

Terres d'Arle

Un jeu de développement pour 1 à 2 joueurs âgés de 13 ans et plus

Règles



Bienvenue en Frise orientale...

Arle est un petit village de Frise orientale et, de nos jours, seule la taille de son église rappelle sa grandeur passée.

Durant plusieurs siècles, les terres entourant Arle furent réputées pour l'excellence de leurs cultures. Il se disait que le meilleur lin de toute l'Allemagne du Nord poussait à Arle. La demande de cette ressource polyvalente était telle que les fermiers locaux s'enrichirent rapidement. Les habitants d'Arle avaient un niveau de vie bien supérieur à tous les autres résidents de la Frise orientale.

Dans Terres d'Arle, vous partagez la bonne fortune des cultivateurs de lin de cette région prospère. Vous pourrez cultiver du lin vous-même ou bien profiter de cet essor commercial pour répondre à d'autres besoins. Cultiver du blé, élever du bétail, extraire de la tourbe, fertiliser la tourbière, gérer vos véhicules et construire des digues, des ateliers et des auberges font partie des nombreuses activités qui s'offrent à vous. Sans oublier l'une de vos tâches principales : construire de prestigieux bâtiments comme l'église susmentionnée.

Une partie de Terres d'Arle se déroule sur 9 semestres – alternativement été et hiver. Les actions d'été sont différentes de celles de l'hiver et à la fin de chaque semestre, vous devrez faire un inventaire spécifique selon la saison. Un décompte en fin de partie établira lequel des joueurs a le mieux exploité les ressources d'Arle durant 4 années et demie.

*Pour ceux qui viennent de la mer,
la Frise orientale n'est pas le bout du monde,
mais bien plutôt son début.*
Ewald Christophers



Auteur: Uwe Rosenberg, Illustrateur: Dennis Lohausen
© 2014 Feuerland Spiele
Version française: © 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0 Canada
info@filosofiagames.com www.filosofiagames.com

Matériel

Plateaux:

1 grand plateau central



2 plateaux
Grange et destinations



1 plateau Réserve (pour les tuiles)



Tuiles :

5x Forêt/Pré



7x Stalle/Entrepôt



Tuiles Destination :

2x9 (aux couleurs des joueurs)



3x Étable/Double stalle



14x Champ de blé/Champ de lin



3x Charette/Charriot



3x Carriole/Drojki



2x Brouette/Wagon



6x Bateau de tourbe/Charrue



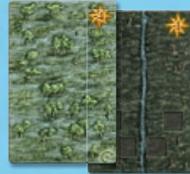
10x Digue



2x Promenade



6x Tourbière/Tourbière asséchée



31x Bâtiment



2 plateaux Village
(avec des pistes sur les côtés)



Tuiles Textile :

24x Toile de lin/Vêtements d'été



24x Cuir/Vêtements de cuir



24x Pelote de laine/
Vêtements d'hiver



Tuiles 5x

1x 5 Toiles de lin

1x 5 Pelotes de laine

1x 5 Cuirs



Ainsi que :

1 carnet de score

2 aides de jeu

1 planche d'autocollants

Jetons en bois :

2x4 Ouvriers
(aux couleurs des joueurs)



Marqueurs en bois :

2x10 marqueurs Outils
(aux couleurs des joueurs)



40x Tourbe



20x Mouton



20x Vache



20x Cheval



2 marqueurs de ressource Blé

2 marqueurs de ressource Lin

2 marqueurs de ressource Peau

2 marqueurs de ressource Laine

4 marqueurs de ressource Nourriture

1 compteur de semestres orange

1 marqueur premier joueur



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Collez les autocollants appropriés sur les 12 marqueurs de ressource et les 8 ouvriers. Vous pouvez également coller, si vous le souhaitez, les petites taches noires sur les vaches blanches afin de les faire ressembler à la célèbre variété « pie noir ».



Mise en place

Placez le **plateau Réserve** entre les deux joueurs. Placez les **tuiles** correspondantes sur les cases appropriées du plateau Réserve. (Pour vous aider, le plateau Réserve présente une petite illustration du verso de chaque tuile.) Il y a des champs*, des charrues et des bateaux de tourbe, des véhicules, des vêtements*, des stalles et des entrepôts, des étables et des doubles stalles, ainsi que des forêts et des prés. (Si votre surface de jeu n'est pas suffisamment grande, vous pouvez vous passer du plateau Réserve : en ce cas, placez les piles de tuiles là où vous le pouvez.)

*Il y a une grande quantité de tuiles Champ et Vêtement. Ne placez qu'une partie des tuiles sur le plateau Réserve et ajoutez les autres plus tard, si nécessaire.

Placez le **grand plateau central** à côté du plateau Réserve. Placez ensuite le **compteur de semestres orange** sur la case 1 en haut de la piste de semestres. Choisissez une couleur de joueur. Prenez les **marqueurs Outils** correspondants et placez-en un sur chacune des 10 pistes *Outil* du plateau central (Pièges à poisson, Râteliers de tannage, etc.). Placez-les sur la case la plus à **gauche** de la piste (conformément à l'illustration de droite).



Familiarisez-vous avec le **cout des bâtiments**. Ils sont imprimés sur le plateau central.



Déterminez le premier joueur avec la méthode de votre choix. Ce joueur reçoit le **marqueur premier joueur**. Placez sur le plateau central **1 ouvrier** de chaque couleur sur chacune des cases de juillet à octobre, de sorte que les ouvriers de la couleur du premier joueur soient sur le dessus.

Disposez les **bâtiments** sur les cases de la couleur correspondante du plateau central. Pour 3 des 5 couleurs de bâtiments, il existe 3 bâtiments de plus que le nombre de cases appropriées sur le plateau central. Dans ce cas, déterminez aléatoirement quels bâtiments vous allez placer et lesquels vous retirez de cette partie.



Il existe deux types de bâtiments verts. Pour votre première partie, utilisez les 4 bâtiments vert clair. Lorsque vous serez plus expérimentés, utilisez à la place 4 des 7 bâtiments verts foncés.



Prenez chacun un **plateau Village** et placez-le (de votre côté de la table) sous le plateau Réserve (voir la disposition générale ci-dessous). Placez sur vos plateaux *Village* les éléments correspondant aux illustrations qui s'y trouvent (voir aussi l'illustration ci-contre), c.-à-d. : certaines tuiles, 1 cheval, 4 jetons *Tourbe* et 6 marqueurs de ressource.

Durant la partie, vous pouvez acquérir au choix le recto ou le verso des tuiles de la rangée supérieure.



Cependant, l'acquisition des tuiles de la rangée inférieure est restreinte à leur recto. Leur verso représente une amélioration de leur recto.

Les **marqueurs Outils** indiquent le nombre d'outils dont vous disposez. Durant la partie, vous pourrez en augmenter le nombre.



Ici, Jaune est premier joueur.



Sur la gauche du plateau *Village* se trouve la piste d'expérience de voyage, au milieu se trouvent les cases *Terrain*, et sur la droite la piste de ressources.

Disposition générale

En plus de votre plateau *Village*, vous recevez chacun un plateau *Grange et destinations* ainsi qu'un ensemble de tuiles *Destination* à votre couleur. Placez les tuiles *Destination* sur les cases appropriées de votre plateau *Grange et destinations*. (Votre grange est située en dessous de vos destinations. Elle est vide pour l'instant.)

- Prenez également chacun une **aide de jeu** détaillant les diverses actions du jeu.
- Chaque joueur prend **4 bois**, **4 argiles** et **3 tourbes**, et les place près de son plateau *Village* dans sa **réserve personnelle**. (Une illustration sur l'aide de jeu vous rappelle ces valeurs.)
- Triez le reste des matériaux de construction, les tuiles *Bois/Madrier* et *Argile/Brique* ainsi que les animaux et les jetons *Tourbe* en bois, et placez-les à portée de main.
- Le **carnet de score** sera utilisé à la fin de la partie (parfois avant, mais très rarement).



Cout

Voici comment les différents éléments sont disposés après la mise en place. Jaune est assis en haut et Rouge en bas.

Plateau *Grange et destinations*



Aperçu du jeu

★ Dans *Terres d'Arle*, vous construisez un village et entretenez les régions alentour. L'illustration qui suit vous indique les objectifs que vous tenterez d'accomplir. Les roses des vents indiquent le nombre de **points de victoire** (PV par la suite) que vous recevez en fonction des actions décrites. Les roses des vents jaunes correspondent aux PV.

Lors de votre lecture de cette règle, n'hésitez pas à consulter cette page de temps à autre afin de mieux appréhender le contexte général du jeu. Cette partie n'est pas nécessaire à la compréhension des règles et toutes les informations contenues sur cette page se trouvent détaillées ailleurs dans le livret de règles.



Endiguez les **zones marécageuses** de votre plateau *Village* pour accéder à plus de champs, de pâturages et de terres constructibles. (Si vous ne menez pas ce projet à terme, vous perdrez des points en fin de partie.)

Construisez des **bâtiments**. (Ils fournissent chacun un nombre de PV déterminé.)

Vous pouvez élever des animaux dans vos **stalles** et vos **étables**. (Vos stalles et vos étables vaudront respectivement 2 et 6 PV en fin de partie. Les animaux aussi rapporteront des points, voir plus bas*.)

Les animaux peuvent être placés dans les stalles, les étables ou à l'extérieur : voir plus bas.*

Ceci est votre piste d'**expérience de voyage**. (Plus vous fournissez de ressources aux villes et villages, plus vous marquez des points.)

Asséchez la **tourbière** afin d'en extraire la tourbe. Dès que vous retirez le dernier jeton *Tourbe* d'une tuile *Tourbière*, vous pouvez utiliser cette zone pour cultiver la terre en retirant cette tuile *Tourbière*. (Tant que vous ne l'avez pas fait, vous perdez des points.)



La **toile de lin**, la **pelote de laine** et le **cuir** sont obtenus avec la ressource correspondante. (Chacune de ces ressources améliorées vaut 1 PV.) Vous pouvez vous en servir pour confectionner des vêtements afin de doubler leur valeur.

Le **bois**, les **madriers**, l'**argile** et les **briques** sont représentés par des jetons cartonnés. (Les matériaux transformés comme les madriers et les briques rapportent des PV.) La **tourbe** est représentée par des jetons en bois.

Labourez vos **champs** pour augmenter votre production de blé et de lin.

Les **forêts** (qui valent 2 PV) sont une source de bois supplémentaire. Plus tard, vous pourrez les transformer en de précieux prés (valant 6 PV).

Certaines ressources sont représentées par des tuiles, mais la plupart le sont par les marqueurs de ressource sur la piste de ressources.

Les quantités de **nourriture**, de **blé**, de **peaux**, de **lin** et de **laine** que vous possédez sont indiquées sur la piste de ressources. Vous pouvez avoir un maximum de 15 unités de chaque type. La seule exception étant la nourriture : comme elle possède 2 marqueurs de ressource (bleu clair), vous pouvez en posséder jusqu'à 30.

À la fin du jeu, vous marquez des PV pour chaque type de ressources dont vous possédez une certaine quantité (indiquée par les roses des vents sur la piste de ressources). Vous pouvez doubler ces points en transformant une de vos stalles en **entrepôt**.

*En fin de partie, essayez d'avoir environ le même nombre d'animaux pour chaque type. Ainsi vos animaux vaudront 1 PV par animal. Les cases *Terrain vides* (aussi appelées *pâturages*) peuvent contenir jusqu'à 2 animaux du même type, les stalles peuvent en contenir 3 et les étables 6. Les prés peuvent contenir 2 animaux et chacune de vos digues peut en contenir 1, de n'importe quel type dans les deux cas.

Vous pouvez construire des charrues, des bateaux de tourbe et divers véhicules. Tous ces équipements sont stockés dans votre **grange**. (Ils donnent des PV en fin de partie.)

Ici, la grange est remplie au maximum de sa capacité.



Le plateau central vous indique de combien d'outils de chaque type vous disposez. (Vos outils rapportent aussi des PV.)

Rouge possède 6 pièges à poissons.



À propos du plateau *Village* et des véhicules

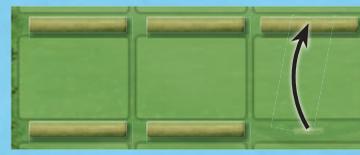
Cette section a pour but de faciliter votre compréhension du déroulement de la partie. Les règles exactes seront expliquées un peu plus loin.

LE PLATEAU *VILLAGE*

Au début du jeu, vous n'avez accès qu'à **2 cases Terrain vides** sur votre plateau *Village*. (*Les autres cases vides ont été recouvertes lors de la mise en place.*) Sur ces cases, vous pouvez construire des champs, des stalles, des bâtiments et des forêts. Juste au-dessus de vos cases *Terrain* se trouve votre ligne de digue (*c'est ainsi que l'on appelle 3 tuiles Digue alignées sur la même rangée*); au-delà de cette ligne se trouve la zone marécageuse. Vous ne pouvez rien y construire puisque cette zone est immergée à la marée montante. Cependant, durant la partie, vous pourrez endiguer la zone marécageuse pour bénéficier de **plus de cases Terrain** constructibles. Pour ce faire, vous ferez monter vos tuiles *Digue* une par une. Cela finira par déplacer votre ligne de digue (*c.-à-d. la frontière entre la zone marécageuse et votre terrain viable*) vers le haut.



Vos deux cases *Terrain* vides au début de la partie.



Vous agrandirez votre terre en déplaçant votre ligne de digue.

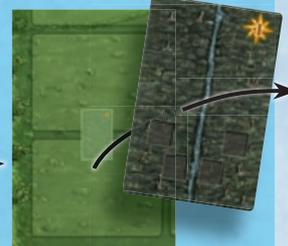
Un autre moyen d'obtenir plus de cases *Terrain* consiste à extraire de la tourbe. La tourbe est extraite de la tourbière située sous vos cases *Terrain* utilisées. Durant la partie, vous pourrez retourner les tuiles *Tourbière* sur leur verso asséché. Vous pourrez alors en extraire la tourbe tant qu'il en reste sur la tuile. Lorsqu'il n'en restera plus, cette case deviendra immédiatement cultivable et vous pourrez retirer la tuile *Tourbière* de votre plateau *Village*. Vous aurez alors accès à (1 ou) 2 nouvelles cases *Terrain*.



Assécher la lande.



Agrandir sa terre en extrayant la tourbe.



LES VÉHICULES

Les véhicules ont un rôle bien spécifique dans ce jeu et sont offerts sur le plateau *Réserve*. Une fois que vous en possédez, vous pouvez les utiliser une fois par semestre – en dehors du déroulement normal de la partie. (*Le jeu se déroule sur 9 semestres. Vous aurez plus de renseignements sur les véhicules aux pages 10 et 11.*) Vous aurez besoin de ces véhicules pour accéder aux madriers, aux briques et aux vêtements ainsi que pour vendre certaines ressources lors de vos voyages vers diverses destinations.



Voici un exemple de chargement de véhicule.

Déroulement de la partie

Une partie de *Terres d'Arle* se joue sur 9 semestres alternant entre été et hiver. Chaque semestre se déroule en 3 phases.

Phase 1 : Préparatifs

En juin (durant l'été) et en décembre (durant l'hiver), vous préparez vos ouvriers en vue de la phase de labour subséquente.

Phase 2 : Phase de labour

Durant ces quelques mois suivants, vous placez vos ouvriers sur le plateau central.

Phase 3 : Inventaire

À la fin de chaque semestre, c.-à-d. en novembre et en mai, vous faites l'inventaire de vos possessions.



PHASE 1 : PRÉPARATIFS

Durant la mise en place, vous avez déjà positionné vos ouvriers pour le premier semestre. Au début de chaque autre semestre, et pour chacun des 4 mois à venir, les ouvriers du premier joueur doivent être placés sur ceux de son adversaire. (Le marqueur premier joueur peut changer de main via une « action spéciale », laquelle ne peut être effectuée qu'une fois par semestre. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet ci-dessous.)

PHASE 2 : PHASE DE LABEUR

À tour de rôle, vous allez placer vos ouvriers sur des cases Action vides du semestre en cours. Prenez vos ouvriers posés sur les cases Mois de gauche à droite. Chaque mois, le premier joueur place son ouvrier en premier.



Dans cet exemple, Jaune est le premier joueur.

Les actions d'été ne sont disponibles que durant les semestres impairs et les actions d'hiver ne le sont que durant les semestres pairs. Chaque semestre, 15 cases Action sont disponibles. Après avoir placé un ouvrier sur une case Action, effectuez immédiatement l'action correspondante (voir page 12 pour le détail des cases Action). Chaque case action ne peut être occupée que par un seul ouvrier – une case Action occupée par un ouvrier devient inaccessible jusqu'à la fin de cette phase de labeur. (Placer un ouvrier sur une case Action n'est en aucun cas obligatoire. Vous pouvez très bien, à la place, le retirer de la case Mois et ne rien faire avec ce dernier.)



Lorsque vous placez un ouvrier, n'oubliez pas l'existence de la case Action – Ouvrier qui vous permet d'utiliser à nouveau (Copier) une case Action déjà occupée ce semestre.

Les cases ornées d'une frise bleue et blanche sur le plateau central indiquent les couts. Vous devez payer les ressources illustrées pour :

- obtenir le bâtiment situé sous cette case (se référer à l'action 1 Bâtiment), ou
- déplacer un de vos marqueurs Outils d'une case vers la droite, ou
- effectuer l'action décrite sur la case Action.



Vous devez payer 1 brique afin de déplacer le marqueur Four d'une case vers la droite.

Remarque : Peu importe l'action que vous voulez effectuer, vous pouvez toujours payer un madrier à la place d'un bois et une brique à la place d'une argile.



ACTION SPÉCIALE ET PREMIER JOUEUR

En été, l'1 des 8 ouvriers peut effectuer une action hivernale (à la place d'une action estivale). De même, en hiver, 1 seul ouvrier peut effectuer une action estivale (à la place d'une action hivernale). Lorsqu'un joueur effectue cette action spéciale, son adversaire reçoit le **marqueur premier joueur** pour le semestre suivant. Si aucun des 8 ouvriers n'utilise l'action spéciale, le marqueur premier joueur change automatiquement de main à la fin du semestre.



Puisque Rouge a choisi l'action spéciale, Jaune sera le premier joueur pour le prochain semestre.



ACTIONS GRATUITES

- À n'importe quel moment de la phase de labeur (et en plus de vos actions normales), vous pouvez charger vos véhicules (voir page 10 pour plus d'informations). Vous décidez quand votre phase de labeur se termine, c'est-à-dire que vous pouvez toujours charger des ressources sur les cases vacantes de vos véhicules même lorsque vous avez placé tous vos ouvriers.



- À n'importe quel moment durant votre phase de labeur, vous pouvez également déplacer vos animaux sur votre plateau Village (en respectant les règles de placement des animaux décrites en page 9).
- Si vous possédez un **bateau de tourbe**, vous pouvez échanger de la tourbe contre des ressources à un ratio de 1:1, et ce, à n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le désirez. Signalez ces échanges en déplaçant en conséquence vos marqueurs de ressource sur la piste.



PHASE 3 : INVENTAIRE

La phase de labeur se termine après que les 8 ouvriers ont été placés et lorsque les 2 joueurs déclarent qu'ils n'ont plus rien à faire. En novembre (à la fin du semestre estival) et en mai (à la fin du semestre hivernal), les joueurs inventorient leurs biens. Effectuez toutes les



sous-phases suivantes dans l'ordre et une après l'autre. (Si vous en êtes à votre première lecture des règles, vous pouvez sauter cette partie et y revenir plus tard.) Sur votre plateau *Grange et destinations* se trouve une aide de jeu qui vous rappelle les différentes valeurs de l'inventaire.

NOVEMBRE À LA FIN DU SEMESTRE ESTIVAL

1. Déchargement des véhicules :

Prenez les madriers, les briques et les vêtements qui sont transportés par vos véhicules et placez-les dans votre réserve personnelle. Prenez également les tuiles *Destination* depuis vos véhicules (comme expliqué au bas de cette page) et placez-les sur votre piste d'expérience de voyage.



2. Traite des vaches :

Recevez respectivement 1/2/3 nourritures pour 2/5/7 moutons et 1/2/3 nourritures pour 1/3/5 vaches sur votre plateau *Village*. (Vous ne pouvez pas obtenir plus de 6 nourritures de cette façon.) Signalez ces gains de nourriture sur la piste de ressources.



3. Récolte :

Recevez 1 blé par champ de blé et 1 lin par champ de lin que vous possédez sur votre plateau *Village*. Signalez ces gains sur la piste de ressources. Vous recevez également 1 bois par forêt présente sur votre plateau *Village*. (Vous ne recevez pas de bois pour vos prés.)



4. Subsistance :

Payez 3 nourritures et 2 tourbes (comme combustible pour vous garder au chaud durant l'hiver à venir).



- Pour chaque nourriture manquante, payez 1 blé à la place. Si vous n'avez pas de blé, payez à la place 1 animal par nourriture manquante.
- Pour chaque tourbe manquante, payez 1 bois (ou 1 madrier) à la place.
- S'il vous manque toujours de la nourriture (parce que vous n'avez plus de nourriture, de blé ou d'animaux) ou du combustible (parce que vous n'avez plus de tourbe, de bois ou de madriers), vous perdez 2 PV par élément manquant. Notez les PV perdus dans la catégorie *Pénurie* du carnet de score.

MAI À LA FIN DU SEMESTRE HIVERNAL

1. Déchargement des véhicules :

Prenez les madriers, les briques, et les vêtements qui sont transportés par vos véhicules et placez-les dans votre réserve personnelle. Prenez également les tuiles *Destination* depuis vos véhicules et placez-les sur votre piste d'expérience de voyage (voir plus bas).

2. Reproductions des animaux :

Dans chacune de vos stalles contenant **exactement 2 animaux** de la même espèce, recevez 1 troisième animal de cette espèce (depuis la réserve générale). Dans chacune de vos étables contenant **2, 3 ou 5 animaux** de la même espèce, recevez également un nouvel animal de cette espèce. Dans vos étables contenant **exactement 4 animaux** de la même espèce, vous recevez 2 nouveaux animaux de cette espèce (au lieu d'1). Les doubles stalles (les évolutions des étables) sont considérées comme deux stalles séparées. Placez l'animal nouvellement né avec ses parents. (Les animaux en dehors de vos stalles et étables, c.-à-d. ceux qui sont dans vos prés et digues, ne se reproduisent pas.)



3. Tonte des moutons :

Recevez respectivement 1/2/3 laines pour 1/4/6 moutons sur votre plateau *Village*. Notez ce gain de laine sur votre piste de ressources. (Vous ne pouvez recevoir plus de 3 laines de cette manière. Un mouton nouveau-né peut être tondu immédiatement, c.-à-d. que les moutons nouveau-nés comptent aussi dans ce calcul.)



4. Subsistance :

- Payez 3 nourritures.
- Pour chaque nourriture manquante, payez 1 blé à la place. Si vous n'avez pas de blé, payez à la place 1 animal par nourriture manquante.
- S'il vous manque toujours de la nourriture, vous perdez 2 PV par nourriture manquante. Notez les PV perdus dans la catégorie *Pénurie* du carnet de score.

Dans cet exemple, le joueur reçoit 2 agneaux et 2 poulains grâce aux naissances d'animaux. Il possède désormais un total de 6 moutons et reçoit donc 3 Laine durant la tonte.

EXPÉRIENCE DE VOYAGE

Chaque fois que vous déchargez vos véhicules, placez la tuile *Destination* utilisée face cachée sur votre piste d'expérience de voyage, située à gauche de votre plateau *Village*. La première de ces tuiles est placée en bas de la piste de façon à ce que la route côtière illustrée aille de bas en haut. Toutes les tuiles *Destination* suivantes sont placées juste au-dessus des précédentes. (La première case vide au-dessus de ces tuiles indique le nombre de PV que vous gagnerez en fin de partie grâce à votre expérience de voyage.)



Voici comment il faut placer les tuiles *Destination*. Dans cet exemple, votre voyage vous rapportera 6 points.

FIN D'UN SEMESTRE

À la fin de chaque semestre, déplacez le compteur de semestres orange d'une case, sur le semestre suivant, et commencez ce nouveau semestre. La partie se termine à la fin du 9^e semestre.



Caractéristiques de votre plateau **Village**

Les terres de votre plateau *Village* sont constituées d'une zone marécageuse (au-dessus de votre ligne de digue, c.-à-d. au-dessus des 3 tuiles *Digue* alignées horizontalement) et d'une terre cultivable (en dessous de votre ligne de digue).

LA TERRE CULTIVABLE

Au début de la partie, vous disposez de 2 cases *Terrain* sur lesquelles vous pouvez construire en posant dessus des tuiles de la taille appropriée (voir « Les cases Action » en page 12), comme des champs, des forêts, des stalles et des bâtiments. Quatre (4) cases *Terrain* sont déjà recouvertes d'une tuile.



Une rangée ne contenant qu'une ou deux digues n'entre pas en ligne de compte pour déterminer la frontière entre votre zone marécageuse et votre terre cultivable.

EXTRAIRE DE LA TOURBE DANS LA TOURBIÈRE

En bas de votre plateau *Village* se trouvent 3 tuiles *Tourbière*. Utilisez une action *Colon* ou *Gardien/Gardien de digue* pour assécher l'une des tuiles *Tourbière* afin d'y extraire la tourbe (voir page 12-13) : retournez alors la tuile *Tourbière* sur son verso et placez-y immédiatement 4 jetons *Tourbe*. Vous pourrez alors effectuer les actions *Extraction de tourbe* pour retirer les jetons de la tuile et les placer dans votre réserve personnelle. (La case *Tourbier* vous permet d'effectuer plusieurs actions *Extraction de tourbe* consécutives en fonction du nombre de bêches que vous possédez, voir page 12.) Aussitôt que vous avez extrait le dernier jeton *Tourbe* de la tuile *Tourbière*, retirez-la immédiatement du jeu. Vous gagnerez ainsi de nouvelles cases *Terrain* sur lesquelles vous pourrez construire.

LA CONSTRUCTION DE DIGUES

Au début de la partie, il existe 9 cases *Terrain* potentielles dans la zone marécageuse. La ligne de digue est la frontière entre cette zone et votre terre cultivable. Vous possédez 5 tuiles *Digue*. Chacune d'elles est placée entre 2 cases verticalement adjacentes. À chaque fois que vous effectuez une action *1 Digue*, déplacez une des tuiles *Digue* du bas vers le prochain espace vacant entre 2 cases au-dessus (voir illustration ci-dessous). (Certaines actions vous permettent de déplacer plus d'une tuile. Voir l'action *Constructeur de digue*, page 12.)



Au début de la partie, vous possédez déjà une lande sèche et 4 tourbes prêtes à être ramassées. Asséchez l'autre section de lande pour pouvoir extraire encore plus de tourbe.

À chaque fois que vous créez une nouvelle ligne de digue au-dessus de l'ancienne, c.-à-d. lorsque vous avez une nouvelle ligne horizontale de 3 tuiles *Digue* alignées, vous gagnez immédiatement 3 nouvelles cases *Terrain* (également appelées « cases endiguées »). Les illustrations suivantes devraient permettre d'éclaircir ce processus.

RÈGLES RELATIVES AU PLACEMENT DES ANIMAUX

Ce jeu comporte 3 types d'animaux : les moutons, les vaches et les chevaux. Vous obtenez ces animaux grâce à diverses actions durant la phase de labour (voir pages 12-13) et lorsqu'ils se reproduisent à la fin de chaque semestre hivernal. Vous ne pouvez conserver les animaux nouvellement acquis que si vous pouvez les placer sur votre plateau *Village*. Vous pouvez remettre des animaux dans la réserve générale (sans compensation) à tout moment. Durant la phase de labour, vous pouvez déplacer librement vos animaux sur votre plateau *Village* à condition de respecter les règles suivantes :

C'est ainsi que vos tuiles *Digue* sont disposées au début de la partie.

La première digue que vous construisez en jeu vous rapporte aussitôt 3 nouvelles cases *Terrain*.

La deuxième digue que vous construisez entame un nouveau cycle d'appropriation de terres. La troisième digue n'apporte toujours pas de nouvelles cases *Terrain*.

La quatrième digue rapporte 3 nouvelles cases *Terrain*.

La cinquième digue construite vous permet de ne plus perdre certains PV.

La sixième et la septième vous permettent également de ne plus perdre certains PV. De plus, la septième débloque les 3 dernières cases *Terrain*.

- ① Chacune de vos **digues** peut contenir un animal de n'importe quelle espèce.
- ② Chaque case **Terrain vide** de votre plateau *Village* peut contenir jusqu'à 2 animaux d'une même espèce.
- ③ Chaque **stalle** peut contenir jusqu'à 3 animaux d'une même espèce. (Essayez d'avoir des couples d'animaux dans chacune de vos stalles avant la fin de l'hiver pour obtenir des naissances durant l'inventaire en mai, voir page 8.)
- ④ Les **doubles stalles** (au verso des étables) sont considérées comme 2 stalles séparées. (Vous pouvez les obtenir grâce aux actions *Gardien* et *Gardien de digue*.)
- ⑤ Chaque **étable** peut contenir jusqu'à 6 animaux d'une même espèce. (Comme pour les stalles, essayez d'avoir des couples d'animaux dans vos étables avant la fin de l'hiver pour maximiser le nombre des naissances. Vous pouvez obtenir des étables grâce à l'action hivernale *Charpentier*.)
- ⑥ Chaque **pré** (au verso d'une forêt) peut contenir jusqu'à 2 animaux, qu'ils soient de la même espèce ou non. (Vous pouvez obtenir des prés grâce aux actions *Gardien* et *Gardien de digue*, voir pages 12 et 13.)



Consultez la page suivante pour une illustration de ces règles.



DÉPLACER LES ÉLÉMENTS SUR VOTRE PLATEAU VILLAGE

Les animaux peuvent être déplacés à n'importe quel moment durant votre phase de labeur, à condition qu'ils puissent être placés légalement sur votre plateau Village. Les tuiles *Digue* ne peuvent être déplacées que via des actions spécifiques. Toutes les autres tuiles de votre plateau Village (*champs inclus*) ne peuvent être placées, retournées ou retirées qu'à l'aide de certaines actions. (*Sur votre plateau Village, les digues sont les seules et uniques tuiles pouvant être déplacées.*) Comme l'espace de votre grange est limité, vous pouvez, à tout moment, remettre de l'équipement qui s'y trouve dans la réserve générale (*sans compensation*).

LA PISTE DE RESSOURCES

Elle indique la quantité de nourriture, de blé, de peaux, de lin et de laine que vous possédez grâce aux marqueurs de ressource. Les marqueurs de ressource ne peuvent aller au-delà de 15 ni descendre en dessous de 0. Vous pouvez, si vous le désirez, baisser le niveau d'un marqueur de nourriture pour augmenter l'autre du même nombre de cases (*c.-à-d. que vous pouvez répartir votre stock de nourriture entre les deux marqueurs comme vous le voulez*). Vous pouvez le faire n'importe quand et autant de fois que vous le désirez. (*Cela peut être important, tout spécialement en fin de partie pour maximiser les PV que vous recevez pour vos biens.*)

Vous pouvez stocker jusqu'à 30 nourritures et jusqu'à 15 unités pour chaque autre ressource.



ÉLÉMENTS EN QUANTITÉ LIMITÉE

Les animaux, les bâtiments, les vêtements et les jetons *Tourbe*, sont considérés comme existant en nombre illimité. S'il vient à en manquer, improvisez ou utilisez des tuiles de remplacement. Tous les autres types de tuile sont limités. (*S'il n'y en a plus, vous ne pouvez plus en obtenir. Ceci est tout particulièrement vrai pour les champs de blé/lin, les stalles, les étables, les bateaux de tourbe/charrues et tous les véhicules.*) Évidemment, si l'un des joueurs remet l'un de ces éléments dans la réserve générale, il devient à nouveau disponible.



Jetons indiquant : 5 pelotes de laine, 5 cuirs et 5 toiles de lin

Charger les véhicules

Comme mentionné précédemment, dans ce jeu, les véhicules ont un rôle bien particulier. Vous pouvez les construire grâce à l'action *Fabricant de charriots* (voir page 13) pour ensuite les utiliser une fois par semestre.

L'ESPACE DE LA GRANGE EST LIMITÉ !

Durant la partie, vous pourrez construire un ou plusieurs véhicules. Il existe, dans votre grange, 4 cases *Garage* destinées aux petits véhicules et à quelques autres équipements (*comme les charrues et les bateaux de tourbe*), et 3 cases destinées aux grands véhicules. (*La case Garage la plus basse peut aussi contenir un petit équipement à la place d'un grand véhicule.*) Vous pouvez posséder plusieurs exemplaires du même équipement.



La grange

Il existe 6 types de véhicules aux usages et coûts variés. Leurs coûts sont exprimés en bois et chevaux. (*Vous devez payer les chevaux. Thématiquement, cela signifie que le cheval n'est désormais plus utilisé pour la reproduction, mais pour la traction des véhicules.*)

Les brouettes et les wagons sont considérés comme des petits véhicules. Les charrettes, les charriots, les carrioles et les drojki sont considérés comme de grands véhicules.



Brouette



Charrette



Charriot



Wagon



Carriole



Drojki

Petits véhicules

Grands véhicules

À n'importe quel moment durant la phase de labeur, vous pouvez charger vos véhicules (*et ce, dès que vous les obtenez*). Cela n'est pas considéré comme une action – vous pouvez donc le faire en plus de vos actions. Notez bien que vous ne pourrez retirer les tuiles posées sur vos véhicules qu'à la fin de votre phase de labeur. (*Voir page 8 pour plus d'informations sur comment décharger les véhicules.*)

Vous pouvez charger vos véhicules avec...

- des matériaux de construction, comme le bois et l'argile, afin de les transformer (en madrier/brique),
- des textiles, comme la toile de lin, la pelote de laine ou le cuir, afin de les transformer (en vêtements d'été/d'hiver/de cuir), et/ou
- des tuiles *Destination* de votre couleur afin de recevoir de la nourriture une fois la destination atteinte.



Deux véhicules chargés

Les véhicules possèdent des cases simples ou doubles, en quantité et dispositions variées. (Vous pouvez charger les cases d'un même véhicule en une ou plusieurs fois.)



Case simple

Case double

LES CASES SIMPLES DES VÉHICULES

Les cases simples peuvent être chargées avec des tuiles Bois et Argile. Lorsque vous placez du bois ou de l'argile sur un véhicule, retournez immédiatement la tuile avant de la poser, respectivement sur leur face « madrier » et « brique ». Lorsque vous chargez de l'argile sur le véhicule, vous devez également payer 1 tourbe (comme indiqué sur la tuile Argile).



Vous pouvez également charger les cases simples des véhicules avec les destinations de voyage Hage, Dornum et Beemoor, qui sont de la plus petite taille disponible.

Sur les grands véhicules uniquement, vous pouvez considérer plusieurs cases adjacentes comme une grande case, pour y placer les plus grandes tuiles – vous pouvez ainsi charger des tuiles des tailles 2, 3 ou 4 sur vos grands véhicules.

Ce charriot livre des biens à Hage et Aurich. Vous recevrez en sus, durant l'inventaire, un madrier supplémentaire grâce à lui. Les 2 cases simples centrales ont été utilisées conjointement pour contenir la tuile Aurich.



Combiner les cases des grands véhicules n'est pas seulement utile pour les grandes destinations de voyage, mais également pour transformer les textiles (la toile de lin, la pelote de laine et le cuir) : c'est de cette façon que vous obtiendrez des vêtements d'été, d'hiver ou de cuir.



LES CASES DOUBLES DES VÉHICULES

Les cases doubles de vos véhicules limitent vos possibilités. Vous ne pouvez pas placer de madrier, de brique, ou de petites tuiles Destination dessus. Elles ne peuvent être utilisées que pour les grandes tuiles Destination ou les tuiles Vêtements. Vous pouvez, en revanche, combiner des cases doubles avec des cases simples adjacentes pour y placer de plus grandes tuiles.



Vous ne pouvez pas placer de petites tuiles comme le madrier sur les cases doubles de vos véhicules.



Ici, vous pouvez voir différentes façons de charger un drojki. Vous ne pouvez pas charger deux tuiles Vêtements d'été puisqu'il n'est pas possible de diviser l'espace double au centre dans le but de l'utiliser pour deux tuiles.



Lorsque vous placez une tuile Destination sur un véhicule, vous devez l'utiliser immédiatement : vendez au moins l'un des articles illustrés et recevez la quantité de nourriture correspondante. Chaque article ne peut être vendu qu'une fois par destination de voyage.

Le moment exact où vous placez les tuiles sur vos véhicules est important.



(Lorsque vous vendez des biens, remettez les jetons dans la réserve générale ou ajustez les marqueurs sur votre piste de ressources. Ajustez ensuite le[s] marqueur[s] de nourriture sur la piste en fonction de vos gains. Les différentes options de vente sont présentées en page 19.)

Lorsque vous avez fini de vendre, retournez la tuile Destination sur son verso et laissez-la sur le véhicule. Elle reste là et bloque des cases de votre véhicule jusqu'à la fin de la phase de labeur. C'est seulement à ce moment-là que vous pourrez la placer sur votre piste d'expérience de voyage. (En conséquence, vous ne pouvez utiliser chaque tuile Destination qu'une fois. Vous ne pourrez y retourner plus tard pour vendre d'autres biens.)

Lorsque vous placez la tuile Emden sur l'une de vos charrettes (comme sur l'illustration), vous devez immédiatement vendre des biens contre de la nourriture. (Par exemple, vous pourriez vendre 1 tuile Vêtements d'hiver et 1 tourbe contre 10 nourritures.) La tuile Emden immobilisera alors votre charrette pour toute la durée de votre phase de labeur. (Cependant, vous pourrez utiliser immédiatement la nourriture que vous venez de gagner.)



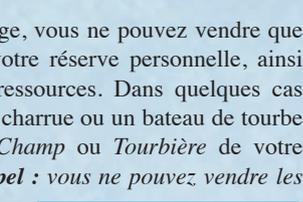
Lorsque vous les placez sur un véhicule, les matériaux de construction basiques (le bois et l'argile) ainsi que les textiles (la toile de lin, la pelote de laine et le cuir) sont placés sur leur verso, face transformée visible (c.-à-d. madrier/brique et vêtements d'été/d'hiver/de cuir). Cependant, vous n'y avez pas accès avant la fin de la phase de labeur en cours, lorsque vous déchargez vos véhicules (présenté en page 8).

Durant la même phase de labeur, il est interdit de transformer des vêtements avec un véhicule (comme les vêtements de cuir de l'illustration) pour les vendre contre de la nourriture avec un autre véhicule (ici à Emden).



Remarques sur les véhicules

- Vous ne pouvez pas combiner les cases simples du wagon pour y placer de plus grandes tuiles.
- Aux différentes destinations de voyage, vous ne pouvez vendre que les biens que vous possédez dans votre réserve personnelle, ainsi que ceux notés sur votre piste de ressources. Dans quelques cas particuliers, vous pouvez vendre une charrue ou un bateau de tourbe depuis votre grange, ou une tuile Champ ou Tourbière de votre plateau Village (voir page 19). (**Rappel** : vous ne pouvez vendre les biens chargés sur vos véhicules.)
- La tuile Bremen n'est accessible qu'avec un charriot ou un drojki, compte tenu sa taille de 4. Elle requiert 4 cases simples ou 2 cases simples et 1 case double.
- Les charrues et les bateaux de tourbe ne sont pas considérés comme des véhicules, pourtant – tout comme les véhicules – ils doivent être gardés dans la grange.



Les cases Action

• N'oubliez pas que vous pouvez, **n'importe quand durant votre phase de labeur**, aller à une destination de voyage pour obtenir de la nourriture utilisable immédiatement (*pour effectuer une action Construction par exemple*). (Vous n'avez **pas** à attendre de **décharger vos véhicules**; vous obtenez cette nourriture immédiatement.)



Règles générales :

- À chaque fois que vous devez **prendre** quelque chose, prenez-le de la réserve générale ou déplacez vers le haut vos marqueurs sur la piste de ressources (*sauf mention contraire*).
- À chaque fois que vous devez **payer** quelque chose, remettez-le dans la réserve générale ou déplacez vers le bas vos marqueurs sur la piste de ressources (*sauf mention contraire*).

Il existe 3 types de flèches de conversion dans ce jeu.

- Les flèches marron, comme dans « 1 peau > 1 cuir », indiquent que vous devez effectuer la conversion illustrée immédiatement, un nombre de fois maximal égal au nombre d'outils appropriés que vous possédez. (Par exemple, si vous possédez 3 râteliers de tannage, vous pouvez convertir jusqu'à 3 peaux en 1 cuir par peau.)
- Les flèches grises, comme dans « transformer un champ de lin/blé en forêt », indiquent également que vous devez effectuer la conversion illustrée immédiatement, mais le nombre de fois que vous pouvez le faire n'est pas limité par les outils. Ce type de conversion se trouve sur le plateau central (le charpentier) et sur les bâtiments (comme l'auberge du fermier).
- Les flèches jaunes, comme dans « 1 blé + 1 tourbe > 3 nourritures », indiquent que vous pouvez effectuer l'action illustrée n'importe quand et autant de fois que vous le voulez. Ce type de conversion ne se trouve que sur les bâtiments (comme la distillerie de schnaps).



LES CASES ACTIONS DES SEMESTRES ESTIVAUX (LES ➔ RÉFÈRENT AUX POINTS EN PAGE 14)

Pêcheur :

Recevez 1 mouton. Déplacez également votre marqueur *Pièges à poissons* d'une case vers la droite. Prenez ensuite 1 nourriture par piège à poissons que vous possédez (c.-à-d. jusqu'à 6 nourritures). (➔8)

Marchand :

Recevez l'un des biens suivants : madrier, brique, mouton, vache ou cheval.



Recevez en plus 1 blé et 1 cuir.

Tisserand de laine :

Vous pouvez convertir 1 laine en 1 pelote de laine par métier à tisser que vous possédez (c.-à-d. 2, 3, 4 ou 5 fois). (➔8)



Colon :

Recevez 1 cheval et/ou asséchez une tuile *Tourbière* en la retournant sur son verso, face tourbière asséchée visible. Placez ensuite exactement 4 jetons *Tourbe* dessus depuis la réserve générale.



Tourbier :

Vous pouvez extraire 1 jeton *Tourbe* de l'une de vos tuiles *Tourbière* par bêche que vous possédez (c.-à-d. 3, 5, ou 7 fois). (Vous pouvez prendre les jetons *Tourbe* depuis des tuiles différentes, mais pas depuis la réserve générale.) (➔8)



Constructeur de digues :

Recevez 1 mouton ou 1 vache. Ensuite, ou à la place de, vous pouvez effectuer une action *Construction de digue* (voir page 9) : pour chaque paire de pelles que vous possédez, déplacez 1 digue (c.-à-d. 1/2/2/3 digues pour 3/4/5/6 pelles). (➔8)



Extracteur d'argile :

Recevez 1 argile par pelle que vous possédez (c.-à-d. 3, 4, 5 ou 6 argiles). (➔8)
Dans cet exemple, vous possédez 5 pelles, c.-à-d. 2 paires de pelles pour l'action *Constructeur de digues*.



Fermier :

Construisez une charrue (voir ➔1 pour les couts) et placez-la dans votre grange. En plus, ou à la place, vous pouvez labourer 1 champ (➔2) par charrue que vous possédez. (Vous pouvez labourer moins de champs que vous n'en possédez.) Pour chaque nouveau champ, décidez sur quelle face le placer sur votre plateau *Village* (blé ou lin).



Garde forestier :

Payez 1 nourriture (➔6) et, au choix, prenez une forêt (➔2) ou construisez un bâtiment (➔2) en payant le prix indiqué sur le plateau central. Dans tous les cas, placez la tuile sur une case *Terrain* vide de votre plateau *Village* (➔7).

Bucheron :

Recevez 1 bois par hache que vous possédez (c.-à-d. 3, 4, 5 ou 6 bois). (Le nombre de forêts que vous possédez n'a ici aucune importance.) (➔8)



Maitre :

Déplacez d'une case vers la droite l'un de vos marqueurs *Outils* par établi que vous possédez (c.-à-d. 2, 3 ou 4 fois). (Référez-vous à l'exemple ➔5 en page 14 pour plus de détails.) Vous ne pouvez **pas** déplacer un même marqueur *Outils* plus d'une fois – vous devez en déplacer des **différents**. Les couts sont indiqués sur le plateau central.



Charpentier :

Construisez soit un bâtiment (➔2) en payant le cout indiqué sur le plateau central soit une stalle pour 2 argiles et 1 blé (➔2). Dans tous les cas, placez la tuile sur une case *Terrain* vide de votre plateau *Village*.

Bâtisseur :

Construisez un bâtiment (➔2) en payant le cout indiqué sur le plateau central. Placez la tuile sur une case *Terrain* vide de votre plateau *Village*.

Les auberges ont toutes un cout de 2 matériaux différents et 9 nourritures.



Gardien :

Retournez gratuitement une tuile illustrée d'un symbole flèche sur son verso (➔4 et la page 2 de l'aide de jeu).



Ouvrier :

Payez 2 nourritures (➔6) pour soit construire un véhicule (➔3) en payant son cout, soit copier l'effet (➔7) d'une case action estivale déjà occupée (*indépendamment de qui l'occupe*). (Vous ne pouvez pas copier une case action hivernale occupée.)

- Cette illustration représente 1 animal de n'importe quel espèce: 
- Ces illustrations représentent précisément un mouton , une vache  et un cheval .
- Une formule comme «Recevez 1 vache/cheval» indique que vous devez choisir (*dans ce cas précis*) entre recevoir 1 vache ou 1 cheval.
- Une formule comme «Payez 1 blé (*lin*)» indique que vous devez payer 1 blé. Vous payez 1 lin à la place **uniquement** si vous n'avez plus de blé.
- Dans les formules avec «par» (*comme dans «1 Argile par pelle» pour l'extracteur d'argile*), vous ne perdez pas la chose qui se trouve après le «par». (Par exemple pour l'extracteur d'argile, vous recevez de l'argile, mais ne perdez pas vos pelles.)
- Une formule comme «Action A et/ou Action B» indique que vous pouvez effectuer les 2 actions ou bien juste l'une des deux. Un simple «ou» (*sans «et»*) indique que vous devez choisir l'une ou l'autre des actions, mais pas les deux. S'il n'y a pas de conjonction entre les actions, considérez qu'il y a un «et/ou» (*comme pour le colon ou le fermier*).
- Certaines cases *Action* proposent deux actions séparées par une longue ligne marron (*comme le Pêcheur*). Cette ligne améliore la lisibilité de la case et elle doit être traitée comme «et/ou».
- «Extraite» indique que vous retirez un certain nombre de jetons *Tourbe* de vos tuiles *Tourbière*. (*Rappel: Retirez immédiatement une tuile Tourbière de votre plateau Village dès l'instant où vous en retirez le dernier jeton Tourbe.* «Prendre de la tourbe», (*comme le +3 Tourbe du batelier de tourbe*), indique, au contraire, que vous prenez la tourbe depuis la réserve générale. 
- L'expression «case *Terrain*» désigne n'importe quelle case de votre plateau *Village* située sous la ligne de digue (*tuiles Tourbière incluses*). Les cases situées au-dessus de la ligne de digue sont appelées «zones marécageuses» et ne peuvent être utilisées (*voir page 9*).



Avec le *Fabricant de charriot*, vous pouvez obtenir un véhicule et un bateau de tourbe.

LES CASES ACTIONS DES SEMESTRES (LES RÉFÈRENT AUX POINTS EN PAGE 14)

Batelier de tourbe :

Recevez 3 tourbes et, en plus, 1 tourbe par bateau de tourbe que vous possédez (*pour un total de 3/4/5/... tourbes si vous possédez 0/1/2/... bateaux de tourbe*). (Vous ne devez pas prendre la tourbe de vos tuiles *Tourbière*.)

Tanneur :

Transformez 1 peau en 1 cuir par râtelier de tannage que vous possédez (*c.-à-d. 3, 5 ou 6 fois*). (↻8)

Tisserand de lin :

Transformez 1 lin en 1 toile de lin par métier à tisser que vous possédez (*c.-à-d. 2, 3, 4 ou 5 fois*). (↻8) 

Boucher :

Transformez 1 animal (peu importe le type) en 3 nourritures et 2 peaux par table d'abattage que vous possédez (*c.-à-d. 2, 3 ou 4 fois*). Recevez 1 nourriture de plus pour chaque vache que vous transformez. (↻8)

Marchand de bétail :

Recevez 2 blés et 1 mouton. Recevez en plus 1 vache ou 1 cheval. 

Marchand :

Extrayez 1 jeton *Tourbe* de l'une de vos tuiles *Tourbière*. (Vous ne devez pas prendre cette tourbe de la réserve générale.) En plus, recevez 1 animal de n'importe quelle espèce ainsi qu'1 bois et 1 argile.

Marchand de matériaux :

Recevez 2 peaux. En plus, recevez 1 bois ou 1 argile, et 1 madrier ou 1 brique. 

Potier :

Transformez 1 argile en 3 nourritures et 1 tourbe par tour de potier que vous possédez (*c.-à-d. 2, 3 ou 4 fois*). (Vous ne devez pas prendre cette tourbe de l'une de vos tuiles *Tourbière*.) (↻8)

Boulangier :

Transformez 1 blé et 1 tourbe en 6 nourritures par four que vous possédez (*c.-à-d. 1, 2, 3 ou 4 fois*). Vous pouvez remplacer le blé par du lin et la tourbe par du bois si vous êtes à court, respectivement, de blé ou de tourbe. (↻8)

Marchand de bois :

Payez 1 nourriture : soit vous recevez 4 bois, soit vous construisez 1 bâtiment (↻2) en payant le cout indiqué sur le plateau central. Si vous ne pouvez payer la nourriture, car il ne vous en reste plus, payez 1 blé à la place. 

Maitre :

Déplacez d'une case vers la droite l'un de vos marqueurs *Outils* par établi que vous possédez (*c.-à-d. 2, 3 ou 4 fois*). (*Référez-vous à l'exemple ↻5 en page 14 pour plus de détails.*) Vous ne pouvez **pas** déplacer un même marqueur *Outils* plus d'une fois – vous devez déplacer des marqueurs **différents**. Les couts sont indiqués sur le plateau central.

Fabricant de charriots :

Construisez 1 véhicule (↻3) en payant son cout. En plus, ou à la place, vous pouvez construire 1 bateau de tourbe. (*Les couts des véhicules sont imprimés sur les tuiles et en ↻3 ; le bateau de tourbe coute 1 bois.*) Placez les nouveaux équipements dans votre grange.

Charpentier :

Construisez soit une stalle pour 2 argiles et 1 blé, soit vous échangez 1 stalle contre 1 étable en payant 2 briques. (Vous ne pouvez pas construire une étable directement.) 

Gardien de digue :

Retournez gratuitement une tuile illustrée d'un symbole flèche sur son verso (↻4 et la page 2 de l'aide de jeu). En plus, construisez 1 digue (*voir page 9*). 

Ouvrier :

Payez 2 nourritures (↻6) pour, soit construire un bâtiment (↻2) en payant son cout, soit copier l'effet d'une case *Action* hivernale (↻7) déjà occupée (*indépendamment de qui l'occupe*). (Vous ne pouvez pas copier une case *Action* estivale occupée.)

REMARQUES COMPLÉMENTAIRES SUR LES CASES ACTION

(☞1) Vous pouvez obtenir des charrues grâce au fermier. Une charrue coûte 1 bois en plus d'un cheval ou d'une vache. (Vous devez payer l'animal. Thématiquement, cela représente le fait que l'animal n'est plus utilisé pour la reproduction, mais pour le labour. Si vous n'avez plus de place dans votre grange, vous devez vous débarrasser d'autres équipements avant d'obtenir la charrue. Remettez ces équipements dans la réserve générale.)



(☞2) Vous devez placer les champs, forêts, stalles et bâtiments sur des cases Terrain vides de votre plateau Village (c.-à-d. sur des cases vides sous la ligne de digue). (Les stalles ne sont pas considérées comme des bâtiments. Vous pouvez améliorer vos stalles en étables grâce au charpentier. Les doubles stalles, entrepôts et prés, tout comme les étables, ne peuvent être construits directement. Ils ne peuvent être améliorés qu'à l'aide d'une des actions Gardien.) Dans ce jeu, la case où vous placez vos tuiles n'a aucune importance particulière. Vous pouvez construire n'importe lequel des bâtiments disponibles sur le plateau central. Les couts des bâtiments y sont également indiqués : les 4 premiers bâtiments du haut coûtent chacun 1 matériau de construction et 1 blé. Les 2 bâtiments suivants coûtent chacun 1 madrier et 1 brique. Les bâtiments du milieu ont des couts divers. Chacun des bâtiments en bas à gauche coûte 2 matériaux de construction différents (1 bois et 1 madrier par exemple) et 9 nourritures. Chacun des bâtiments en bas à droite est considéré comme un grand bâtiment et coûte 3 madriers, 3 briques et 15 nourritures. (Comme indiqué sur le charpentier, une stalle coûte 2 argiles et 1 blé.)



(☞3) Il existe 6 types de véhicules différents. Ils ont des couts divers (et différentes valeurs en PV) :

La brouette (0 PV) : 2 bois. **Le wagon (1 PV) :** 4 bois. **La charrette (1 PV) :** 5 bois, 1 cheval. **Le charriot (2 PV) :** 7 bois, 1 cheval. **La carriole (4 PV) :** 4 bois, 2 chevaux. **Le drojki (5 PV) :** 6 bois, 2 chevaux.



Si vous n'avez plus de place dans votre grange pour un véhicule ou un bateau de tourbe, vous devez vous débarrasser, avant de l'obtenir, d'un équipement de taille similaire (remettez cet équipement dans la réserve générale). Les charrettes et les charriots ne possèdent que des cases simples. Ils sont plus polyvalents que les carrioles ou les drojkis, qui possèdent également des cases doubles. D'un autre côté, les carrioles et les drojkis valent plus de PV.

(☞4) Voir la page 2 de l'aide de jeu pour une liste des tuiles ornées d'un symbole flèche. Il n'y a aucun cout à payer pour retourner une tuile sur son verso. (Par exemple, lorsque vous améliorez une charrette en charriot, vous ne devez payer ni bois ni cheval.)



(☞5) Exemple d'une action **Maitre** : vous possédez actuellement 2 établis. L'action **Maitre** vous permet de déplacer un marqueur **Outils** par établi possédé – le marqueur **Établis** inclus. Cela vous coûte 2 argiles, mais vous possédez désormais 3 établis. L'établissement supplémentaire entre en compte **immédiatement**, ainsi, vous pouvez encore déplacer 2 marqueurs **Outils** (pour un total de 3 mouvements). À la place, vous pouvez garder vos 2 argiles, ne pas déplacer votre marqueur **Outils** et déplacer plutôt 2 autres marqueurs **Outils** (comme les haches ou les fours). Le cout de chaque déplacement est indiqué sur le plateau central. Déplacer le marqueur **Haches** coûte 1 bois ; déplacer le marqueur **Fours** coûte 1 brique. Vous payez pour le déplacement (et non pas pour l'outil individuellement) : déplacer le marqueur **Bêches** augmente votre nombre de bêches de 2, mais ne coûte qu'1 bois par déplacement. Vous ne pouvez pas déplacer un marqueur plus d'une fois par action.

Lorsque vous expliquez ce jeu, nous vous conseillons d'expliquer les cases Outils dans l'ordre où elles sont imprimées sur le plateau central. Cependant, assurez-vous d'expliquer la case Action - Maître en premier, car beaucoup d'actions sont dépendantes du nombre d'outils spécifiques que vous possédez.



(☞6) C'est uniquement avec l'action **Marchand de bois** que vous pouvez payer 1 blé à la place d'1 nourriture si vous venez à en manquer. Ce n'est possible avec aucune autre case Action.

(☞7) À chaque fois que vous utilisez l'action **Ouvrier** pour copier une autre case Action déjà occupée par votre adversaire, effectuez cette action en fonction de vos ressources et non de celles de votre adversaire. Deux exemples : votre adversaire possède 7 bêches et vous 3. Vous copiez l'action **Tourbier** occupée par votre adversaire. Vous recevez 3 tourbes (et pas 7). Vous pouvez aussi copier l'une des cases Action que vous occupez : si vous occupez l'action **Garde forestier**, vous pouvez la copier pour obtenir 1 nouvelle tuile **Forêt** contre 3 nourritures (2 nourritures pour l'action Copier + 1 nourriture pour la forêt).



(☞8) Il n'y a pas de cout additionnel à ce type d'actions. Vous n'avez, en particulier, pas à payer les couts imprimés devant les pistes **Outils**. (Les couts indiqués devant les pistes Outil sont payés lors du déplacement des marqueurs Outils, pas lors de leur utilisation.)

Vainqueur et fin de partie

À votre première lecture, vous pouvez vous contenter de survoler cette section. Cependant, lisez attentivement la section « Animaux sur votre plateau *Village* », car elle contient des informations importantes sur la façon dont ceux-ci rapportent des points. Toutes les autres sources de PV sont indiquées par des roses des vents jaunes sur les tuiles et les plateaux.

La partie se termine après le 9^e semestre (4^e semestre estival), après l'inventaire de novembre. (Vos animaux ne se reproduisent plus, car ils ne se reproduisent qu'en mai.) Chaque joueur peut alors utiliser son bateau de tourbe (s'il en possède un) pour échanger sa tourbe restante contre des ressources qui rapportent des PV sur la piste de ressources (voir la catégorie « Piste de ressources » ci-dessous).

Utilisez le carnet de score pour noter vos PV gagnés dans les diverses catégories.



Tuiles *Vêtements* et matériaux de construction



Additionnez les PV de vos tuiles ressources. Les briques, la toile de lin, les pelotes de laine et le cuir valent chacun 1 PV. Les vêtements d'hiver, d'été et de cuir valent chacun 2 PV. Chaque madrier vaut ½ PV (*n'arrondissez pas*).

Équipement de la grange



Additionnez les PV de vos charrues, bateaux de tourbe et véhicules. Soustrayez à ce total 3 PV, à moins que vous n'ayez au moins un grand véhicule dans votre grange.



Expérience de voyage



La première case vide (du bas) de votre piste d'expérience de voyage indique le nombre de PV que vous gagnez pour vos voyages.

L'expérience de voyage peut rapporter jusqu'à 10 PV.

Outils

Additionnez les PV de vos outils sur les 10 pistes *Outils* du plateau central.



À eux seuls, les fours peuvent rapporter jusqu'à 7 PV.

Piste de ressources



Chaque marqueur de ressource sur la case 15 de votre piste de ressources rapporte 3 PV. Chaque marqueur de ressource sur les cases 11-14 rapporte 2 PV. Chaque marqueur de ressource sur les cases 7-10 rapporte 1 PV. (*Vous pouvez réattribuer vos deux marqueurs Nourriture sur la piste comme vous le souhaitez afin d'optimiser le nombre de PV gagnés.*) Si vous possédez un entrepôt, doublez le nombre de PV de cette catégorie (*toutefois, vous ne pouvez le doubler qu'une seule fois, même si vous possédez plusieurs entrepôts*).

PV sur le plateau *Village*



Les digues peuvent recouvrir les points négatifs de la zone marécageuse.

Additionnez les PV de vos bâtiments, stalles, étables, forêts et prés. De ce total, soustrayez 4 PV par tuile *Tourbière* non asséchée, 1 PV par tuile *Tourbière* asséchée, et 1 PV par zone marécageuse (*de la rangée supérieure*) présente sur votre plateau *Village*.

Animaux sur le plateau *Village*



Chaque animal de l'espèce la moins représentée sur votre plateau *Village* rapporte 2 PV (voir page 9 pour les règles de placement des animaux). Chaque animal de l'espèce qui est la deuxième la moins représentée rapporte 1 PV. Les autres ne rapportent aucun PV.

Exemples :

6 moutons, 5 chevaux et 4 vaches valent 0+5+8=13 PV.

5 chevaux, 4 vaches et 0 mouton valent 0+4+0= 4 PV.

3 chevaux, 3 vaches et 3 moutons valent 0+3+6= 9 PV.

Les chevaux et les vaches que vous avez payés lors de l'acquisition de charrues ou de véhicules n'entrent pas en compte, ils ne rapportent aucun PV.

Pénurie

Cette catégorie est utilisée uniquement durant la partie. C'est ici que vous notez les PV perdus à cause de nourriture ou de tourbe manquante en fin de semestre (ce qui arrive rarement, pour ainsi dire jamais). Durant le décompte, vous ne perdez aucun point supplémentaire dans cette catégorie.

Pour conclure, le joueur ayant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le premier joueur d'un hypothétique 10^e semestre l'emporte (*c.-à-d. le joueur qui aurait été premier joueur si un autre semestre avait été joué*).



Variante solo

Dans une partie solo, il n'existe pas d'action spéciale. Cela signifie que vous ne pouvez effectuer une action d'une autre saison. Outre ce point, placez simplement vos ouvriers un par un en essayant d'atteindre le meilleur score possible. Nous considérons un score de 110 comme un score remarquable.



Appendice et aide de jeu

L'appendice qui suit contient plusieurs aides de jeu utiles. Après les crédits, vous trouverez des index détaillant l'ensemble des bâtiments et des tuiles *Destination* ainsi qu'une liste des outils et des équipements.

Cette information se retrouve également sur l'aide de jeu, sur laquelle vous trouverez aussi une liste de toutes les « améliorations de tuile » disponibles (qui sont accessibles grâce à l'une ou l'autre des actions *Gardien*, voir pages 12 et 13).

Sur la dernière page se trouve un index des mots-clés. Il vous rappelle la fonction de certains éléments de jeu durant la partie. Vous apprendrez également d'autres choses concernant ce jeu et son thème, en commençant par les crédits.



CRÉDITS

Terres d'Arle est le jeu d'Uwe Rosenberg le plus autobiographique. Son histoire se déroule dans le village natal de son père, celui où ses parents se sont mariés. Aujourd'hui, près de 1 100 personnes vivent à Arle et aux alentours. L'une des bourgades entourant Arle, Beemoor, est une destination de voyage dans ce jeu. C'est là que son père a grandi, dans une ferme isolée. Le bâtiment *Fabrique de textile* est inspiré de la fabrique Kanngießer à Aurich, qui est tenue par la mère de Rosenberg depuis 1989; elle était gérée auparavant par son grand-père. Uwe Rosenberg a grandi à Aurich; durant les premières années de sa vie, il a vécu dans l'habitation qui surplombait le magasin. La raison pour laquelle il n'est pas la troisième génération à gérer ce magasin est qu'il préfère créer des jeux plutôt que de s'occuper de textiles. Il est aujourd'hui l'auteur de jeux célèbres comme *Agricola* et *La Route du verre*. Avec ce nouveau jeu pour deux joueurs, *Terres d'Arle*, Uwe reste fidèle à son thème de prédilection, l'agriculture.

La famille de l'éditeur allemand, Frank Heeren, vit aussi en Frise orientale depuis plusieurs générations. Son père est né à proximité d'Arle – à Schweidorf – et durant sa jeunesse, Frank et son père ont extrait de la tourbe à plusieurs reprises dans les tourbières.

Dans son livre *Altes Handwerk (Artisanat ancien)*, Gerhart Canzler vante les mérites des terres d'Arle. Ce livre fut pour Uwe une source d'inspiration lors de l'élaboration de ce jeu. Ces règles ont été écrites par Uwe Rosenberg lui-même. Il tient à remercier ses relecteurs : Janina Kleinemenke, Sascha Hendiks, Gabriele Goldschmidt, Thorsten Hanson, Michael Wißner et Christof Tisch. Il tient également à remercier son père, Reinhold Rosenberg. Ce jeu a été réalisé par Frank Heeren qui a aussi grandi en Frise orientale. (*Ils ont tous les deux fini le collège en 1989. Dans leur cours de géographie avancée, ils avaient déjà beaucoup appris sur les tourbières et les marécages. Tous deux souhaiteraient exprimer leur reconnaissance à leur ancien professeur et tuteur, M. Freudenberg.*)

L'éditeur souhaite remercier Dennis Lohausen pour ses magnifiques illustrations et son incroyable contribution à la conception des éléments de jeu. Le créateur souhaite aussi exprimer sa grande gratitude envers ses testeurs. (*La piste d'expérience de voyage, par exemple, ne fut introduite qu'à la demande expresse des testeurs. Uwe Rosenberg admet – en bon Frisien réaliste – qu'il n'aurait jamais pensé à récompenser les joueurs pour des voyages exténuants qu'il aurait évités à tout prix.*)

Remerciements également à Wladimir Kokkinopoulos pour l'aide apportée à la traduction française, sans oublier la contribution d'Olivier Prévot, Rémy Carlier et Sébastien Péréda.

LES INDEX

INDEX DES TUILES BÂTIMENT



Durant la mise en place, placez les **petites maisons** sur les 4 cases du haut du plateau central (*de couleur verte*). Toutes les petites maisons ont le même cout de construction et valent chacune 1 PV.

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les **maisons de départ de couleur vert clair**. Si vous en construisez plus d'une, vous pouvez décider dans quel ordre vous les activez juste avant l'inventaire de novembre. Voici la liste des petites maisons

Maison de fermier :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : Vous recevez

1 argile avant novembre (*à la fin de chaque semestre estival*).

En plus, vous pouvez extraire

1 tourbe avant novembre (*même le dernier semestre*). (*Vous ne devez pas prendre la tourbe depuis la réserve générale. Vous devez la prendre de l'une de vos tuiles Tourbière.*)

Atelier du fabricant de char-

cout :

1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : Avant novembre (*à la fin de chaque semestre estival*), vous pouvez placer 1 champ de votre choix sur une case *Terrain vide* de votre plateau *Village* (*sous votre ligne de digue*). Vous n'êtes pas obligé de placer un champ (*mais si vous ne le faites pas, vous ne pourrez pas le faire, plus tard*).

Cabane de novice :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : Avant novembre

(*à la fin de chaque semestre estival*), recevez 1 blé et 1 digue (*c.-à-d. déplacez votre digue la plus basse vers la prochaine case libre au-dessus de la ligne de digue, voir page 9*).

Atelier :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : Avant novembre (*à la fin de chaque semestre estival*), recevez 1 bois et 1 action *Maitre* (*c.-à-d. vous en payez le cout et augmentez 1 seul marqueur Outils d'une case vers la droite*).



Pour les parties suivantes, choisissez **4 des petites maisons vert foncé** avec lesquelles vous jouerez (*le verso de ces tuiles indique la couleur afin de ne pas les confondre avec les tuiles vert pâle*).

Toutes les petites maisons ont ceci en commun : vous pouvez les utiliser à n'importe quel moment de la partie (*et plus particulièrement pendant la phase de labeur*). (*Leurs compétences peuvent sembler un peu complexes à première vue. Nous vous recommandons donc d'utiliser l'échoppe de tissage, la maison de colon, l'atelier de charpentier et la distillerie de schnaps lors de votre première partie avec les petites maisons vert foncé.*)

Échoppe de tissage :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé
Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le voulez, vous pouvez payer 3 lins afin de recevoir 1 toile de lin et extraire 1 tourbe (*c.-à-d. que vous prenez cette tourbe de l'une de vos tourbières ; pas depuis la réserve générale*).

Maison de colon :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé
Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le voulez, vous pouvez payer 2 laines pour recevoir 1 argile et extraire 1 tourbe (*c.-à-d. que vous prenez cette tourbe de l'une de vos tourbières ; pas depuis la réserve générale*).

Atelier du charpentier :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé
Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le voulez, vous pouvez payer 4 nourritures et 1 brique pour améliorer l'une des vos stalles en étables. (*Vous n'avez pas à payer les 2 briques habituelles en sus ; gardez en mémoire qu'il n'y a au total que 3 étables.*)

Distillerie de schnaps :

Cout :

1 matériau de construction et 1 blé
Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le voulez (*même entre la récolte et la subsistance*), vous pouvez échanger 1 blé et 1 tourbe contre 3 nourritures.



Quai de chargement :

Cout : 1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la phase de labeur, vous pouvez placer 1 tourbe sur une case simple (*mais pas sur une case double*) de l'un de vos véhicules. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le désirez et sur n'importe quel véhicule. Comme d'habitude, vous ne récupérez la tourbe sur vos véhicules que lorsque vous les déchargerez. (*La tourbe que vous placez sur vos véhicules provient de la réserve générale. Vous ne devez pas la prendre sur vos tuiles Tourbière.*)



Vous pouvez placer de la tourbe depuis la réserve générale sur les cases simples, mais malheureusement pas sur les cases doubles.

Petit magasin :

Cout : 1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le voulez, vous pouvez échanger 3 lins contre 1 cheval si vous possédez déjà au moins 2 chevaux.

Marchand de bois :

Cout : 1 matériau de construction et 1 blé

Valeur : 1 PV

Compétence : À n'importe quel moment de la partie et autant de fois que vous le voulez, vous pouvez échanger 1 madrier et 1 nourriture contre 2 bois. (*Ce bâtiment vous donne un accès aisé au bois à condition d'avoir suffisamment de véhicules.*)

Les bâtiments suivants ont un **effet immédiat**, c'est-à-dire que vous recevez une unique récompense lors de leur construction. Après avoir reçu cette récompense, vous pouvez les ignorer pour le reste de la partie. Ils fournissent également des PV en fin de partie.



Sur le plateau central, juste sous les 4 cases des petites maisons, se trouvent 2 cases pour les **bâtiments d'artisanat mineur** (*de couleur jaune*). Tous les bâtiments d'artisanat mineur ont les mêmes couts de construction. En début de partie, déterminez les 2 bâtiments avec lesquels vous jouerez.

Atelier de tournage :

Cout : 1 madrier et 1 brique

Valeur : 5 PV

Compétence : Immédiatement (*et une fois seulement*), recevez 1 bois et extrayez 2 jetons *Tourbe* par forêt que vous possédez. (*Gardez vos forêts. La tourbe extraite ne provient pas de la réserve générale.*)

Fumoir :

Cout : 1 madrier et 1 brique

Valeur : 5 PV

Compétence : Immédiatement (*et une fois seulement*), extrayez 1 jeton *Tourbe* par piège à poissons que vous possédez (*Gardez vos pièges à poissons. La tourbe extraite ne provient pas de la réserve générale.*)



Forge :

Cout : 1 madrier et 1 brique

Valeur : 3 PV

Compétence : Immédiatement (*et seulement à la construction de la forge*), vous pouvez échanger vos bateaux de tourbe, vos brouettes et vos wagons (*aussi appelés petits équipements*) contre des charrues. L'échange se fait à un ratio de 1:1 et autant de fois que vous le voulez (*remettez les équipements échangés dans la réserve générale*).

Tonnellerie :

Cout : 1 madrier et 1 brique

Valeur : 4 PV

Compétence : Immédiatement (*et une fois seulement*), déterminez le nombre d'animaux laitiers que vous possédez. Les animaux laitiers sont les vaches et les moutons. Pour 5/10/15 animaux laitiers, montez chacun de vos six marqueurs *Ressource* de 1/2/3 cases.

Boulangerie :

Cout : 1 madrier et 1 brique

Valeur : 4 PV

Compétence : Immédiatement (*et seulement à la construction de la boulangerie*), vous pouvez échanger 2 blés et 1 lin contre 8 nourritures par four que vous possédez (*vous gardez les fours*).

 Au début du jeu, placez les **6 bâtiments d'artisanat majeur** conformément aux 6 cases *Construction* orange du plateau central. Chacun des bâtiments d'artisanat majeur possède un cout spécifique et est disponible à chaque partie.

Moulin :

Cout : 1 madrier et, au choix, 8 lins ou 8 blés
Valeur : 6 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 8/10/12 nourritures si vous possédez 3/5/6 champs. (Gardez les champs.) Le type de champs (blé ou lin) importe peu. (Si vous avez 2 champs ou moins, vous ne recevez rien.)

Fabrique de tissu :

Cout : 2 briques et, au choix, 10 lins ou 10 laines
Valeur : 7 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 1 tuile *Vêtements d'hiver* et déplacez votre marqueur *Métiers à tisser* gratuitement jusqu'à deux cases vers la droite.



Maison du textile :

Cout : 1 brique et 2 vêtements différents (vêtements d'hiver, d'été ou de cuir)
Valeur : 9 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 1 toile de lin, 1 pelote de laine et 1 cuir.



Sellerie :

Cout : 2 madriers et 3 cuirs
Valeur : 8 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), extrayez 1 jeton *Tourbe* par cheval que vous possédez. (Gardez les chevaux. Vous ne devez pas prendre la tourbe de la réserve générale.) Ensuite, déplacez gratuitement votre marqueur *Râteliers de tannage* d'1 case vers la droite.

Menuiserie :

Cout : 2 madriers et 5 blés
Valeur : 6 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 2 tourbes par bateau de tourbe que vous possédez et 1 cheval par charrue que vous possédez. (Gardez les bateaux et les charrues. Vous devez placer vos chevaux immédiatement sur votre plateau *Village*. Vous prenez la tourbe depuis la réserve générale et non de vos tuiles *Tourbière*.)

Maison côtière :

Cout : 2 briques et 25 nourritures
Valeur : 10 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 10 nourritures (des 25 que vous venez de payer), 2 digues (c.-à-d. que vous déplacez vos 2 digues les plus basses vers les prochaines cases libres au-dessus de la ligne de digue, voir page 9) et déplacez gratuitement votre marqueur *Pièges à poissons* jusqu'à 3 cases vers la droite.

 Au début du jeu, déterminez les 3 tuiles *Auberge* bleues avec lesquelles vous jouerez (remettez les 3 autres tuiles dans la boîte). Placez les tuiles *Auberge* choisies sur les cases bleues en bas à gauche du plateau central. Toutes ces tuiles ont le même cout.

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les auberges suivantes : du potier, du fermier et du brocanteur.

Auberge du potier :

Cout : 2 matériaux de construction différents et 9 nourritures.
Valeur : 5 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 1 animal de votre choix par tour de potier que vous possédez. (Gardez les tours de potier. Vous pouvez choisir des animaux d'une même espèce ou d'espèces différentes. Vous devez placer ces animaux sur votre plateau *Village*.)

Auberge du fermier :

Cout : 2 matériaux de construction différents et 9 nourritures.
Valeur : 3 PV
Compétence : Immédiatement (et seulement à la construction de l'auberge du fermier), vous pouvez remplacer jusqu'à 3 de vos champs par des forêts. (Remettez les tuiles *Champ* dans la réserve générale. Rappelez-vous que le nombre de tuiles *Forêt* est limité.)

Auberge du brocanteur :

Cout : 2 matériaux de construction différents et 9 nourritures.
Valeur : 4 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez gratuitement soit une brouette, soit un bateau de tourbe. (Placez les nouveaux équipements dans votre grange – faites de la place au besoin. S'il n'y a plus de brouette ou de bateau de tourbe dans la réserve générale, vous ne recevez rien.) En plus, ou à la place, recevez 1 tuile *Vêtements de cuir* et 1 pelote de laine.

Auberge du golfe :

Cout : 2 matériaux de construction différents et 9 nourritures.
Valeur : 5 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 1 madrier par stalle et 1 brique par étable que vous possédez. (Vous ne pouvez pas prendre de madriers à la place des briques.) Les doubles stalles comptent comme 2 stalles et rapportent de ce fait 2 madriers chacune.

Auberge laitière :

Cout : 2 matériaux de construction différents et 9 nourritures.
Valeur : 5 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 1 vache et, ensuite, effectuez 1 action *Extraire de la tourbe* par vache que vous possédez. (Gardez les vaches. Ne prenez pas la tourbe depuis la réserve générale.)

Auberge de l'écluse :

Cout : 2 matériaux de construction différents et 9 nourritures.
Valeur : 4 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), déplacez gratuitement le marqueur *Pièges à poissons* de deux cases vers la droite. Prenez ensuite 1 bois par piège à poissons que vous possédez (c.-à-d. 2, 3, 4, 5 ou 6 bois).



 Au début du jeu, placez les **grands bâtiments rouges** à côté des auberges. Tous les grands bâtiments ont le même cout et valent chacun 15 PV.

Église du village :

Cout : 3 madriers, 3 briques et 15 nourritures
Valeur : 15 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez gratuitement 1 carriole (de mariage) et placez-la dans votre grange (en supposant qu'il reste une carriole sur le plateau *Réserve*).



Château de Lütetsburg :

Cout : 3 madriers, 3 briques et 15 nourritures
Valeur : 15 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), recevez 1 tuile *Forêt* et placez-la (si possible) sur une case *Terrain* vide de votre plateau *Village* et déplacez gratuitement d'une case vers la droite chacun des marqueurs *Outils* suivants : *Bêches*, *Tours de potier* et *Établis*

Château de Berum :

Cout : 3 madriers, 3 briques et 15 nourritures
Valeur : 15 PV
Compétence : Immédiatement (et une fois seulement), déplacez gratuitement ces marqueurs *Outils* d'une case vers la droite : *Fours* et *Métiers à tisser*. En plus, effectuez une action *Amélioration de tuile* (voir l'action *Gardien* en page 12).



INDEX DES TUILES DESTINATION

Rappelez-vous que vous ne pouvez placer une tuile *Destination* sur l'un de vos véhicules **que si** vous vendez immédiatement **au moins un** des biens indiqués. Chaque bien illustré sur la tuile ne peut être vendu qu'**une seule fois**. Vous ne pouvez vendre des biens qui ne sont pas illustrés sur la tuile. Le paiement pour cet objet est toujours une certaine quantité de nourriture. (*Rappelez-vous que vous ne pouvez stocker plus de 30 Nourriture.*) La nourriture est surtout utile pour le bâtiment *Maison côtière* (voir page 18), les grands bâtiments, les auberges et, bien sûr, la subsistance.



La taille de chaque tuile (*c.-à-d. le nombre de cases qu'elle requiert sur vos véhicules*) est donnée entre parenthèses. La piste d'expérience de voyage sur la gauche de votre plateau *Village* comporte 19 cases. Lorsque vous retirerez une tuile *Destination* d'un de vos véhicules pour la placer sur cette piste, elle couvrira de 1 à 4 de ces cases, selon sa taille.

Les tuiles *Destination* en détail :

- Hage** (1): Retirez immédiatement 1 champ de votre plateau *Village* et recevez 1 nourriture.
Beemoor (1): Remettez 1 tourbe de votre réserve personnelle (mais pas de votre plateau *Village*) et recevez 2 nourritures.
Dornum (1): Remettez 1 charrue de votre grange sur le plateau *Réserve* et recevez 8 nourritures.



*Beemoor –
pour découvrir le
village d'enfance
de Rosenberg*

- Norden** (2): Vendez de 1 à 3 des biens illustrés. Vous recevez 4 nourritures pour un mouton et 7 nourritures pour des vêtements d'hiver. En plus, ou à la place, remettez 1 bateau de tourbe de votre grange sur le plateau *Réserve* pour recevoir 5 nourritures.
Aurich (2): Vendez de 1 à 3 des biens illustrés. Vous recevez 4 nourritures pour du cuir (que vous ne pouvez pas remplacer par des vêtements de cuir), 5 nourritures pour un cheval et 4 nourritures pour n'importe quel animal (qui peut être un autre cheval).
Esens (2): Vendez de 1 à 3 des objets illustrés. Vous recevez 4 nourritures pour 2 blés (vous ne pouvez pas vendre qu'un seul blé), 2 nourritures pour une peau et 4 nourritures pour une pelote de laine.
Emden (3): Vendez de 1 à 4 des biens illustrés. Vous recevez 7 nourritures pour des vêtements d'hiver ou de cuir, et 6 nourritures pour des vêtements d'été. En plus, ou à la place, vous pouvez remettre 1 tourbe de votre réserve personnelle (mais pas de votre plateau *Village*) pour recevoir 3 nourritures.
Leer (3): Vendez de 1 à 4 des biens illustrés. Vous recevez 2 nourritures pour du lin, 3 nourritures pour de la toile de lin (que vous ne pouvez pas remplacer par des vêtements d'été), 5 nourritures pour une vache, et 6 nourritures pour des vêtements d'été, d'hiver ou de cuir (vous ne pouvez vendre qu'un seul type de vêtements).
Bremen (4): Vendez de 1 à 5 des biens illustrés. Vous recevez 5 nourritures pour un madrier, 9 nourritures pour un couple d'animaux de la même espèce, 12 nourritures pour un ensemble des 3 textiles différents (toile de lin, pelote de laine et cuir) et 30 nourritures (toute nourriture excédentaire est perdue) pour un ensemble complet des 3 types de vêtements (d'été, d'hiver et de cuir). En plus, ou à la place, vous pouvez retirer une tuile *Tourbière* de votre plateau *Village* (qu'elle soit sur sa face asséchée ou non, et même s'il y reste de la tourbe. Les petites tuiles *Tourbière* du début du jeu peuvent aussi être enlevées ainsi). Retirez la tuile immédiatement. La tourbe sur cette tuile, s'il y en avait, est perdue. Vous ne recevez aucune nourriture pour cela, mais, d'un autre côté, vous ne perdrez pas de points à cause de cette tuile.

INDEX DES ÉQUIPEMENTS ET DES OUTILS

Vous stockez vos équipements dans votre grange. La place y est limitée. Vous y possédez 4 cases pour petits équipements (*cela inclut les petits véhicules*) et 3 cases pour grands véhicules. (*Vous pouvez cependant utiliser la case pour grands véhicules la plus basse pour stocker un cinquième petit équipement.*)

Équipement	Catégorie	Cout	PV	Fonction
Charrue	Petite pièce d'équipement	1 bois et 1 cheval/vache	3	Procure des champs grâce à l'action <i>Fermier</i>
Bateau de tourbe	Petite pièce d'équipement	1 bois	1	Vous permet d'échanger 1 tourbe contre 1 ressource de votre piste de ressources à n'importe quel moment
Brouette	Petit véhicule	2 bois	0	1 case simple de chargement
Wagon	Petit véhicule	4 bois	1	2 cases simples de chargement qui ne peuvent pas se combiner
Charrette	Grand véhicule	5 bois et 1 cheval	1	3 cases simples de chargement
Charriot	Grand véhicule	7 bois et 1 cheval	2	4 cases simples de chargement
Carriole	Grand véhicule	4 bois et 2 chevaux	4	1 case simple et 1 case double de chargement
Drojki	Grand véhicule	6 bois et 2 chevaux	5	2 cases simples et 1 case double de chargement

Le plateau central garde la trace du nombre d'outils que vous possédez. Il existe 10 types d'outils. En fin de partie, vous pourrez gagner des PV si vous avez une certaine quantité d'outils d'un certain type (voir ci-dessous).

Outil	Quantité possédée en début de partie	Cout d'augmentation	Accroissement
Pièges à poissons	2	1 bois	3, 4, 5 et enfin 6 (3 PV)
Râteliers de tannage	3	1 bois	5 (1 PV) et enfin 6 (3 PV)
Métiers à tisser	2	2 bois	3 (1 PV), 4 (3 PV) et enfin 5 (4 PV)
Tables d'abattage	2	1 argile	3 (1 PV) et enfin 4 (2 PV)
Bêches	3	1 bois	5 et enfin 7 (2 PV)
Pelles*	3	1 bois	4, 5 et enfin 6
Tours de potier	2	1 argile	3 et enfin 4 (2 PV)
Fours	1	1 brique	2 (1 PV), 3 (5 PV) et enfin 4 (7 PV)
Haches	3	1 bois	4, 5 et enfin 6
Établis	2	2 argiles	3 (1 PV) et enfin 4 (4 PV)

*utilisé pour déterminer le nombre de paire de pelles que vous possédez.

À quoi sert/servent...

Ne lisez pas cette section avant votre première partie, mais consultez plutôt cette page au besoin.

LES RESSOURCES

-  ... **Nourriture** : à construire la **maison côtière**, les **auberges**, et les **grands bâtiments**; également pour la subsistance à la fin des semestres ainsi que pour certaines actions (comme *Copier* et *Ouvrier*)
-  ... **Lin** : pour produire de la **toile de lin**, pour utiliser l'**échope de tissage**, et pour construire la **fabrique de tissu** et le **moulin**
-  ... **Blé** : pour utiliser la **distillerie de schnaps**, pour le boulanger, parfois pour remplacer de la nourriture, ainsi que construire les **bâtiments verts**, la **menuiserie** et le **moulin**
-  ... **Laine** : pour produire des **pelotes de laine**, pour construire la **fabrique de tissu**, et pour utiliser la **maison de colon**
-  ... **Peaux** : pour produire du **cuir**
-  ... **Cuir** : pour différents procédés, pour vendre à Aurich, et pour construire la **sellerie**
-  ... **Vêtements** : pour vendre à différents endroits lors des voyages et pour construire la **maison du textile**

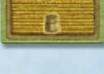
LES MATÉRIAUX DE CONSTRUCTION ET LA TOURBE

-  ... **Bois** : comme matériau de construction pour les bâtiments, et comme ressource pour les madriers et l'équipement
-  ... **Argile** : comme matériau de construction pour les bâtiments, et comme ressource pour les briques et les stalles
-  ... **Madriers** : comme matériau de construction pour les bâtiments (*notamment les grands bâtiments*), pour utiliser le bâtiment **marchand de bois** et pour la vente à Bremen
-  ... **Briques** : comme matériau de construction pour les bâtiments (*notamment les grands bâtiments*) et pour améliorer les stalles en étables
-  ... **Tourbe** : comme ressource de subsistance à la fin du semestre estival, pour produire des briques, pour le boulanger, comme bien d'échange contre d'autres biens (*si vous possédez également un bateau de tourbe*) et pour utiliser la **distillerie de schnaps**

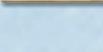
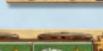
L'ÉLEVAGE D'ANIMAUX

-  ... **Beaucoup d'animaux du même type**: quelques-uns pour le boucher et d'autres pour la vente à Bremen
-  ... **Beaucoup de moutons et de vaches**: pour recevoir de la nourriture à la fin du semestre estival et comme ressource pour utiliser la **tonnellerie**
-  ... **Beaucoup de moutons**: pour recevoir de la laine à la fin du semestre hivernal
-  ... **Beaucoup de vaches**: pour recevoir de la nourriture chez le boucher, pour construire des charrues, et pour maximiser l'usage de l'**auberge laitière**
-  ... **Beaucoup de chevaux**: pour les grands véhicules, les charrues et utiliser la **sellerie**
-  ... **Stalles**: pour l'élevage des animaux et utiliser l'**atelier du charpentier**
-  ... **Étables**: pour l'élevage des animaux, pour maximiser l'usage de vos cases *Terrain* et comme prérequis pour une double stalle
-  ... **Stalles et étables**: pour utiliser l'**auberge du golfe**

TUILES TERRAIN

-  ... **Forêt** : pour recevoir du bois à la fin du semestre estival, comme prérequis pour les prés et pour utiliser l'**atelier de tournage**
-  ... **Pré** : pour des PV supplémentaires (*lorsque vous n'avez plus besoin du bois vers la fin de la partie*) et pour héberger deux animaux
-  ... **Au moins 3 champs** : pour utiliser le **moulin** et pour maximiser l'usage de l'**auberge du fermier**
-  ... **Beaucoup de champs** : pour recevoir du blé et du lin à la fin du semestre estival
-  ... **Zones marécageuses** : vous ne pouvez pas utiliser les cases au-delà de votre ligne de digue

ÉQUIPEMENT

-  ... **Au moins une charrue**: pour vendre à Dornum
-  ... **Plusieurs charrues**: pour labourer les champs avec le fermier et pour maximiser l'usage du **moulin**
-  ... **Au moins un bateau de tourbe**: pour échanger de la tourbe contre des ressources de la piste de ressources
-  ... **Plusieurs bateaux de tourbe**: pour recevoir plus de tourbe avec le batelier de tourbe, pour maximiser l'usage de la **menuiserie** et pour vendre à Norden
-  ... **Brouettes et wagons**: pour produire des madriers et de la brique de façon continue, pour vendre une charrue contre de la nourriture à Dornum, et pour recevoir des charrues en construisant la **forge**
-  ... **Grands véhicules**: pour les madriers, la brique, les vêtements ainsi que les grandes destinations
-  ... **Charriots**: pour produire deux vêtements d'été par saison et pour maximiser l'utilisation du **quai de chargement**
-  ... **Charriots et drojkis**: pour la tuile *Destination* de Bremen

OUTILS

-  ... **Quelques pièges à poissons**: pour recevoir plus de ressources après la construction de la **maison côtière**
-  ... **Beaucoup de pièges à poissons**: pour le pêcheur et pour maximiser l'usage du **fumoir** et de l'**auberge de l'écluse**
-  ... **Exactement 5 râteliers de tannage**: pour le tanneur et pour en obtenir un de plus après la construction de la **sellerie**
-  ... **Exactement 3 tours de potiers**: pour en obtenir une de plus après la construction du **Château de Lütetsburg**
-  ... **Plusieurs tours de potiers**: pour le potier et pour maximiser l'usage de l'**auberge du potier**
-  ... **Au moins 2 fours**: pour maximiser l'augmentation des PV lors de la construction du **Château de Berum**
-  ... **Plusieurs fours**: pour le boulanger et pour maximiser l'usage de la **boulangerie**
-  ... **Exactement 3 établis**: pour maximiser l'augmentation des PV lors de la construction du **Château de Lütetsburg**