



la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



Règles abrégées

Préparation

Par joueur : 1 pion de couleur (sur le tableau), 6 pièces de monnaie, 1 village de départ avec 1 membre de clan.

Sur le tableau : tuiles piochées de la pile 0 (1 case vide).

À côté : tuiles restantes (3 piles face cachée 1, 2 et 3), ressources, tonneaux de whisky, membres de clan, cartes (le dé n'est utilisé qu'à 2 ou 3 joueurs)

Déroulement du jeu

Tout au long de la partie, le joueur dont le pion est au début de la chaîne devient le joueur actif, avance son pion sur une tuile de son choix et la place dans son aire de jeu :

- voisin d'un membre de clan (par le côté ou le coin)
- rivière contre rivière, route contre route, vide contre vide
- contre une tuile déjà placée (touchant par le côté)

Il peut alors activer, dans n'importe quel ordre, toutes les tuiles voisines (par le côté ou le coin) et la tuile placée, sans considération des emplacements des membres du clan.

Enfin, il pioche une tuile de la pile 1, 2 ou 3 et la place à la fin de la chaîne

Quand la dernière tuile d'une pile est piochée, tous les joueurs décomptent leurs positions :

Ils comparent • les tonneaux de whisky • les chefs de clans (y compris les bérets) • les cartes et marquent les points de victoire selon le barème (1/2/3/5/8 PV)

Fin de la partie

Le troisième décompte est suivi d'un décompte final (pièces de monnaie, propriétés des cartes et nombre de tuiles placées). Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.

Différence pour une partie à 2 ou 3 joueurs

- Placer une pièce sur les 5 cases 1 de l'entrepôt
- Le dé représente un joueur fictif. On jette le dé quand c'est au tour de ce joueur fictif : le nombre indique le nombre de tuile à avancer. On retire la tuile atteinte du jeu et on complète le tableau comme d'habitude.

Règles abrégées

Préparation

Par joueur : 1 pion de couleur (sur le tableau), 6 pièces de monnaie, 1 village de départ avec 1 membre de clan.

Sur le tableau : tuiles piochées de la pile 0 (1 case vide).

À côté : tuiles restantes (3 piles face cachée 1, 2 et 3), ressources, tonneaux de whisky, membres de clan, cartes (le dé n'est utilisé qu'à 2 ou 3 joueurs)

Déroulement du jeu

Tout au long de la partie, le joueur dont le pion est au début de la chaîne devient le joueur actif, avance son pion sur une tuile de son choix et la place dans son aire de jeu :

- voisin d'un membre de clan (par le côté ou le coin)
- rivière contre rivière, route contre route, vide contre vide
- contre une tuile déjà placée (touchant par le côté)

Il peut alors activer, dans n'importe quel ordre, toutes les tuiles voisines (par le côté ou le coin) et la tuile placée, sans considération des emplacements des membres du clan.

Enfin, il pioche une tuile de la pile 1, 2 ou 3 et la place à la fin de la chaîne

Quand la dernière tuile d'une pile est piochée, tous les joueurs décomptent leurs positions :

Ils comparent • les tonneaux de whisky • les chefs de clans (y compris les bérets) • les cartes et marquent les points de victoire selon le barème (1/2/3/5/8 PV)

Fin de la partie

Le troisième décompte est suivi d'un décompte final (pièces de monnaie, propriétés des cartes et nombre de tuiles placées). Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.

Différence pour une partie à 2 ou 3 joueurs

- Placer une pièce sur les 5 cases 1 de l'entrepôt
- Le dé représente un joueur fictif. On jette le dé quand c'est au tour de ce joueur fictif : le nombre indique le nombre de tuile à avancer. On retire la tuile atteinte du jeu et on complète le tableau comme d'habitude.

Les tuiles

... et leurs propriétés (ainsi que leur répartition dans les quatre piles ①, ②, ③ et ④)

Tuiles grises : 17 villages (5 au départ, 1/①, 5/②, 3/③, 3/④) et 7 châteaux (① : Armadale Castle, Castle Moil, Castel Stalker - ② : Castle of Mey, Duart castle - ③ : Cawdor Castle, Donan Castle) :

rappellent au joueur (lors du placement) 1 membre du clan (+ la carte correspondante pour les châteaux) et, quand on les active, un point de déplacement.

Tuiles vertes : 4 pâturages et 4 prairies (1 de chaque dans chaque pile ①, ② et ③) ; 6 champs de blé (1 dans les piles ① et ③, 2 dans les piles ② et ④) :

rappellent, quand on les active, 1 mouton, 1 bétail ou 1 grain selon le type de tuile (maximum 3 sur chaque tuile).

Tuiles jaunes : 6 carrières et 6 forêts (2 dans les piles ① et ②, 1 dans les piles ③ et ④) : rappellent, quand on les active, 1 pierre et 1 bois selon la tuile (maximum 3 sur chaque tuile).

4 distilleries (2 dans la pile ①, 1 dans les piles ② et ③) : rapportent, lors du placement, 1 tonneau de whisky et permettent, quand on les active, de transformer un grain en tonneau de whisky.

1 Iona Abbey (②) : rapporte, lors du placement, la carte correspondante et, quand on l'active, une ressource au choix.

Tuiles brunes : 4 foires annuelles (2 dans la pile ①, 1 dans les piles ② et ③), 3 bouchers (2 dans la pile ①, 1 dans la pile ②), 1 épicier (③) et 1 pont (④) : permettent, quand on les active, de transformer des ressources en points de victoire.

3 tavernes (2 dans la pile ②, 1 dans la pile ③) : rappellent, quand on les active, des points de victoire.

Tuiles bleues : 5 Lochs (① : Loch Lochy - ② : Loch Ness et Loch Morar - ③ : Loch Shiel et Loch Oich) : rappellent, lors du placement, la carte correspondante.

Les tuiles

... et leurs propriétés (ainsi que leur répartition dans les quatre piles ①, ②, ③ et ④)

Tuiles grises : 17 villages (5 au départ, 1/①, 5/②, 3/③, 3/④) et 7 châteaux (① : Armadale Castle, Castle Moil, Castel Stalker - ② : Castle of Mey, Duart castle - ③ : Cawdor Castle, Donan Castle) :

rappellent au joueur (lors du placement) 1 membre du clan (+ la carte correspondante pour les châteaux) et, quand on les active, un point de déplacement.

Tuiles vertes : 4 pâturages et 4 prairies (1 de chaque dans chaque pile ①, ② et ③) ; 6 champs de blé (1 dans les piles ① et ③, 2 dans les piles ② et ④) :

rappellent, quand on les active, 1 mouton, 1 bétail ou 1 grain selon le type de tuile (maximum 3 sur chaque tuile).

Tuiles jaunes : 6 carrières et 6 forêts (2 dans les piles ① et ②, 1 dans les piles ③ et ④) : rappellent, quand on les active, 1 pierre et 1 bois selon la tuile (maximum 3 sur chaque tuile).

4 distilleries (2 dans la pile ①, 1 dans les piles ② et ③) : rapportent, lors du placement, 1 tonneau de whisky et permettent, quand on les active, de transformer un grain en tonneau de whisky.

1 Iona Abbey (②) : rapporte, lors du placement, la carte correspondante et, quand on l'active, une ressource au choix.

Tuiles brunes : 4 foires annuelles (2 dans la pile ①, 1 dans les piles ② et ③), 3 bouchers (2 dans la pile ①, 1 dans la pile ②), 1 épicier (③) et 1 pont (④) : permettent, quand on les active, de transformer des ressources en points de victoire.

3 tavernes (2 dans la pile ②, 1 dans la pile ③) : rappellent, quand on les active, des points de victoire.

Tuiles bleues : 5 Lochs (① : Loch Lochy - ② : Loch Ness et Loch Morar - ③ : Loch Shiel et Loch Oich) : rappellent, lors du placement, la carte correspondante.

1

Armadale Castle

Prenez immédiatement trois pièces de monnaie

+ 



1

Castle Stalker

Ajoutez immédiatement un membre de clan

+ 



1

Castle Moll

Prenez immédiatement un tonneau de whisky

+ 



1

Loch Lochy

Prenez immédiatement deux ressources au choix

+ 



2

Castle of Mey

Lors des décomptes, vos chefs valent double

 x2



2

Iona Abbey

À la fin de la partie, gagnez 2PV par tuile jaune

 2 / 



2

Duart Castle

À la fin de la partie, gagnez 3PV par village

 3 / 



2

Loch Ness

Une fois par tour, activez une tuile au choix





2

Loch Morar

À la fin de la partie, gagnez 2PV par tuile verte

 2 / 



3

Cawdor Castle





3

Donan Castle

Prenez immédiatement deux tonneaux de whisky

+ 



3

Loch Shiel

Produisez immédiatement une ressource sur chaque tuile vide verte ou jaune

 → 



3

Loch Orich

Activez immédiatement la tondré de vos tuiles



