e</sup> fois (donc lorsque son cadran atteint la tuile Rappel Mission + Ressource), révélez 1 mission de la pile. **Vous gagnez également 1 ressource de base de votre choix.** Ensuite, rangez la tuile Rappel dans la boîte. Il existe 2 types de missions.

- **MISSIONS DE LIEU** | Les missions associées à un **lieu fixe** du plateau sont identifiables à leur fond vert Montagne et leur icône blanche en haut à gauche. Lorsque vous révélez une mission de lieu, placez-la sur l'emplacement du plateau correspondant à son icône.
- **MISSIONS D'OUVRIER** | Ces missions sont reconnaissables à leur fond Village et leur icône noire en haut à gauche. Elles sont toujours **assignées à un ouvrier spécifique**. Lorsque vous révélez une mission d'ouvrier, placez-la sur l'emplacement de mission de village correspondant à cet ouvrier. S'il y a déjà une mission à cet endroit, placez la nouvelle mission dans le premier village (dans le sens horaire) qui ne propose pas de mission. Si vous déplacez cet ouvrier dans un autre village en dépensant une marchandise (voir *Dépenser 1 marchandise* p.6), laissez la mission où elle se trouve et ne la déplacez pas. Même si l'emplacement de mission est à côté de l'une des cases réservées aux pions des joueurs, vous pouvez accomplir cette mission depuis **n'importe quel emplacement** de ce village (voir *Accomplir une mission* p. 7).

Toutes les missions sont à usage unique. Une fois que vous avez complété une mission, placez-la à côté de votre plateau Production. Ensuite, révélez une nouvelle mission de la pile et placez-la sur le plateau comme indiqué ci-dessus. Une description détaillée de toutes les missions est disponible dans l'annexe p. 12.

Il ne peut pas y avoir plus de 3 missions en jeu simultanément, sauf à 4 joueurs où il peut y en avoir jusqu'à 4.



- (1) petit village  
(2) coût de déplacement  
(3) emplacement de mission de lieu  
(4) emplacement de mission d'ouvrier



- (1) Votre four produit pour la deuxième fois. L'aiguille atteint votre tuile Rappel.  
(2) Vous révélez une nouvelle mission.  
(3) La mission est assignée au Propriétaire : vous la placez donc dans le village où se trouve cet ouvrier.



- (4) Lors du tour précédent, un autre joueur avait produit avec son four pour la deuxième fois et révéla la mission de lieu Ermite qui dispose d'un lieu déterminé sur le plateau.



# Comment jouer

Les joueurs jouent leur tour dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. À votre tour, vous pouvez soit jouer un tour standard, soit mendier (voir p.8).



Un **tour standard** consiste en 3 étapes (max.), dans cet ordre précis :

1. **Dépenser 1 marchandise (facultatif)**
2. **Déplacement**
3. **Action**

Si vous allez mendier, vous aurez peut-être à déplacer votre pion, puis gagnez 1 provision et terminez votre tour.

## TOUR STANDARD

### 1. DÉPENSER 1 MARCHANDISE

Cette partie de votre tour est facultative. Vous pouvez dépenser exactement 1 marchandise  pour que l'ouvrier **Marchand ambulant**  échange sa place avec n'importe quel autre ouvrier. Les emplacements où se trouvent le marchand ambulant et l'ouvrier choisi n'ont aucune importance. Votre pion n'a même pas besoin de leur être adjacent.

Vous **ne pouvez pas** dépenser plus de 1 marchandise lors d'un seul tour.

**PARTIE À 2 JOUEURS :** Après avoir procédé à l'échange, vous devez déplacer le pion neutre sur une case libre de n'importe quel village. Le pion neutre bloque la case dans laquelle il se trouve.



*Vous dépensez 1 marchandise pour que le marchand ambulant échange de place avec le bûcheron.*

### 2. DÉPLACEMENT

Vous **devez** déplacer votre pion. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case si vous ne pouvez pas y effectuer la moindre action. Vous devez choisir une autre case à la place. Si vous ne pouvez pas vous déplacer, vous **devez** aller mendier au lieu de faire un tour standard (voir Mendier p.8).

Vous pouvez choisir de déplacer votre pion :

- a) dans le même village ;
- b) dans un autre village ;
- c) sur un emplacement de mission.

### Se déplacer dans le même village

Lorsque vous vous déplacez au sein d'un village, placez gratuitement votre pion sur une autre case libre située entre 2 ouvriers de ce village.



**Noir** se déplace sur une case libre du même village.

**Noir** n'a rien à payer pour ce déplacement.

### Se déplacer dans un autre village

Pour déplacer votre pion dans un autre village, déplacez-le sur les chemins imprimés. Chaque chemin emprunté vous coûte 1 provision (ce coût est rappelé à côté). Si vous vous déplacez plus loin que 1 village, faites la somme de tous les coûts des chemins empruntés et dépensez le montant de provisions requis. Vous devez toujours choisir le chemin le moins cher disponible.

Placez ensuite votre pion dans une case libre entre 2 ouvriers de votre village d'arrivée.

Si le village où vous vous rendez contient d'autres pions, vous devez payer des **ressources de base** à leur propriétaire. Payez 1 ressource de base de votre choix à chacun d'entre eux. Vous êtes libre de leur offrir une ressource qu'ils ne peuvent pas stocker. Ils peuvent aussi choisir de ne pas l'accepter. Dans tous les cas, vous devez quand même la défausser.

Vous devez payer les autres joueurs **uniquement dans votre village d'arrivée**, et non dans ceux que vous avez traversés.

Si vous ne pouvez pas payer le coût du trajet ou offrir une ressource aux autres joueurs en arrivant, ou si toutes les cases du village sont occupées, vous ne pouvez pas y aller.

**PARTIE À 2 JOUEURS :** Si le pion neutre est dans votre village d'arrivée, vous devez dépenser 1 ressource de votre choix.

### Se déplacer sur un emplacement de mission

Se déplacer sur un emplacement de mission fonctionne exactement comme se déplacer dans un autre village. Vous devez payer les coûts du trajet (en provisions) pour chaque chemin emprunté.

Vous pouvez vous déplacer sur un emplacement de mission uniquement si vous utilisez votre action pour l'accomplir ensuite (voir Accomplir une mission p.7). Si vous ne pouvez pas accomplir la mission ou s'il n'y en a pas dans cet emplacement, vous ne pouvez pas vous y rendre.

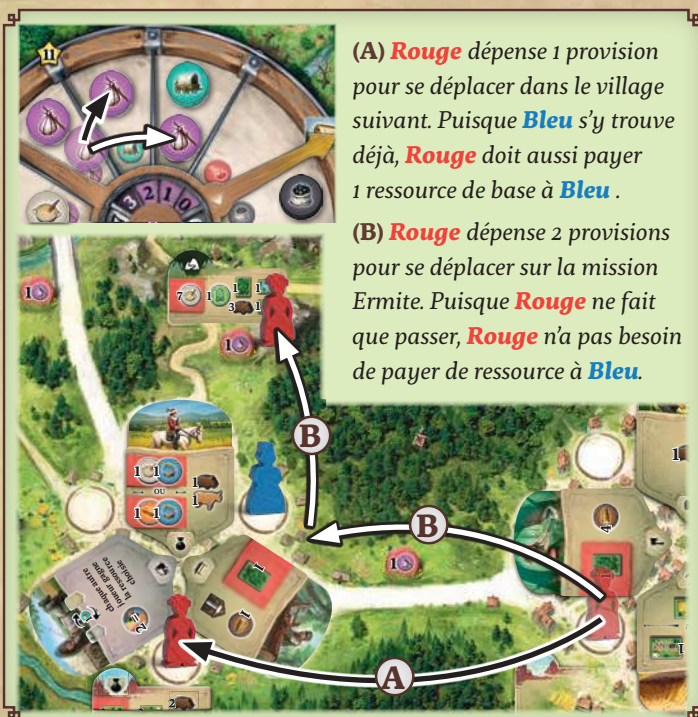


*Ne perdez pas de vue vos provisions, au risque de rester bloqué ! Essayez d'anticiper autant que possible les tours à venir.*

### À votre premier tour uniquement

Au lieu de déplacer votre pion, placez-le sur n'importe quelle case libre entre 2 ouvriers. Cela ne vous coûte ni provisions, ni ressources. Ensuite, effectuez votre action.





(A) **Rouge** dépense 1 provision pour se déplacer dans le village suivant. Puisque **Bleu** s'y trouve déjà, **Rouge** doit aussi payer 1 ressource de base à **Bleu**.

(B) **Rouge** dépense 2 provisions pour se déplacer sur la mission Ermite. Puisque **Rouge** ne fait que passer, **Rouge** n'a pas besoin de payer de ressource à **Bleu**.

### 3. ACTION

Effectuez 1 action. En fonction de l'endroit où vous êtes (village ou emplacement de mission), choisissez l'une des options suivantes :

- Rendre visite à 1 ou 2 ouvriers adjacents
- Accomplir 1 mission si disponible

#### a) Rendre visite à 1 ou 2 ouvriers adjacents

En une seule action, vous pouvez rendre visite à un ou deux ouvriers adjacents à votre pion.

Si vous rendez visite aux deux, vous les voyez l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Chaque ouvrier vous offre soit 1 effet, soit un choix entre 2 effets.

Il existe 3 types d'effets différents :

- Gagner la récompense indiquée  
Exemple : L'éleveur de bétail vous donne 1 bœuf.  
L'architecte vous permet de construire 1 bâtiment au coût normal (voyez Construire un bâtiment p. 8).
- Gagner une récompense selon les éléments de votre domaine.  
Exemple : La sablière vous donne 1 sable par étang de votre domaine.  
La bergère vous donne 1 porridge par bœuf de votre domaine.
- Dépenser quelque chose pour gagner une récompense. Vous pouvez faire cette dépense exactement une fois. Vous devez payer le coût requis **avant** de gagner la récompense. Le coût est alors indiqué sur fond rouge. Il peut aussi vous être demandé de retirer une forêt de votre domaine. Cela vous donne plus de place pour construire des bâtiments ou placer des tuiles Paysage.  
Exemple : Lorsque vous rendez visite au Briquetier , vous devez dépenser 1 charbon pour gagner 4 briques.  
Lorsque vous rendez visite au Menuisier , vous devez retirer 1 forêt de votre domaine pour gagner 1 bois et construire 1 bâtiment.



- Bleu** rend visite à la Paysagiste et dépense 1 brique. Cela permet à **Bleu** de placer 1 étang dans son domaine.
- Ensuite, **Bleu** rend visite au Cuisinier. Puisque **Bleu** a maintenant 4 étangs dans son domaine, il gagne 2 viande.

#### b) Accomplir une mission

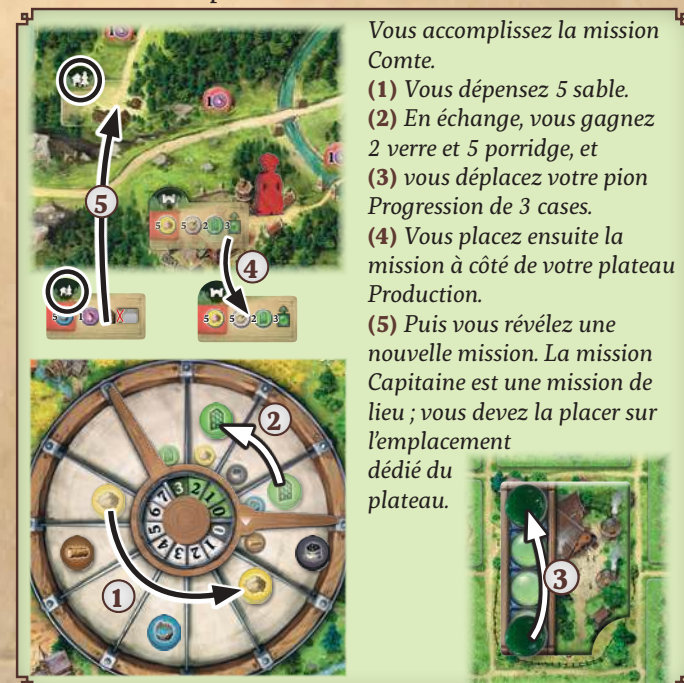
##### • MISSION DE VILLAGE

Si vous êtes dans un village avec une mission, au lieu de rendre visite à des ouvriers, vous pouvez accomplir la mission. Vous pouvez le faire depuis n'importe quelle case du village.

##### • MISSION DE LIEU

Si vous êtes sur un emplacement de mission en dehors d'un village, vous **devez** utiliser votre action pour accomplir la mission. Si vous ne pouvez pas, vous n'avez pas le droit de vous déplacer à cet emplacement.

Pour accomplir la mission, vous devrez souvent payer quelque chose. Le coût est alors indiqué sur fond rouge. Après avoir payé le coût requis, gagnez la récompense indiquée. Placez ensuite la mission à côté de votre plateau Production. Elle ne peut pas être accomplie à nouveau. Révélez une nouvelle mission de la pile et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau (voir Missions p.5). Si la pile des missions est vide, ne révélez aucune nouvelle mission. Si la mission révélée doit occuper un emplacement de village qui comporte déjà une mission, placez-la dans le premier village libre suivant dans le sens horaire. Toutes les missions sont expliquées en détail dans l'annexe p.12.



Vous accomplissez la mission Comte.

- Vous dépensez 5 sable.
- En échange, vous gagnez 2 verre et 5 porridge, et
- vous déplacez votre pion Progression de 3 cases.
- Vous placez ensuite la mission à côté de votre plateau Production.
- Puis vous révélez une nouvelle mission. La mission Capitaine est une mission de lieu ; vous devez la placer sur l'emplacement dédié du plateau.

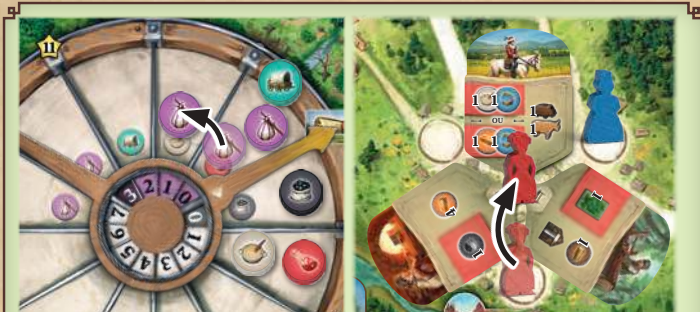


## MENDIER

Au lieu de jouer un tour normal, vous pouvez aller mendier. Si vous ne pouvez pas vous déplacer (par ex. parce que toutes les cases de votre village sont occupées et que vous n'avez pas de provisions pour aller ailleurs), vous **devez** mendier.

Pour cela, résolvez les étapes suivantes :

1. Si votre pion est dans un village, placez-le au centre du village. (Si votre pion n'est pas dans un village, ignorez cette étape).
2. Gagnez 1 provision, puis terminez votre tour.



**Rouge** n'a ni marchandise, ni charbon, ni provisions. **Rouge** voudrait voyager vers le prochain village, mais n'a aucun moyen de gagner des provisions lors de son tour dans ce village. **Rouge** décide donc d'aller mendier à la place. **Rouge** place son pion au centre du village, gagne 1 provision et termine immédiatement son tour.

## RÉCOMPENSES

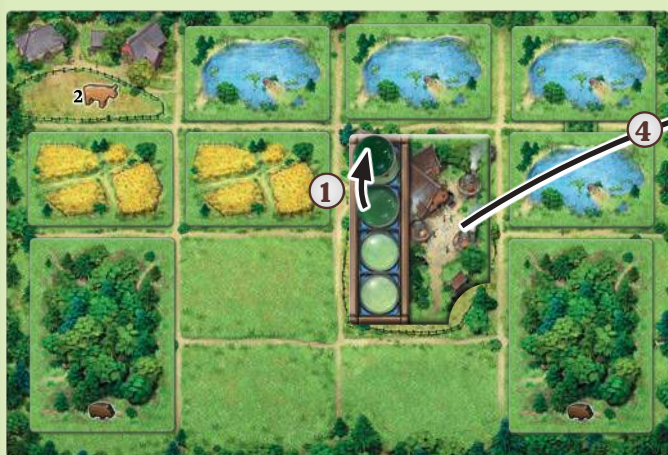
Les ouvriers et les missions peuvent vous offrir des récompenses. Si la récompense est constituée de plusieurs éléments, vous pouvez les recevoir dans l'ordre de votre choix. Vous **ne pouvez pas** choisir de renoncer à une partie de la récompense.

Rappel : Si un gain de récompense vous met en situation de produire, vous **devez** produire, **avant même** de recevoir ce qui vous est encore dû.

Rappel : Vous ne pouvez jamais déplacer le pion d'une ressource de base au-delà de 7 ni le pion d'une ressource transformée au-delà de 3. Si un pion dépasse un tel seuil, l'excédent est perdu.

Dans cette section, nous allons parler des récompenses liées à votre **pion Progression** et à la **Construction de bâtiments**. Nous verrons aussi comment abriter le bétail dans votre domaine. Voyez les descriptions détaillées des bâtiments et ouvriers dans les annexes, respectivement p. 12 et p. 16.

### Exemple de progression / agrandissement de domaine



Vous pouvez faire monter votre pion Progression de 2 cases.

- (1) Le premier cran fait monter votre pion sur la case du haut, donc
- (2) vous gagnez une petite parcelle.
- (3) Vous placez 2 forêts et
- (4) votre atelier dans la nouvelle parcelle.
- (5) Puisqu'il vous reste 1 cran de progression, vous avancez votre pion de 1 cran en repartant de la case du bas.



## PION PROGRESSION

### (ET AGRANDISSEMENT DE VOTRE DOMAINE)

Lorsque vous gagnez une récompense Progression, déplacez votre pion Progression du nombre de cases indiqué vers le haut. Dès que le pion atteint la dernière case, vous déménagez votre atelier. Prenez une petite parcelle et ajoutez-la à droite de votre domaine. Prenez 2 forêts de la réserve et placez-les sur les cases indiquées sur la nouvelle parcelle. Cette petite parcelle et tout ce qui se trouve dessus fait partie de votre domaine.

À présent, placez votre atelier par-dessus l'étable de la nouvelle parcelle. Remplacez votre pion Progression sur la case du bas de la piste. S'il vous restait des cases à progresser, faites-les maintenant.



Les ateliers de verrerie consommaient beaucoup de bois et devaient régulièrement être déménagés vers des zones plus boisées.



## CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Vous pouvez choisir n'importe quel bâtiment depuis les plateaux Bâtiments lorsque vous en construisez un.

Pour construire un bâtiment, vous devez d'abord payer le coût indiqué du côté gauche de celui-ci.

Prenez ensuite ce bâtiment depuis le plateau Bâtiments et placez-le sur 1 case libre (voire 2 dans le cas d'un grand bâtiment) de votre domaine. Une case est libre si elle ne comporte aucune tuile Paysage, Forêt, Bâtiment ou étable. Si le bâtiment vous rapporte une récompense immédiate, gagnez immédiatement cette récompense. Vous devez toucher la récompense dans son intégralité et ne pouvez pas y renoncer. Si la récompense est constituée de plusieurs éléments, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous les recevez.

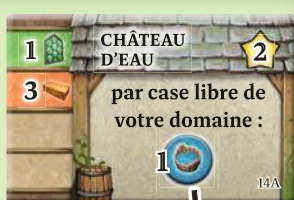


Les petits bâtiments coûtent 0, 1, ou 2 verre (ils sont organisés par colonnes en fonction) alors que tous les grands bâtiments coûtent 3 verre.

La partie gauche de chacun des plateaux Bâtiments des petits bâtiments affiche la récompense principale accordée par les bâtiments de chaque rangée. Vous pouvez vous y référer pour savoir quel bâtiment construire s'il vous faut une ressource spécifique.



*Vous construisez le château d'eau en dépensant 1 verre et 3 briques. Vous le placez sur une case libre de votre domaine. Le château d'eau vous donne 1 eau par case vide de votre domaine ; vous gagnez donc 4 eau.*

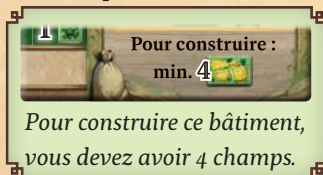


Il existe 4 types d'effets de bâtiments différents. C'est la couleur de fond et les illustrations qui vous permet d'identifier ces types d'effets.

Certains bâtiments ont plus d'un effet.

Presque tous les bâtiments vous permettent de marquer des points à la fin de la partie. Une icône en forme d'étoile en haut à droite (ou au milieu à droite pour les grands bâtiments) vous indiquent le nombre de points marqués.

Certains bâtiments ont un prérequis de construction. Ces bâtiments se distinguent par un fond boisé et un petit sac.



## LES DIFFÉRENTS TYPES D'EFFETS

### Conversion

Les bâtiments avec un fond bleu et une flèche dorée vous permettent de convertir des éléments à (presque) n'importe quel moment (voir Actions libres p. 10).

Vous pouvez les utiliser avant et/ou après votre action. Lorsque vous rendez visite à des ouvriers, vous pouvez aussi convertir des éléments après avoir vu le premier mais avant de voir le second.

Vous **ne pouvez pas** convertir des éléments **pendant** votre action, par ex. pour payer un coût de construction.

Pour utiliser l'effet de conversion d'un bâtiment, payez le coût indiqué à gauche de la flèche dorée pour obtenir l'élément indiqué à droite. Vous pouvez le faire plusieurs fois d'affilée. Après chaque récompense, vérifiez si vous devez déclencher une production (en tournant les cadrans).



### Immédiat, récompense unique

Les bâtiments avec un fond beige et un baril vous rapportent une récompense unique immédiatement après construction. De manière générale, ils n'ont aucun impact à long terme sur le jeu (à part leur valeur en points de victoire).

### Permanent

Les bâtiments avec un fond rouge et une roue de chariot ont des effets permanents. Souvent, ce sont des effets du type « chaque fois que... » qui se déclenchent lorsque vous faites une action spécifique ou gagnez une récompense donnée.



Après avoir construit le lac du Glaswald, chaque fois que vous agrandissez votre domaine (donc chaque fois que vous prenez une petite parcelle), vous gagnez 3 sable.



### Points de fin de partie

Les bâtiments à fond jaune avec une lanterne vous rapportent des points à la fin de la partie. La plupart des grands bâtiments (et certains petits) sont de cette catégorie. Sauf mention contraire, ils n'ont pas d'autre impact sur le jeu. Leur effet vient s'ajouter à leur valeur de base en points.

À la fin de la partie, en plus de ses 4 points, l'église du village vous rapporte 1 point supplémentaire pour chaque case libre de la même parcelle qui lui est adjacente.



## ■ ABRITER LE BÉTAIL

Certaines récompenses et bâtiments vous rapportent du bétail (bœufs ou cochons).

Les règles suivantes s'appliquent pour les abriter dans votre domaine :

- Un **pâturage** peut abriter jusqu'à 3 animaux du même type, donc jusqu'à 3 bœufs ou 3 cochons.
- Une **étable** peut abriter jusqu'à 2 bœufs, mais pas de cochons.
- Une tuile **Forêt** peut abriter 1 cochon, mais pas de bœuf.

Vous commencez la partie avec 1 étable sur votre parcelle principale. Vous pouvez gagner de nouvelles étables en développant votre atelier. Lorsque vous déménagez votre atelier, il libère l'étable qu'il recouvrait.



- Vous pouvez réorganiser le **bétail** de votre domaine à tout moment.
- Si vous ne pouvez pas ou ne pouvez plus abriter un animal dans votre domaine, vous ne le gagnez pas (ou devez le remettre à la réserve, si vous l'aviez déjà).



Ne sous-estimez pas la valeur des bâtiments de conversion !



## ACTIONS LIBRES

Vous pouvez utiliser les actions libres à n'importe quel moment, même pendant le tour d'un autre joueur, à une seule exception près.


L'exception est la suivante : vous **ne pouvez pas** utiliser d'action libre **pendant** que vous rendez visite à un ouvrier. Vous pouvez cependant utiliser une action libre entre le moment où vous rendez visite à un premier ouvrier, et le moment où vous en voyez un second.

Vous pouvez utiliser les actions libres pour faire de la place avant de gagner une ressource.

Les actions libres à votre disposition sont :

- Utiliser la **capacité de conversion** de vos bâtiments bleus.
- **Retirer des tuiles Paysage** (champs, étangs, pâturages) de votre domaine. Cela peut vous fournir l'espace qu'il vous manque. Vous ne pouvez pas retirer des forêts ou des bâtiments ainsi.

## FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

La fin de partie se déclenche à la fin de votre tour si le ou les pions Provision de votre cadran Four ont atteint ou dépassé ce symbole . Vous devez alors annoncer que vous avez déclenché la fin de la partie.

Chaque joueur joue un dernier tour, vous y compris.

Ensuite, passez au décompte final. Retournez le plateau Bâtiments prévu à cet effet et placez vos pions sur la case 0 de la piste de score. Marquez ensuite vos points sur cette piste.

Vous marquez :

- 1 point par **verre**
- X points selon la position de votre **cadran Four**. Vous marquez les points indiqués par la grande aiguille.
- 2 points par **petite parcelle**
- 1 point par **animal** dans un pâturage (le bétail qui n'est pas dans un pâturage ne rapporte rien.)
- X points pour vos **bâtiments** (comme indiqué dans l'étoile)
- X points pour les effets de bâtiments de **fin de partie** (voir p.9).

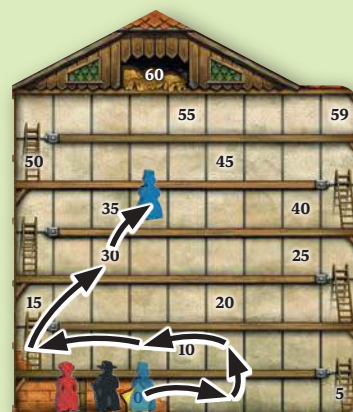


Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a déclenché la fin de partie, le cas échéant, remporte la victoire. Sinon, le vainqueur est le joueur à égalité qui allait jouer son prochain tour le premier.



- (1) Vous marquez 2 points pour vos 2 verre.
- (2) Vous marquez les 7 points indiqués par la grande aiguille de votre cadran Four.
- (3) Vous marquez 2 points pour votre petite parcelle.
- (4) Vous avez 3 bœufs dans un pâturage. Ils vous rapportent un total de 3 points. Le bétail de vos étables ne vous rapporte aucun point.
- (5) Vous marquez un total de 16 points pour vos bâtiments.
- (6) Le grand bâtiment Fumoir vous rapporte 6 points supplémentaires car vous possédez 6 étangs.

Votre score total est  $2 + 7 + 2 + 3 + 16 + 6 = 36$  points.





## Partie à 2 joueurs :

### MISE EN PLACE

Au début de la partie, prenez un pion d'une couleur non utilisée. Le premier joueur choisit un village où placer le pion neutre. L'autre joueur choisit la case où placer ce pion dans le village.

### MISSIONS

Le deuxième joueur à révéler une mission (lorsque son cadran Four déplace sa tuile Rappel) révèle immédiatement une autre mission. Il gagne 1 seule ressource de base de son choix comme d'habitude. Dès lors, il y aura toujours 3 missions disponibles. Lorsque vous accomplissez une mission, révélez-en une nouvelle.

## Mode Solo

### MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place comme d'habitude avec les différences suivantes :

- Utilisez le côté du plateau avec l'icône de coucou.
- Placez le coucou sur la première case du compteur d'années.
- Prenez les 5 pions.



### COMMENT JOUER

#### Règles générales

En mode Solo, vous jouez en 5 années (manches). À chaque manche, vous jouez 5 tours (placez les 5 pions l'un après l'autre). Les étapes 1 (Dépenser 1 marchandise) et 3 (Action) de chaque tour font appel aux mêmes règles que pour le jeu à plusieurs. La manche se termine lorsque vous avez placé les 5 pions. Faites avancer le coucou de 1 case sur sa piste et récupérez vos pions. Ensuite, commencez la manche suivante.

#### Déplacement

Au lieu de déplacer un seul pion sur le plateau, vous placez 5 pions, l'un après l'autre, sur des emplacements de mission ou des cases libres entre 2 ouvriers.

#### COÛTS DU TRAJET

Les coûts de trajet classiques s'appliquent d'un pion à l'autre. Si vous placez un pion dans le même village que le pion précédent, vous n'avez rien à payer. Si vous placez un pion dans un village différent, en revanche, vous devez payer le coût du trajet en provisions (comme si le pion précédent venait de se déplacer).


Le premier pion de chaque manche ne coûte pas de provisions.

#### COÛTS EN RESSOURCES POUR LES PIONS DU VILLAGE

Si vous placez un pion dans un autre village et qu'il y a déjà des pions dans ce village, vous devez dépenser 1 ressource par pion déjà présent.


**Exception importante :** lorsque vous placez le **pion blanc**, vous ne payez aucune ressource pour les pions déjà présents.

#### Marchand ambulant

Lorsque vous visitez l'ouvrier **Marchand ambulant** , vous gagnez 2 ressources de base comme d'habitude. La ressource supplémentaire n'est pas attribuée.

### COMMENT JOUER

#### 1. Dépenser 1 marchandise

Après avoir dépensé 1 marchandise pour échanger la position du **Marchand ambulant**  avec un autre ouvrier, vous devez déplacer le pion neutre sur une case libre de n'importe quel village. Ce peut être le même village, mais pas la même case.

#### 2. Déplacement

La case du pion neutre est considérée comme occupée. Si le pion neutre est dans votre village d'arrivée, vous devez dépenser 1 ressource de votre choix.

### Missions

Lorsque votre cadran Four produit pour la deuxième fois, révélez 3 missions au lieu de 1. Vous gagnez exactement 1 ressource de base de votre choix, comme lors d'une partie multijoueurs.

#### Changement des ouvriers au début de la manche 4

Avant de commencer à placer vos pions lors de la manche 4, retirez tous les ouvriers du plateau. Placez les à nouveau aux endroits appropriés comme indiqué dans les instructions de mise en place de la p3, au point n°4. Puis reprenez la manche comme d'habitude en plaçant vos pions.

#### Mendier

Si vous devez aller mendier, passez 1 tour en plaçant le pion sur le côté (et non sur le plateau) et gagnez 1 provision.

#### Décompte final

Lorsque vous jouez en solo, essayez de battre votre record personnel. Chaque seuil atteint vous accorde un titre honorifique.

20 points : Porteur d'eau	50 points : Maître bâtisseur
30 points : Petit propriétaire	60 points : Maître verrier
40 points : Grand propriétaire	70 points : Duchesse

À votre dernier tour, vous avez placé le pion **rouge**, ce qui signifie que le coût de votre trajet est calculé à partir de **ce pion**.

Vous placez votre pion dans un village adjacent, ce qui vous coûte 1 provision. Puisque le pion **bleu** est déjà dans ce village et que vous placez le pion **noir**, vous devez payer 1 ressource.






Si vous aviez placé le pion **blanc**, vous n'auriez rien eu à payer.





# Annexe

## MISSIONS

NOM	LIEU	EFFET
<b>Briquetier</b>		Dépensez 7 bois pour gagner 5 briques, 4 charbon, 4 eau et 1 verre.
<b>Cuisinier</b>		Dépensez 5 viande pour gagner 5 bois, 5 sable, 4 charbon, 5 porridge et 3 provisions.
<b>Sablière</b>		Dépensez 7 charbon pour gagner 4 briques, 4 bois, 1 verre, 1 bœuf et 1 cochon.
<b>Propriétaire</b>		Retirez 3 champs de votre domaine pour gagner 2 pâturages, 2 cochons et 2 bœufs. Placez immédiatement les pâturages sur des cases libres de votre domaine.
<b>Bûcheron</b>		Retirez 3 tuiles Forêt de votre domaine pour gagner 5 bois, 4 viande et 1 bœuf.

## PETITS BÂTIMENTS







➡ = pouvoir de conversion

⚡ = récompense unique

∞ = effet permanent

★ = points de fin de partie

No.	NOM	COÛT	TYPE	EFFET	PV
01A	<b>Fosse d'argile</b>	1 bois, 3 eau	➡	Dépensez 2 eau pour gagner 3 briques.	1
01B	<b>Réserve de briques</b>	1 bois, 4 eau	⚡	Gagnez immédiatement 1 brique par étang de votre domaine.	2
02A	<b>Lotissement</b>	1 verre, 3 briques	➡	Dépensez 2 viande pour gagner 2 briques et 2 bois.	3
02B	<b>Place des journaliers</b>	1 verre, 2 briques, 2 bois	➡	Dépensez 1 porridge pour gagner 1 brique.	3
03A	<b>Four</b>	2 verre, 2 briques	➡	Dépensez 2 charbon pour gagner 3 briques.	4
03B	<b>Maison à colombages</b>	2 verre, 1 brique, 2 bois	⚡	Si vous avez 5 bois après la construction, gagnez immédiatement 7 briques.	4
04A	<b>Stock de bois</b>	3 eau, 2 sable	∞	Lorsque vous ajoutez une petite parcelle et avez moins de 3 bois, déplacez votre pion Bois à 3.	1
04B	<b>Livreur de rondins</b>	4 porridge	⚡	Gagnez immédiatement 7 bois.	0
05A	<b>Étable à bœufs</b>	1 verre, 1 brique, 2 bois	➡	Retirez 1 tuile Forêt de votre domaine pour gagner 1   2   3   4 bois si vous avez 1   2   4   7 bœufs dans votre domaine.	1
05B	<b>Atelier de sculpteur</b>	1 verre, 2 briques, 2 bois	➡	Dépensez 1 porridge pour gagner 1 bois.	3
06A	<b>Scierie</b>	2 verre, 2 briques, 2 bois	➡	Retirez 1 tuile Forêt de votre domaine pour gagner 3 bois.	2
06B	<b>Moulin dérobé</b>	2 verre, 3 briques, 2 bois	➡	Retirez 1 tuile Forêt de votre domaine pour gagner 1 bois et 2 porridge.	3
07A	<b>Lac du Glaswald</b>	4 briques, 1 eau, 1 tuile Forêt	∞	Lorsque vous placez une petite parcelle, gagnez 3 sable.	1
07B	<b>Fabricant de mortier</b>	2 briques, 1 viande, 1 porridge	⚡	Gagnez immédiatement 2 eau et 3 sable.	1
08A	<b>Maison du Hotzenwald</b>	1 verre, 2 briques, 2 bois	⚡	Gagnez immédiatement 3 sable et 1 bœuf.	2
08B	<b>Taverne</b>	1 verre, 1 brique, 2 bois	➡	Dépensez 1 eau et 1 porridge pour gagner 2 sable.	3
09A	<b>Usine de tamisage</b>	2 verre, 2 briques, 1 bois	➡	Dépensez 1 viande pour gagner 2 sable.	5

NOM	SYMBOLE	EFFET
<b>Capitaine</b>		Dépensez 5 eau pour gagner 1 provision et construire 1 petit bâtiment gratuitement.
<b>Comte</b>		Dépensez 5 sable pour gagner 5 porridge et 2 verre et faire monter votre pion Progression de 3 cases.
<b>Seigneur féodal</b>		Payez 2 provisions pour faire monter votre pion Progression de 2 cases et placer 1 tuile Forêt, 2 champs, 1 étang et 1 pâturage. Placez ces éléments sur des cases libres de votre domaine.
<b>Ville libre</b>		Dépensez 7 briques pour gagner 3 charbon, 3 viande, 3 eau, 1 verre et 2 champs. Placez immédiatement les champs dans des cases libres de votre domaine.
<b>Ermite</b>		Dépensez 7 porridge pour gagner 1 verre, 3 cochons, 1 étang, 1 pâturage et 1 forêt. Placez ces éléments sur des cases libres de votre domaine.
<b>Marché</b>		Dépensez 5 animaux de n'importe quel type pour gagner 3 unités de chaque ressource de base.



No.	NOM	COÛT	TYPE	EFFET	PV
09B	Horloger	2 verre, 1 brique, 2 bois	⚡	Déplacez chacun de vos pions Ressource de base de 0 à 1. Rejouez immédiatement un tour. En mode Solo, rejouez un tour avec le pion que vous venez de placer. Déplacez-le au lieu de placer un nouveau pion et payez le coût du trajet vers votre village d'arrivée. Payez les ressources pour les pions de votre village d'arrivée, le cas échéant (sauf si vous déplacez le pion blanc).	3
10A	Cabane de berger	1 brique, 3 bois	∞	Lorsque vous rendez visite à la <b>bergère</b> 🐏, gagnez 1 charbon.	1
10B	Marchand de charbon	5 briques, 2 bois	⚡	Gagnez immédiatement 4 charbon sur chaque cadran.	1
11A	Fabricant de potasse	1 verre, 4 bois	⚡	Retirez immédiatement le pion Charbon de votre cadran Fabrique de verre. Remettez-le dans la boîte.	2
11B	Convertisseur	1 verre, 1 brique, 2 viande	⚡	Gagnez immédiatement 6 charbon. Vous pouvez immédiatement convertir exactement 1 viande en 3 charbon.	3
12A	Pile de charbon	2 verre, 1 brique, 1 bois	➡	Dépensez 1 bois et 1 viande pour gagner 3 charbon.	5
12B	Entrepôt	2 verre, 5 briques	⚡	Gagnez immédiatement 3 bois, 3 charbon, 2 viande et 1 sable.	3
13A	Puits	3 briques, 3 bois, 1 eau	➡	Dépensez 1 porridge pour gagner 1 eau.	1
13B	Citerne	4 briques	∞	Lorsque vous déplacez votre pion pour entrer dans le village du <b>Cuisinier</b> 🍴, gagnez 2 eau. Vous ne gagnez pas cette eau si vous déplacez votre pion au sein du même village.	1
14A	Château d'eau	1 verre, 3 briques	⚡	Gagnez immédiatement 1 eau par case libre de votre domaine.	2
14B	Cabane de l'étang	1 verre, 4 bois	∞	Lorsque vous retirez une tuile Forêt (quel qu'en soit le moyen), gagnez 1 eau.	3
15A	Tonnellerie	2 verre, 2 briques, 1 bois	➡	Dépensez 2 bois pour gagner 3 eau.	4
15B	Bains publics	2 verre, 2 briques	∞	Lorsque vous déplacez le <b>Marchand ambulant</b> 🚚 (en dépensant 1 marchandise), gagnez 1 eau.	4
16A	Moulin à grain	5 bois	➡	Retirez 1 champ de votre domaine pour gagner 3 porridge.	1
16B	Cave	5 bois	⚡	Gagnez immédiatement 1 eau, 1 viande et 3 porridge.	1
17A	Festival	1 verre, 2 bois, 1 charbon	⚡	Gagnez immédiatement 1 viande, 1 porridge et 1 cochon.	2
17B	Épicerie	1 verre, 1 brique, 1 bois	⚡	Dépensez immédiatement 3 ressources différentes pour gagner 5 porridge.	3
18A	Manoir seigneurial	2 verre, 3 bois	➡	Retirez 1 étang de votre domaine pour gagner 2 eau OU retirez 1 champ de votre domaine pour gagner 1 porridge.	4
18B	Atelier de peintre	2 verre, 1 brique, 2 bois	∞	Lorsque vous gagnez du verre (quel qu'en soit le moyen), gagnez 1 porridge par verre gagné. Fonctionne aussi lorsque vous produisez du verre.	3
19A	Bar	3 bois, 2 eau, 3 charbon	⚡	Gagnez immédiatement 3 viande et 4 porridge.	1
19B	Cellier à viande	5 briques, 1 bois	∞	Lorsque vous gagnez de la viande grâce au <b>Boucher</b> 🍖, gagnez 1 viande supplémentaire.	1
20A	Saurisserie	1 verre, 3 briques, 2 bois	➡	Retirez 1 étang de votre domaine pour gagner 1 eau et 1 viande.	3
20B	Brasserie	1 verre, 3 briques, 2 bois	⚡	Gagnez immédiatement 2 eau, 2 viande et 2 porridge.	2
21A	Abattoir	2 verre, 3 briques	⚡	Vous pouvez immédiatement dépenser 3 animaux (cochons et/ou bœufs) pour gagner 6 viande.	4
21B	Pêcherie	2 verre, 2 bois	∞	Lorsque vous utilisez la <b>Paysagiste</b> 🌿 pour gagner 1 étang, vous pouvez immédiatement convertir 1 eau en 2 viande.	4
22A	Abreuvoir	2 briques, 1 bois, 3 eau	➡	Dépensez 2 eau pour gagner 1 cochon OU dépensez 3 eau pour gagner 1 bœuf.	2
22B	Hutte du forestier	1 brique, 2 bois	⚡	Gagnez immédiatement 1 cochon par paire de tuiles Forêt de votre domaine.	1
23A	Tannerie	1 verre, 1 brique, 2 eau	∞ ★	Lorsque vous dépensez des cochons avec le <b>Boucher</b> 🍖, placez-les sur ce bâtiment. La tannerie peut accueillir jusqu'à 5 cochons. À la fin de la partie, marquez 2 points par cochon qui s'y trouve.	0
23B	Porcherie	1 verre, 1 brique	∞	Lorsque vous gagnez 1 champ grâce à la <b>Paysanne</b> 🧑🏰 et que vous avez au moins 2 cochons dans votre domaine, gagnez 1 cochon.	1
24A	Ferme d'alimentation	2 verre, 2 briques, 1 bois	⚡	Gagnez immédiatement 1 animal de votre choix par champ de votre domaine.	3



No.	NOM	COÛT	TYPE	EFFET	PV
24B	Collecteur de fâines	2 verre, 1 bois	 	Placez immédiatement 1 pâturage dans votre domaine. Chaque tuile Forêt de votre domaine peut maintenant accueillir 1 cochon supplémentaire.	4
25A	Maison de Schauinsland	3 briques, 2 bois		Si vous avez au moins 2 pâturages dans votre domaine, gagnez immédiatement 3 bœufs.	0
25B	Mangeoire	1 brique, 1 bois, 2 sable		Dépensez 2 porridge pour gagner 1 cochon OU dépensez 3 porridge pour gagner 1 bœuf.	0
26A	Chalet de montagne	1 verre, 3 bois		Gagnez immédiatement 1 bœuf par pâturage vide de votre domaine.	2
26B	Forge	1 verre, 3 briques, 1 bois		Dépensez 3 charbon pour gagner 1 bœuf.	4
27A	Ferme de reproduction	2 verre, 3 bois		Gagnez immédiatement 1 animal supplémentaire du type approprié pour chaque paire d'animaux de même type de votre domaine (max. 4 paires).	3
27B	Ferme à bétail	2 verre, 1 brique, 1 bois, 1 eau		Lorsque vous gagnez 1 champ grâce à la Paysanne  et que vous avez au moins 2 bœufs dans votre domaine, gagnez 1 bœuf.	3
28A	Système d'irrigation	2 briques, 4 bois		Dépensez 2 eau pour placer un pâturage dans votre domaine OU dépensez 4 eau pour placer un étang dans votre domaine.	1
28B	Cabane isolée	3 briques, 4 bois, 2 viande		Jouez immédiatement des tuiles Paysage de votre choix (champ, étang, pâturage) sur toutes les cases libres de cette parcelle horizontalement ou verticalement adjacentes à ce bâtiment. Vous pouvez choisir plusieurs types de tuiles.	1
29A	Maison de la clairière	1 verre, 4 bois, 1 tuile Forêt		Placez immédiatement 2 champs OU 1 étang OU 1 pâturage dans votre domaine.	3
29B	Parc naturel	1 verre, 4 bois		Placez immédiatement jusqu'à 3 pâturages sur cette parcelle.	1
30A	Maison des travailleurs	2 verre, 3 briques, 3 bois		Lorsque vous déplacez le Marchand ambulant  (en dépensant 1 marchandise), gagnez 1 porridge par champ de votre domaine (max. 4).	3
30B	Corps de ferme	2 verre, 2 briques, 1 bois		Dépensez 1 porridge et retirez 1 champ de votre domaine pour placer 1 pâturage dans votre domaine.	3
31A	Four à verre	2 briques, 1 bois		Dépensez 2 viande pour faire monter votre pion Progression de 1 case.	2
31B	Verrerie	4 briques, 3 viande		Faites immédiatement monter votre pion Progression de 3 cases.	2
32A	Souffleur de verre	1 verre, 3 briques, 2 bois		Dépensez 1 viande et 2 porridge pour gagner 1 verre.	3
32B	Abri de stockage	1 verre, 3 bois, 1 charbon		Gagnez immédiatement 3 verre.	0
33A	Boulangerie	2 verre, 1 brique, 1 bois		Dépensez 1 eau et retirez 1 champ de votre domaine pour gagner 2 provisions.	3
33B	Guilde	2 verre, 2 bois, 2 viande		Si vous avez 1 verre et au moins 3 provisions après la construction, faites immédiatement monter votre pion Progression de 3 cases.	4
34A	Manoir du chevalier	4 briques, 4 bois		À la fin de la partie, perdez 1 point par case libre de votre domaine (max. -5 points).	6
34B	Distillerie	3 briques, 1 bois, 1 charbon		Si la Paysanne  est le premier ouvrier que vous rencontrez à cette manche, au lieu de rendre visite à l'autre ouvrier adjacent, vous pouvez dépenser 2 eau pour rendre visite à n'importe quel autre ouvrier dans n'importe quel village sans déplacer votre pion.	2
35A	Fort	1 verre, X brique(s), 1 bois		X (brique) est égal au nombre d'adversaires. Vous ne devez plus payer de ressources aux autres joueurs lorsque vous déplacez un pion dans un village qui contient leurs pions. À 2 joueurs, le pion neutre compte comme celui d'un autre joueur (X=2). En mode Solo, X est égal à 1.	3
35B	Cabane de l'ermite	1 verre, 1 brique, 1 bois		Lorsque vous construisez ce bâtiment, il ne doit pas y avoir d'autres bâtiments sur cette parcelle. Vous pouvez cependant construire d'autres bâtiments sur cette parcelle ultérieurement.	4
36A	Église du village	2 verre, 3 briques, 2 bois		À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par case libre de cette parcelle orthogonalement adjacente à ce bâtiment.	4
36B	Maison des colons	2 verre, 1 brique, 1 bois		À la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires par ensemble de 1 champ, 1 étang et 1 pâturage de votre domaine (max. 10 points).	1



## GRANDS BÂTIMENTS

NOM	COÛT	EFFET	PV
<b>Auberge</b>	3 verre, 1 brique, 2 bois, 1 viande	Dépensez 2 eau pour gagner 1 porridge. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque porridge.	5
<b>Boutique</b>	3 verre, 3 briques, 3 bois, 5 porridge	À la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires pour chaque viande.	5
<b>Cabane de chasseur</b>	3 verre, 3 briques, 3 bois, 3 tuiles Forêt		10
<b>Ferme à bétail</b>	3 verre, 2 briques, 4 bois	À la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires par pâturage de cette parcelle orthogonalement adjacent à ce bâtiment et contenant au moins 2 animaux.	5
<b>Fumoir</b>	3 verre, 2 briques, 3 bois, 1 champ	Pour construire ce bâtiment, vous devez avoir au moins 3 étangs dans votre domaine. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque étang de votre domaine.	5
<b>Hôpital</b>	3 verre, 2 briques, 2 bois, 2 eau, 3 porridge		10
<b>Hôtel du château</b>	3 verre, 3 briques, 1 bois	Après avoir construit ce bâtiment, vous ne pouvez plus ajouter de petites parcelles. Si votre pion Progression atteint la dernière case (tout en haut), rien ne se passe et toute éventuelle progression supplémentaire est perdue. Faites descendre votre pion Progression de 1 case pour gagner 1 viande. Vous ne pouvez pas faire cette conversion si votre pion Progression est sur la case du bas. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par petite parcelle.	5
<b>Magasin d'outils</b>	3 verre, 3 briques, 3 bois	À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par paire de 1 brique et 1 bois. <i>Exemple : Si vous avez 2 briques et 3 bois, vous marquez 2 points supplémentaires.</i>	7
<b>Pile de charbon</b>	3 verre, 2 briques, 2 bois, 3 charbon	Dépensez 2 bois pour gagner 1 charbon. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque paire d'unités de charbon en votre possession.	7
<b>Réserve de sable</b>	3 verre, 2 briques, 2 bois, 1 sable	Dépensez 2 porridge pour gagner 1 sable. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque sable.	5
<b>Réservoir</b>	3 verre, 6 briques	À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque eau.	6
<b>Résidence du fermier</b>	3 verre, 4 briques, 4 bois, 1 tuile Forêt	Pour construire la résidence du fermier, vous devez avoir au moins 4 champs dans votre domaine. Dépensez 4 porridge pour placer un champ dans votre domaine. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque champ de votre domaine.	5
<b>Terrain de construction</b>	3 verre, 3 briques, 3 bois	À la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires pour chaque bâtiment adjacent à celui-ci.	5
<b>Thermes</b>	3 verre, 3 bois, 3 charbon, 2 étangs	-	10



## OUVRIERS



verso



### Briquetier

Dépensez 1 charbon pour gagner 4 briques.



### Architecte

Vous pouvez construire 1 bâtiment (voir p. 8).



### Couvreur

Vous pouvez construire 1 bâtiment (voir p. 8) OU faire monter votre pion Progression de 1 case (voir p. 8).



### Fondeur

Dépensez 3 briques pour faire monter votre pion Progression de 2 cases (voir p.8).



### Menuisier

Retirez 1 tuile Forêt de votre domaine. Vous gagnez 1 bois et pouvez construire 1 bâtiment (voir p.8), en utilisant ce bois ou non. Vous ne pouvez pas choisir de gagner uniquement le bois, ou uniquement construire.



verso



### Boucher

Dépensez 1 cochon pour gagner 2 viande OU dépensez 1 bœuf pour gagner 3 viande.



### Éleveuse

Gagnez 1 bœuf.



### Bergère

Gagnez 1 porridge par bœuf de votre domaine OU gagnez 1 bois par cochon dans une tuile Forêt de votre domaine.



### Propriétaire

Dépensez 1 eau et 1 porridge pour gagner 1 cochon et 1 bœuf OU dépensez 1 eau et 1 brique pour gagner 1 cochon et 1 bœuf.



### Porcher

Gagnez 1 cochon.



verso



### Cuisinier

Gagnez 1 porridge par champ de votre domaine OU gagnez 1 | 2 | 3 viande si vous avez 2 | 4 | 6 étangs dans votre domaine.



### Paysanne

Dépensez 1 bois pour gagner 1 pâturage OU gagnez 1 champ. Placez le pâturage/champ sur une case libre de votre domaine.



### Paysagiste

Dépensez 1 brique pour gagner 1 étang (placez-le sur une case libre de votre domaine OU gagnez 1 eau par étang de votre domaine.



### Sablière

Gagnez 1 sable par étang de votre domaine.



### Marchand ambulant

Choisissez une ressource de base. Vous gagnez 2 unités de cette ressource. Les autres joueurs gagnent 1 unité de cette ressource. Vous devez l'annoncer à voix haute. Les autres joueurs peuvent renoncer au gain de cette ressource.



verso



### Charbonnier

Dépensez 1 bois pour gagner 4 charbon.



### Bûcheron

Retirez 1 tuile Forêt de votre domaine pour gagner 4 bois.

## Crédits

**Auteurs :** Uwe Rosenberg & Tido Lorenz

**Illustrations :** Lukas Siegmon

**Conception graphique :** Lukas Siegmon, Christof Tisch

**Développement & Rédaction** Frank Heeren & Inga Keutmann

**Traduction française :**

Antoine Prono (Transludis)

**Maquettage :** Morgane Clidi

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nous remercions Bastian Winkelhaus, Stephan Rink et Christof Tisch pour leur soutien lors du développement et de la rédaction.

Merci à Andreas Resch pour la création de la maquette 3D.

Remerciements spéciaux à Sebastian Gerhardt, Levi, Janina Woitkowski, David Woitkowski, Carsten Götte et Arne Menting pour leurs nombreux tests et retours.

Enfin, merci également à Timo Kessler, Diana Deparade, Nina Piehl, Felina Haun, Christoph Kittsteiner, Marcel Labus, Simon Rothmeier, Andreas Penndorf, Thomas Klotz, Tilman Reiffen et tous les testeurs du jeu.

Super Meeple  
193 rue du faubourg Saint-Denis  
75010 PARIS, France  
www.supermeeple.com  
info@supermeeple.com



Super Meeple remercie  
Fabrice Servais  
et Grégory Sévin  
pour leur travail de  
lecture.

Version 1.0



### CONSEILS AUX DÉBUTANTS

- Pour commencer, choisissez 1 ou 2 bâtiments qui rapportent un avantage permanent, par ex. un bâtiment de conversion. Si vous pouvez créer une chaîne de conversions, c'est encore mieux. Utilisez des ouvriers pour collecter des ressources et construire des bâtiments au plus vite.
- Gagnez des étangs, des champs et/ou du bétail pour améliorer les effets des ouvriers comme la paysagiste ou la bergère.
- Les grands bâtiments vous permettent de marquer beaucoup de points à la fin de la partie. En revanche, ils sont très chers ; ne les construisez pas trop tôt. Anticipez le plus possible.
- Surveillez vos adversaires, surtout ceux qui sont en mesure de contrecarrer vos plans en construisant le bâtiment que vous aviez prévu de faire !