Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

NEULAND

Das taktische Aufbauspiel
mit dynamischer Zugreihenfolge.

Règles du jeu

NEU LAND

Nombre de joueurs: 2 -4

Durée: 60 - 120 minutes

Contenu:

- 10 tuiles hexagonales (1 simple et 9 double : 7 Forêts, 7 Champs, 5 Montagnes)
- 32 marqueurs Produits (8 bruns, 8 verts, 8 bois naturels et 8 noirs)
- 72 points de victoire (18 bruns, 18 verts, 18 bois naturels et 18 noirs)
- 21 marqueurs de Minerai (9 charbon (noir), 6 fer (gris), 6 argent (blanc))
- 55 tuiles Bâtiments
  (1 de chaque : studio, académie, théâtre, laboratoire, bibliothèque, guilde, abbaye, église, cathédrale, mairie, tribunal, sénat, baraque, château, forteresse, 2 de chaque : ferme, papeterie, bergerie, moulin à vent, charbonnage, atelier, hôtel de monnaie, forgeron, 3 fonderies, 4 pavillon de chasse, 5 scieries, 6 carrières, 6 mines)
- 2 plateaux Bâtiments
- 1 marqueur Cycle du Temps
- 1 plateau du Temps

But:
Chaque joueur reçoit des points de victoire en produisant des progrès.
Pour y arriver, il doit se joindre aux autres joueurs pour créer une civilisation basées sur plusieurs systèmes économiques.

Le progrès symbolise la finalisation de chaînes de production, et permet aux joueurs de placer leurs points de victoire sur le plateau de jeu pour remporter la partie.

Placer des points de victoire en produisant des progrès

Mise en place:
Les nouveaux joueurs doivent placer les hexagones tel que préconisé sur la mise en place décrite en fin de règle. Dans les parties suivantes vous pouvez placer les hexagones au hasard. Les plateaux des Bâtiments, le plateau du Temps et les marqueurs de Minerai sont placés près du plateau de jeu.

Placer le plateau de jeu

Chaque joueur reçoit un Pavillon de chasse et une Scierie. En plus, ils reçoivent chacun 8 marqueurs Produits et les marqueurs de points de victoire d'une couleur comme suit : à **2** joueurs: **18** marqueurs de PVs, **3** joueurs: **12** marqueurs de PVs, **4** joueurs: **9** marqueurs de PVs.

Chaque joueur reçoit un Pavillon de chasse et une Scierie

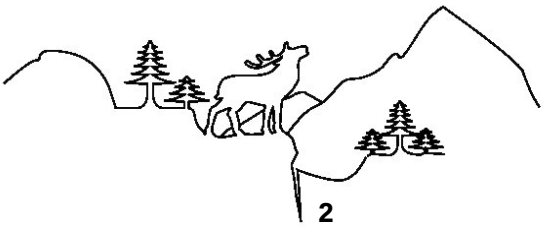
Les tuiles Bâtiments restantes sont triées et placées sur le plateau des Bâtiments. Les tuiles Bâtiments avec des chiffres (évolution culturelle) sont placées en ordre décroissant (le plus grand chiffre au fond de la pile). (ex: Guildes 3, Bibliothèque 2 et Laboratoire 1).

Le marqueur Cycle du Temps est placé sur n'importe quel emplacement du plateau du Temps.

Fin du jeu:

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur place son dernier marqueur de point de victoire sur le plateau de jeu. Il remporte la partie.

La partie se termine immédiatement quand un joueur place son dernier point de victoire



1. Déroulement de la partie

1.1 Phase de démarrage

On détermine le premier joueur en tirant au hasard un marqueur de point de victoire. Chaque joueur jouera lors du premier tour dans le sens horaire. Ensuite, il n'y a plus d'ordre du tour fixe.

Le premier tour est joué dans le sens horaire

Au premier tour, chaque joueur doit placer sa Scierie et son Pavillon de chasse sur un hexagone de Forêt simple et libre. Quand on joue avec une mise en place prédéfinie (voir fin des règles) chaque joueur doit démarrer dans l'un des hexagones de départ marqués. Il y a 3 emplacements par hexagone, leur relation mutuelle n'a pas d'importance.

Premier tour: Pavillon de chasse, Scierie + tour normal

L'un des marqueurs Produit de chaque joueur est utilisé comme marqueur de Temps sur le plateau du Temps. Placez-les sur la même case que le marqueur du Cycle du Temps.

Le premier joueur peut maintenant exécuter son tour.

1.2 Tour de jeu

Si le joueur a des marqueurs Produits sur le plateau de jeu au début de son tour, il les met sur leur flanc. L'effet de cette manipulation se déclenchera à la fin du tour.

Début du tour: Les produits sont mis sur leur flanc

Maintenant, le joueur peut effectuer jusqu'à 10 actions et dans n'importe quel ordre ou combinaison parmi

- *Produire un produit* (coûte minimum 1 action)
- *Construire un bâtiment* (ne coûte pas d'action)

Jusqu'à 10 actions:
- Produire un produit
- Construire un bâtiment

Pour chaque action, le marqueur de Temps du joueur est avancé d'une case dans le sens de la flèche. Le marqueur ne peut pas atteindre ou dépasser la case du marqueur du Cycle du Temps, et par conséquent le joueur ne peut faire qu'au maximum 10 actions quand il commence sur la même case que le marqueur du Cycle du Temps.

Déplacer le marqueur de Temps pour chaque action

Remarque: Le joueur ne peut terminer son tour si son marqueur de Temps est sur la même case que le marqueur de Temps d'un autre joueur. Le joueur peut déplacer son marqueur sur la première case libre sans effectuer d'action pour éviter cette situation.

A la fin de son tour, le joueur doit retirer tous ses marqueurs Produits qui sont sur leur flanc. Les marqueurs sont remis dans sa réserve. Pendant son tour, un marqueur Produit peut seulement être retiré si c'est le résultat d'une action.

Fin du tour: Retirer tous les produits sur leur flanc

Le premier tour est terminé quand tous les joueurs ont déplacé leur marqueur de Temps. A partir de maintenant, le marqueur du Cycle du Temps est déplacé après le tour de chaque joueur. Le marqueur du Cycle du Temps est déplacé dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'il atteigne la case d'un marqueur de Temps. Le propriétaire de ce marqueur sera le prochain joueur à prendre son tour.

Déplacer le marqueur du Cycle du temps jusqu'au prochain marqueur Temps

2. Production

2.1 Produire un produit

Le joueur peut produire un produit en plaçant l'un de ses marqueurs Produit debout sur n'importe quelle Bâtiment de base libre. Il y a en 3 types : la Ferme et le Pavillon de chasse produisent de la nourriture, tandis que la Bergerie produit de la laine. Cela coûte au minimum une action.

Tous les autres types de bâtiments ont des symboles Produits de chaque côté d'une flèche. Le premier symbole indique le type de Produit (matière première) nécessaire, et le second symbole indique le produit fini produit par le bâtiment.

Pour produire un produit fini le joueur doit retirer la matière première nécessaire du plateau de jeu et placer un marqueur Produit de sa réserve comme produit fini sur le bâtiment (cela peut être le même marqueur Produit).

Le joueur peut seulement utiliser des matières premières de sa couleur, mais cela peut être n'importe quel marqueur sur le plateau - peu importe qu'il soit sur le flanc ou debout.

Si la matière première nécessaire provient d'une tuile Bâtiment du même hexagone ou de celui adjacent, le coût de production est de 1 action. Si la matière première nécessaire doit être transportée sur de plus longues distances le coût de production est de 1 action par hexagone traversé (*exemple 1.A*).

Remarque: Tant qu'un joueur a un marqueur Produit sur un Bâtiment aucun autre joueur ne peut utiliser ce bâtiment pour produire.

2.2 Progrès

Les produits marqués avec un chiffre de 1 à 4 sont des progrès.
Quand l'un de ces progrès est produit le joueur ne place pas de marqueur Produit et au lieu construit le bâtiment avec le plus petit chiffre disponible; de plus, il place autant de marqueurs de Point de victoire que le chiffre sur la tuile (*exemple 1.B*).

Les points de victoire restent sur la tuile jusqu'à la fin de la partie, et aucun autre joueur ne peut ajouter de points sur cette tuile.

Les progrès sont répertoriés en 5 catégories : Religion, Science, Art & Culture, Société et Guerre. Dans chaque catégorie, seul la tuile avec le plus petit chiffre est disponible pour production.

2.3 Recherche de nourriture

La nourriture est normalement produite par les Fermes et les Pavillons de chasse. Mais un joueur peut également acquérir une nourriture sans utiliser de bâtiment ou un marqueur Produit. En dépensant 3 actions, le joueur "trouve" une nourriture imaginaire qu'il peut utiliser immédiatement n'importe où sur le plateau de jeu.

Produire un produit (min. 1 action)

Placer le produit sur le bâtiment

Retirer la matière première du même hexagone ou un hexagone adjacente

La matière première peut être retirée de plus loin en utilisant des actions supplémentaires

Production uniquement sur bâtiment libre

Progrès: Points de victoire au lieu de produits

Les progrès doivent être produit dans l'ordre numérique

Recherche de nourriture (3 actions)

2.4 Matières premières et produits des Mines et Fonderies

Les mines sont construites avec 3 marqueurs de minerai empilés. Seul le marqueur du haut de la pile est disponible pour la production (Exploitation minière 3.2). Quand le marqueur du haut est produit, il retourne dans la réserve et le marqueur suivant devient disponible. Quand le dernier marqueur est retiré, la mine est vide et la tuile retourne sur le plateau des Bâtiments.

Utilisation de la matière première d'une Mine ou Fonderie: Retirerle marqueur de Minerai

Les fonderies nécessitent 1 Charbon et 1 Minerai de fer. Il y a 2 types différents de Minerai de fer : le Fer et l'Argent. Quand une Fonderie produit, le Charbon est remis dans la réserve tandis que le Minerai de Fer est déplacé de la mine sur l'hexagone de la Fonderie. Le minerai de fer est devenu le produit fini (Fer ou Argent). Quand le produit fini est utilisé le marqueur de Minerai est retiré de la Fonderie et retourne dans la réserve (*exemple 2*).

Production d'une Fonderie: Le marqueur de Minerai est déplacé de la mine à la Fonderie

3. Bâtiments

3.1 Placer un bâtiment

Placer un bâtiment (0 action)

Tous les bâtiments visibles sur les 2 plateaux Bâtiments sont disponibles. Un plateau contient les bâtiments en Bois et l'autre les bâtiments en Pierre.

Pour placer un Bâtiment les conditions suivantes doivent être respectées :

- Une tuile Bâtiment peut être posée uniquement sur un hexagone de la même couleur.
- Les 2 Fonderies bicolores peuvent être placées dans un Champ ou une Forêt.
- Il ne peut y avoir plus de 3 Bâtiments sur un hexagone.
- Un marqueur Bois ou Pierre (dépendant du type de bâtiment construit) doit être retiré du même hexagone ou d'un hexagone adjacent lors de la construction. Si le marqueur Bois ou Pierre est pris d'un hexagone plus éloigné, le joueur doit dépenser 1 action pour chaque hexagone additionnel.

Règles de construction
- même hexagone
- max. 3 par hexagone

Retirer le marqueur de production et payer en action si il est pris de plus loin

Un nouveau bâtiment peut être directement utilisé pour produire (exemple 3)

3.2 Placer une Mine

Choisir les marqueurs de Minerai pour la mine

Quand un joueur construit une mine, il doit empiler 3 marqueurs Minerai (si disponibles) de son choix sur la tuile Mine et dans n'importe quel ordre.

Traduction française

LudiGaume
http://www.ludigaume.net

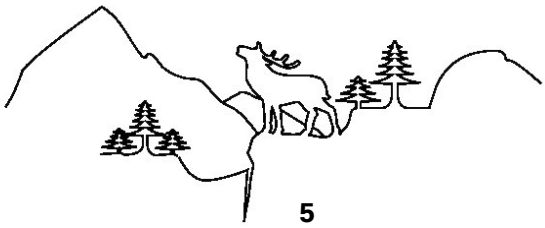
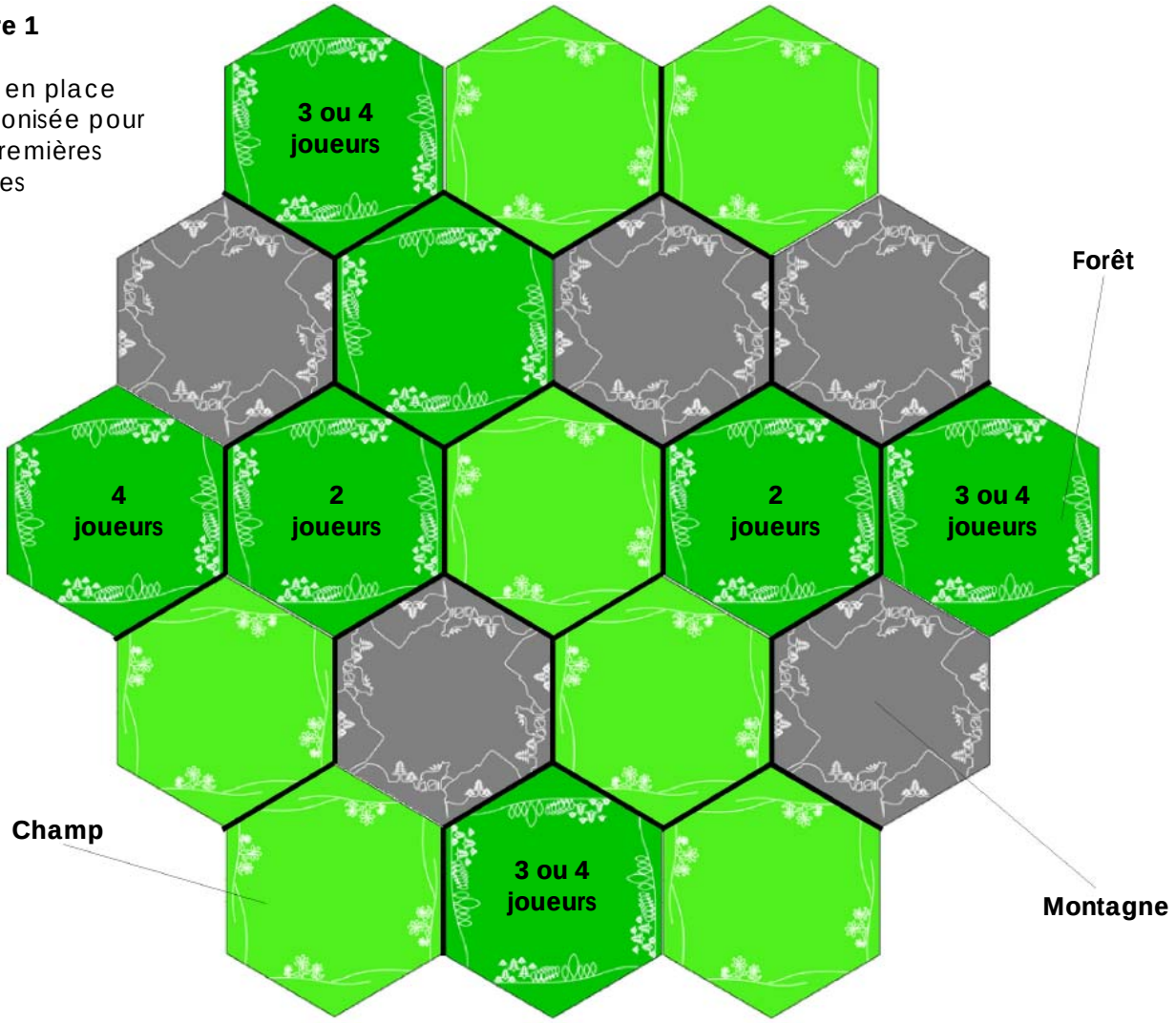


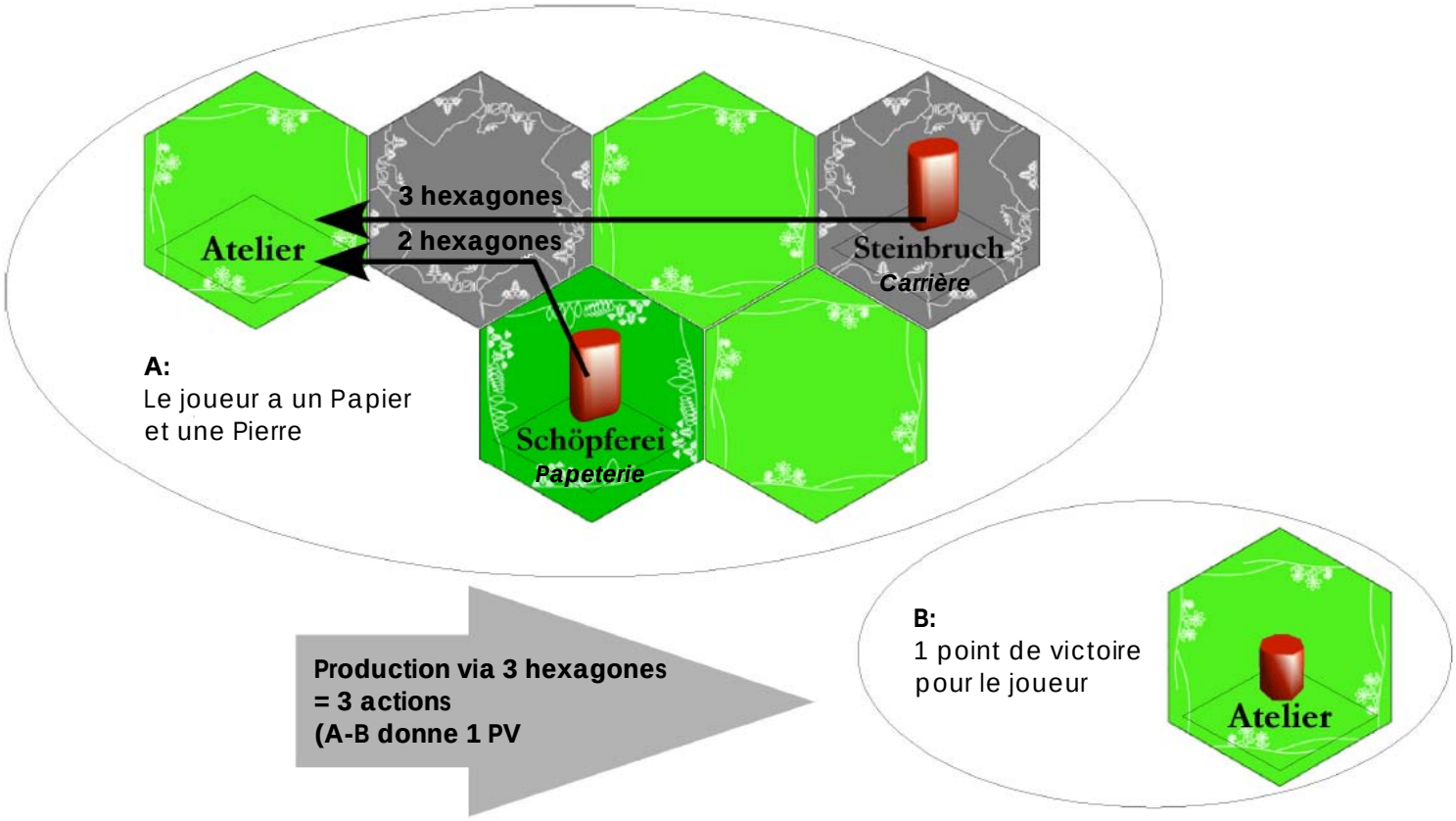
Figure 1

Mise en place préconisée pour les premières parties

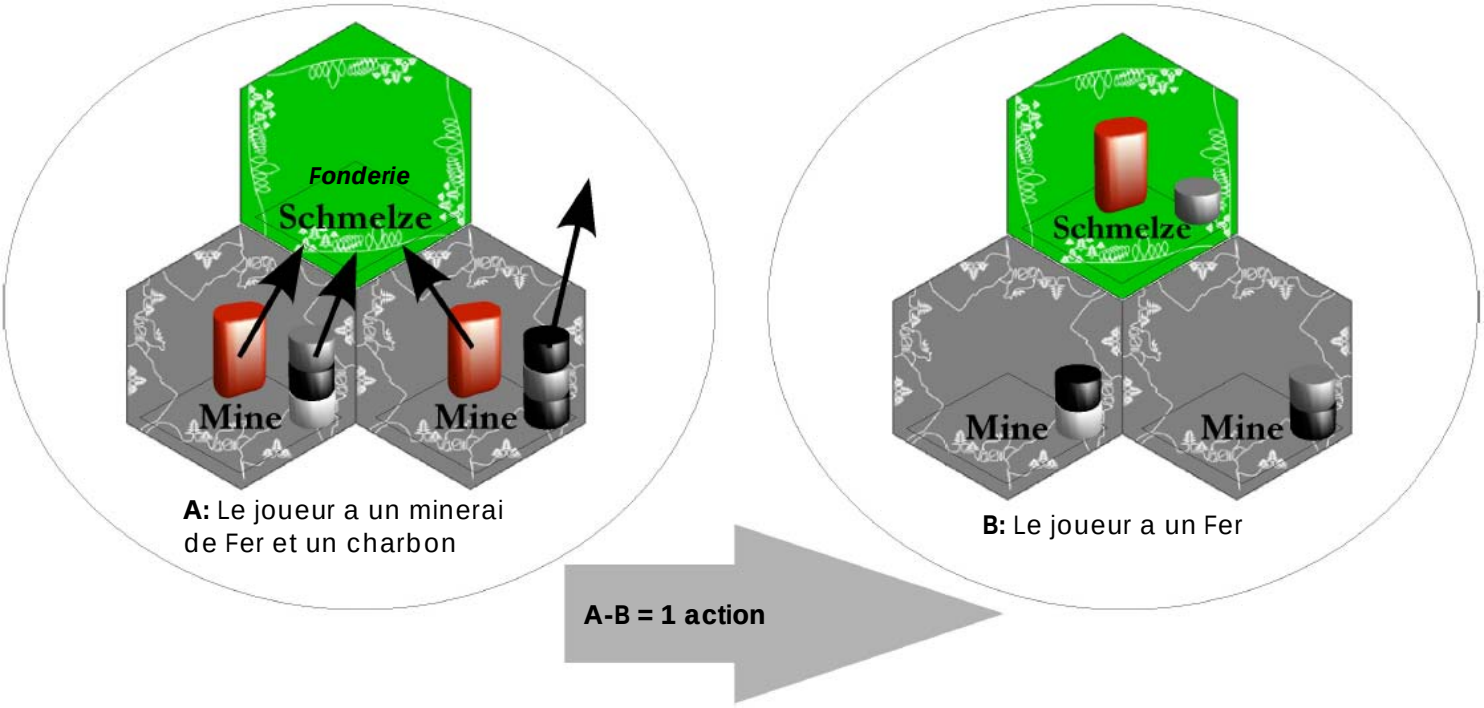


Exemple 1

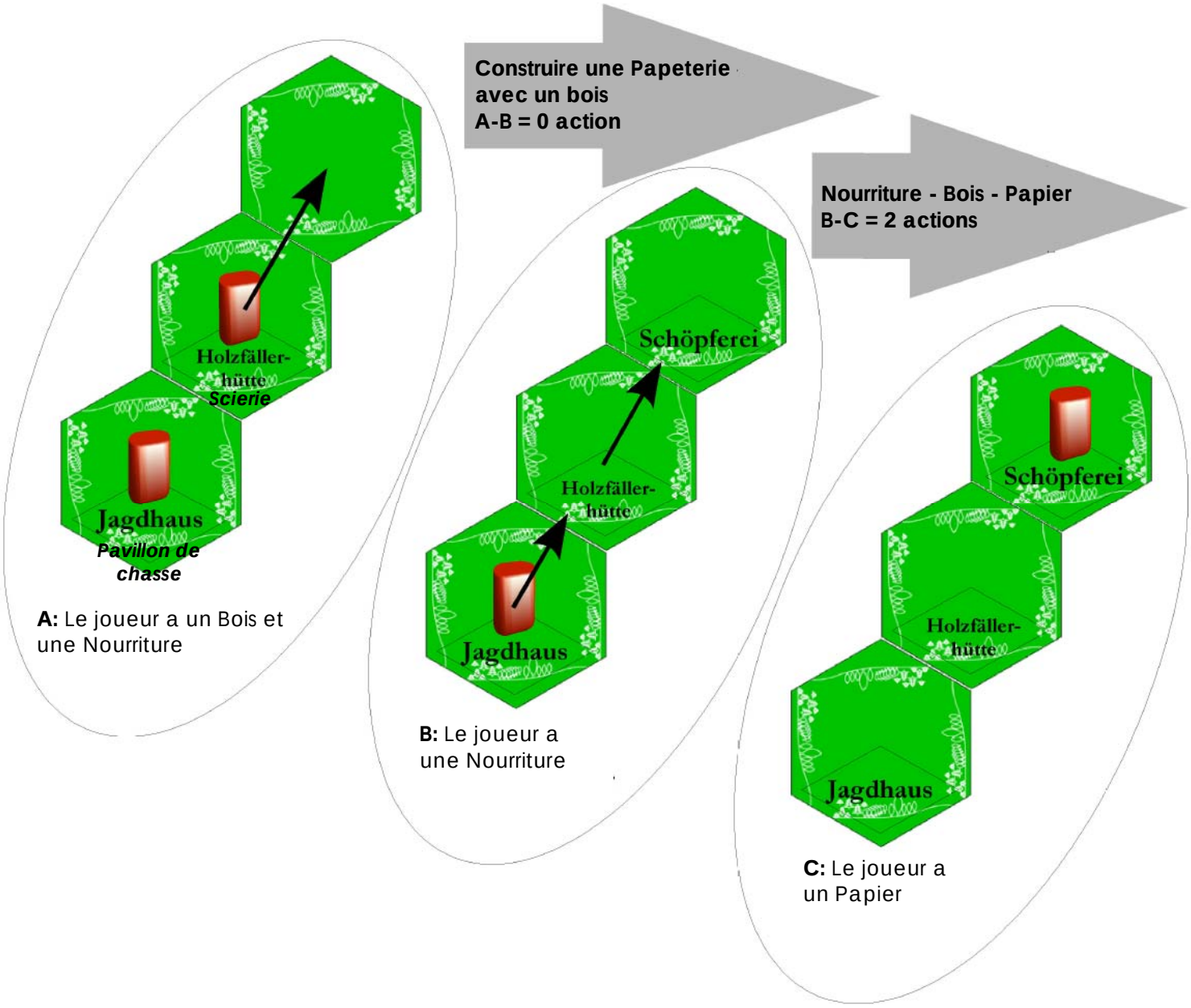
Produire un progrès avec 2 matières premières de différents hexagones



Exemple 2 : Production de Fer dans une fonderie



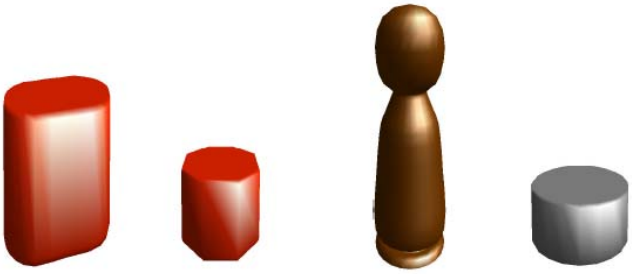
Exemple 3 : Construction suivie immédiatement d'une production du nouveau bâtiment



Hexagones

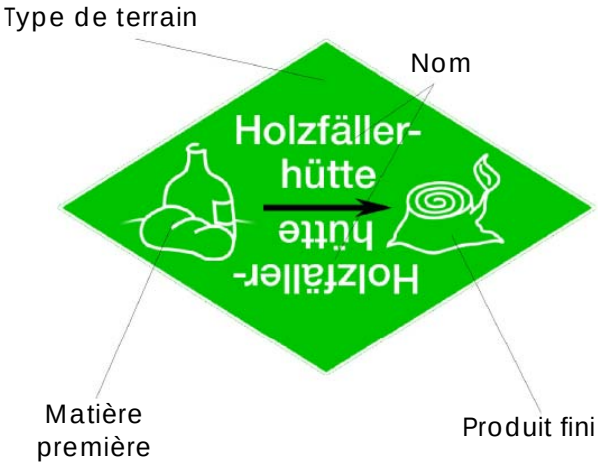
Champ Forêt Montagne

Composants en bois



Produit Point de victoire Cycle du temps Minerai

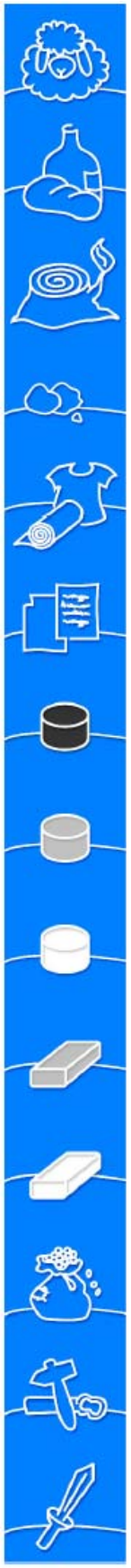
Tuiles Bâtiment



Symboles

Religion
Science
Culture (art)
Société
Guerre

Pavillon de chasse
Ferme
Bergerie



Laine
Nourriture
Bois
Pierre
Tissu
Papier
Charbon
Minerai de Fer
Minerai d'Argent
Fer
Argent
Monnaie
Outils
Armes

Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs, les lecteurs de règle, et toutes les personnes qui via leur travail infatigable ont amélioré ce jeu. En particulier nous souhaitons remercier : Philipp El Alaoui (Management), Leif Busse (Traduction anglaise), Günter Cornett (Berliner Spielautorenforum), Konrad Cywinski (Traduction polonaise), Frank Gartner et Roland Goslar (Feedback sur les concepts), Steffi Krage (Illustration), Florian Lau (Traduction japonaise), Nina Mende (Artwork), Kathrin Nos (Proofreading), Spielekreis Rieckhof (Testeurs) Yvonne Tietze (Lecture approfondie et testeur), Tumbling Dice (Testeur), Richard van

Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert

NEULAND

Table des matières

02-02 Introduction & Objectif du jeu

03-03 Matériel

04-05 Mise en place

06-06 Début de la partie et aperçu du tour d'un joueur

06-07 I. Fabriquer des produits

07-07 II. Réaliser des actions sur la Ligne du Temps

07-08 III. Utiliser des produits

08-09 III.A Coût de production et calcul des actions

09-09 IV. Eriger des bâtiments

09-10 V. Placer des Blasons

10-10 Fin du tour

10-10 Fin de la partie

11-11 Rappel des actions d'un joueur

11-12 Les unités de production

13-15 Exemple de début d'une partie à 2 joueurs

16-16 Liste des tuiles Bâtiments

16-16 Remerciements

Neuland

Un jeu de construction tactique de Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert avec un ordre du tour variable pour 2 à 4 stratèges.

Introduction & Objectif du jeu

Neuland est peu développé et offre beaucoup d'espaces; seuls quelques chasseurs et bûcherons y vivent. Les joueurs rivalisent pour créer une nouvelle civilisation dans laquelle 15 propriétés diverses promettent prospérité et progrès, tel l'Abbaye, la Maison des Guildes, la Mairie et une Forteresse. Qui veut quels bâtiments et qui les aura ?

Afin d'avoir des propriétés, vous devez d'abord construire et utiliser les unités de production; dans chacun de ces bâtiments, vous pouvez fabriquer un produit dont vous aurez besoin pour fabriquer un produit de plus grande valeur dans un autre bâtiment.

A ces fins, chacun se pose constamment les mêmes questions : "Dois-je travailler longtemps mais moins fréquemment, ou travailler durant un temps très court mais plus souvent ? Comment dois-je gérer le placement de mes blasons sur les propriétés que je convoite ?"

Le premier joueur à placer tous ses blasons remporte la partie.

Matériel

10 sections de plateau de jeu

(1 simple et 9 hexagones doubles)

32 figurines Ouvrier

(8 "ouvriers" par couleur: jaune, rouge, bleu clair, violet)

72 blasons

(18 par couleur : jaune, rouge, bleu clair, violet)

4 tuiles Charrette

(1 charrette par couleur)

21 marqueurs Minerai

(9 noirs [charbon], 6 gris [Minerai de Fer], 6 blancs [Minerai d'Argent])

1 sac en tissus

4 marqueurs Bois

4 marqueurs Nourriture

4 marqueurs Métal

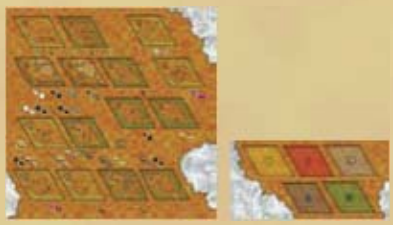
(chacun avec un symbole Fer et Argent)

1 Ligne du Temps

(6 pièces de puzzle)

1 pion Temps Présent

2 réserves de Bâtiments



4 plateaux individuels Rappel des Bâtiments

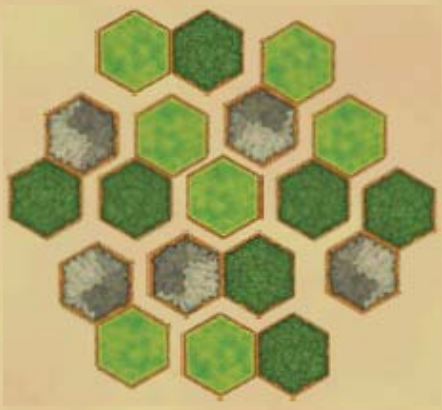
(1 plateau des propriétés par joueur)

57 tuiles Bâtiments

(vous trouverez une description détaillée des bâtiments de la page 11 à 16)

Mise en place

1. Placez **les sections du plateau** de jeu dans n'importe quel ordre afin de former un plateau de jeu hexagonal. La combinaison des pièces illustrées ci-dessous est conseillée pour les débutants.

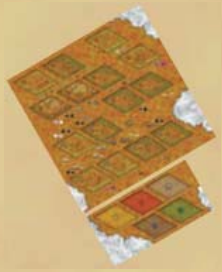


2. Placez **la Ligne du Temps** autour du plateau de jeu de manière à former une bordure. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, choisissez le chemin avec le symbole :

Ce chemin est formé de 11 cases :

Le chemin pour 4 joueurs est formé de 10 cases avec le symbole :

3. Placez les réserves de bâtiments près du plateau de jeu comme illustré ci-dessous:



4. Chaque joueur reçoit:

- 1 **tableau individuel Rappel des bâtiments**
- 1 **tuile Pavillon de Chasse** et
  1 **tuile Cabane de Bûcheron**
- 1 **Charrette**,
  1 **marqueur Nourriture** et
  1 **marqueur Bois**
- 8 **Ouvriers** et des Blasons d'une couleur :

  à 2 joueurs, chacun prend **18 blasons**
  à 3 joueurs, chacun prend **12 blasons**
  à 4 joueurs, chacun prend **9 blasons**

5. Triez les bâtiments restants en piles sur leurs emplacements respectifs des réserves de Bâtiments. Les tuiles représentent 2 types de bâtiments : **unités de production** et **propriétés**.

   Les **propriétés** sont marquées avec **un nombre** et sont placées sur la petite réserve de bâtiments sur leurs 5 zones respectives en fonction de leur symbole:

Religion

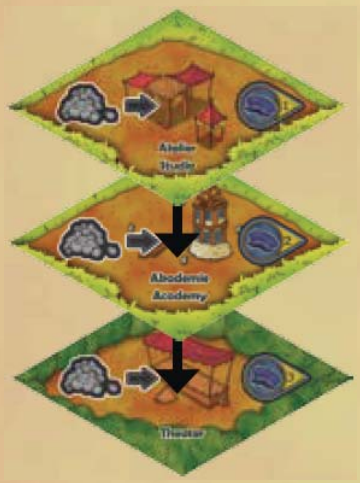
Science

Culture

Politique

Militaire

   Chaque zone reçoit 3 bâtiments avec le symbole correspondant. Empilez les tuiles **face cachée** de manière à avoir le plus grand nombre au-dessous et celle avec le plus petit nombre au-dessus.



   Triez et empilez les tuiles **Unités de production** face cachée sur la grande réserve de bâtiments.

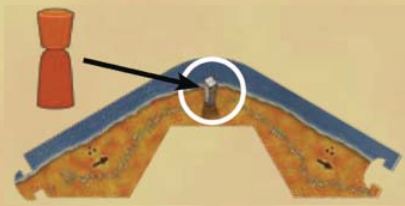
   - Maintenant vous pouvez voir sur les tuiles soit un symbole Bois ou Pierre.

   - Les unités de production de même type forment une pile sur la case correspondante de la réserve. (Cependant, il n'y a qu'une Caverne de l'Alchimiste).

6. Placez 2 des **4 marqueurs Métal** Argent face visible et 2 marqueurs Métal Fer face visible sur les cases correspondantes de la réserve de Bâtiments.

7. Placez les **marqueurs de Minerai** dans le sac et placez-le près du plateau de jeu.

8. Placez le **pion Temps Présent** sur n'importe quelle case de la Ligne du Temps. Ensuite, chaque joueur place l'un de ses ouvriers sur la même case en tant que Marqueur de Temps.



Début de la partie et aperçu du tour d'un joueur

Tirez au hasard une figurine Ouvrier, le joueur de cette couleur devient le premier joueur.

Maintenant, chacun à son tour, chaque joueur effectue:

D'abord, placez vos **deux tuiles Bâtiments** (Pavillon de Chasse et Cabane de Bûcheron), côte à côte avec la face Bâtiment visible, sur une case Forêt de manière à ce que l'image de la forêt sur les tuiles pointe vers le milieu de la case hexagonale.

Ensuite, réalisez un tour normal. Lors de chaque tour vous pouvez, dans n'importe quelles combinaisons :

- **fabriquer des produits**
- **construire des Bâtiments**
- **placer des Blasons** (impossible au premier tour)

Pour ce faire, vous devez:

- **utiliser des produits**
- réaliser **des actions** sur la Ligne du Temps

Ces 5 actions sont décrites dans l'ordre dans lequel elles peuvent être réalisées pour la première fois dans le déroulement de la partie:

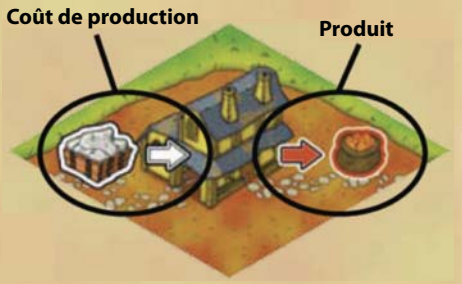
I. **Fabriquer des produits**
II. **Réaliser des actions sur la Ligne du Temps**
III. **Utiliser des produits**
IV. **Eriger des bâtiments**
V. **Placer des Blasons**

I. Fabriquer des produits

Vous fabriquez un produit en plaçant un ouvrier de votre réserve personnelle debout sur une unité de production. Les règles suivantes sont d'application:

- **au maximum un ouvrier** peut se tenir sur une unité de production
- les ouvriers sont uniquement placés sur les unités de production du plateau de jeu
- **chaque produit coûte au moins une action** *(p. 7, II, et p. 8, III-A)*. De plus, dans la plupart des cas, il y a un coût de production. Avec le Pavillon de Chasse, la Ferme, et la Bergerie, le joueur peut fabriquer des produits (nourriture ou laine) sans devoir donner d'autres produits. Un bâtiment peut produire plusieurs fois le même produit durant un tour, en payant 1 action pour chaque produit fabriqué.

  Dans toutes les autres unités de production, des frais sont d'application. A chaque fois, le joueur doit donner le ou les produits *(p. 7, III)* indiqués avant la flèche de gauche sur la tuile Bâtiment. Ensuite, le joueur possède le produit indiqué par la flèche de droite sur la tuile Bâtiment.



- En plaçant votre ouvrier sur une **Mine**, vous possédez le produit qui est sur le dessus de la pile des marqueurs Minerai : charbon, minerai de fer ou minerai d'argent *(p. 9, IV)*.

- La production dans un **Haut fourneau** coûte **soit** du charbon **et** du minerai de fer **ou** du minerai d'argent: si vous utilisez un charbon et un minerai de fer (et placez un de vos ouvriers sur un Haut Fourneau), vous placez un marqueur Métal face Fer visible sur le symbole de la tuile Bâtiment; ainsi vous possédez du Fer. C'est la même chose avec le minerai d'Argent et l'Argent.

II. Réaliser des actions sur la Ligne du Temps

Une action sur la Ligne du Temps correspond à déplacer son Marqueur de Temps sur la case suivante dans la direction indiquée par la flèche.

- Pendant un tour, vous démarrez avec votre marqueur de Temps sur la case du pion du Temps Présent, mais vous ne pouvez pas le rejoindre ou le dépasser à nouveau.

- Vous ne pouvez pas terminer votre tour si votre marqueur de Temps est sur la case d'un autre marqueur du Temps. Si nécessaire, vous pouvez laisser de côté des actions et vous déplacer derrière un ou plusieurs joueurs jusqu'à atteindre une case inoccupée.

III. Utiliser des produits

Vous utilisez un produit en retirant votre ouvrier d'une unité de production et en le replaçant dans votre réserve personnelle.

Exemple: Si vous retirez votre ouvrier d'une Carrière, vous utilisez une Pierre; si vous retirez votre ouvrier d'une Papeterie, vous utilisez un Papier, ...

- Chaque joueur peut seulement retirer ses propres ouvriers.

- Quand les **Bâtiments** sont érigés, ils **restent sur le plateau de jeu**. Tous les bâtiments "inoccupés" (sans ouvrier) sont disponibles pour le joueur dont c'est le tour.

- Après le premier tour, les ouvriers peuvent être sur des unités de production *(voir Fin d'un tour, p. 10)*; pour une production, le fait que l'ouvrier soit debout ou couché n'a pas d'importance. Cependant il est plus sensé **d'utiliser d'abord l'ouvrier couché**, sinon vous allez perdre le produit correspondant à la fin de votre tour.

- Vous devez **donner** tous les produits dont vous avez besoin pour produire **au même moment**.

- Si vous devez donner le produit d'une **Mine**, vous ne retirez pas seulement l'ouvrier mais aussi le marqueur de Minerai du dessus de la pile et le remettez dans le sac en tissus. Si vous retirez le dernier marqueur de Minerai d'une Mine, vous la réapprovisionnez en tirant, sans regarder, 3 nouveaux marqueurs de Minerai du sac et en les empilant dans **n'importe quel ordre** sur la tuile Bâtiment.

- Si vous retirez votre ouvrier d'un **Haut Fourneau**, vous replacez également le marqueur Métal dans la réserve des bâtiments.

- Si vous retirez votre ouvrier de la **Caverne de l'Alchimiste**, vous substituez n'importe quel autre coût de production.

- Si vous souhaitez utiliser de la nourriture, vous pouvez donner une seule fois par partie un marqueur Nourriture - au lieu d'utiliser l'ouvrier - en le remettant dans la boîte. Dans ce cas, vous ne devez faire aucune action sur la Ligne du Temps. Cela s'applique également pour l'utilisation d'un bois en donnant son marqueur Bois.
  Ces marqueurs sont particulièrement utiles si vous vous trouvez dans une situation de blocage car les unités de productions concernées sont occupées par des ouvriers adverses.

III-A. Coût de production et Calcul des Actions

Chaque hexagone de terrain sur lequel on peut fabriquer ou produire forme une zone de coût avec les terrains directement voisins.

Quand un produit est prélevé dans une zone de coût,

- le coût de production est d'**une** action
- la construction d'un bâtiment ne coûte **aucune** action

Quand un produit est prélevé en dehors de la zone de coût, chaque frontière d'hexagone de terrain traversée afin de rejoindre la zone de coût coûte **une action supplémentaire** sur la Ligne du Temps.

Exemple: Dans ce cas, la production coûte 2 actions car il y a utilisation d'un produit en dehors de la zone de coût.

Exemple: Dans ce cas, le coût pour ériger un bâtiment est de 1 action car il y a utilisation d'un produit en dehors de la zone de coût.

- Si vous devez utiliser **plusieurs produits de différentes distances** pour une même production, les frais de production de la plus longue distance sont appliqués pour le calcul des actions additionnelles.

- Vous pouvez utiliser la **charrette** une fois par partie pour parcourir une longue distance; vous donnez votre charrette et payez dans ce cas:
  - **une** seule action pour produire
  - **aucune** action pour ériger un bâtiment

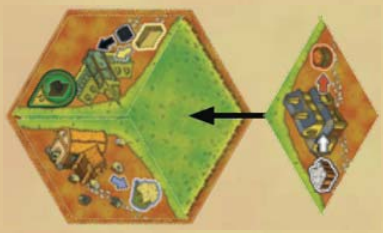
IV. Eriger des Bâtiments

Vous érigez un bâtiment en prenant une tuile Bâtiment depuis la réserve et en la plaçant sur un hexagone de terrain du plateau de jeu. Pour ce faire, les bâtiments des deux réserves sont disponibles selon les conditions suivantes:

- Chaque hexagone de terrain du plateau de jeu peut accueillir au maximum 3 bâtiments.

- Le site de construction doit être sur un paysage correspondant au fond de la tuile Bâtiment: les bâtiments avec un fond gris sont construits sur les montagnes, les bâtiments avec un fond vert clair sont construits sur les prairies, et les bâtiments avec un fond vert sont construits sur les forêts.

- Chaque tuile doit être placée face visible et de manière à ce que le paysage de la tuile pointe vers le centre du site de construction.



- Chaque joueur construit ses deux premiers bâtiments (Le Pavillon de Chasse et la Cabane de Bûcheron) gratuitement. Pour tout autre bâtiment, vous devez payer un coût de construction, par exemple, utiliser un produit *(p. 7, III)*:
  Chaque bâtiment avec un symbole Bois au verso coûte **un bois** et chaque bâtiment avec une pierre au verso coûte **une pierre**. Bien sur, vous pouvez utiliser un produit que si vous l'avez produit précédemment.

- Si vous construisez une **Mine**, vous tirez, sans regarder, 3 marqueurs Minerai du sac et les empilez dans **n'importe quel ordre** sur le symbole produit de la tuile Bâtiment.

- En ce qui concerne les **propriétés**, le coût est d'**une pierre** par bâtiment. En outre, vous pouvez seulement utiliser le bâtiment du dessus de la pile de la réserve des bâtiments.

Conseil pour les premiers tours: pour être capable d'ériger des bâtiments à chaque tour, vous devez essayer d'avoir toujours un de vos ouvriers sur une Cabane de Bûcheron.

V. Placer des Blasons

Placez les blasons sur les propriétés selon les règles suivantes:

- Il ne peut déjà y avoir des blasons sur la tuile.

- Le placement des blasons coûte des produits et des actions suivant les mêmes règles que pour la fabrication des produits (p. 6, I).
  *Cela signifie que pour placer un blason sur une propriété, il faut également utiliser plusieurs produits **au même moment**.*

- Placer **exactement autant de blasons** sur la tuile que sa valeur (1 - 4). **Exception**: fin de la partie *(p. 11)*.

  Exemple: Il reste seulement deux blasons au joueur Rouge; après avoir donné des armes, du tissus et de la nourriture, il place ses blasons sur le Sénat (il y a de la place pour 4 blasons). En faisant cela, Rouge remporte la partie.

- Une fois placé, les blasons restent sur la tuile jusqu'à la fin de la partie.

Fin du tour

A la fin de chacun de vos tours, vous réalisez 3 actions:

1. **Retirez tous vos ouvriers couchés** du plateau de jeu et remettez-les dans votre réserve. Cela n'arrive pas lors du premier tour.

2. **Tous les ouvriers debout** restent en place mais **sont couchés**.
   Il est également possible au début de votre tour de coucher tous vos ouvriers encore debout. De cette manière, vous pouvez être avisé sur les produits qui seront perdus à la fin de votre tour si vous ne les utilisez pas. Cela n'a pas d'importance sur le déroulement de la partie si vos ouvriers sont couchés à la fin de votre tour ou début de votre prochain tour.

3. **Après la première manche, l'ordre du tour est variable:** après chaque tour, le pion du Temps Présent est déplacé dans le sens horaire (dans le sens de la flèche) jusqu'à ce qu'il atteigne la case du prochain marqueur de Temps. Le propriétaire de ce marqueur de Temps débute son tour.

Si vous voulez, vous pouvez jouer **plusieurs tours d'affilée** tant que vous ne dépassez aucun autre joueur sur la Ligne du Temps et qu'il y a encore au moins une case de libre entre votre marqueur de Temps Présent et le suivant. Pour ce faire, vous devez déplacer le pion du Temps Présent sur la case de votre marqueur du Temps, en retirant vos ouvriers couchés et en couchant vos ouvriers debout.

Exemple: Si vous voulez produire un minerai qui n'est pas au-dessus de la pile des marqueurs de Minerai, il est intéressant de laisser le minerai du dessus se perdre afin d'en avoir un autre (lors du prochain tour).

Fin de la partie

Le premier joueur à placer son dernier blason gagne. Cela s'applique également s'il doit placer plus de blasons sur le dernier bâtiment qu'il lui en reste. Ensuite, la partie est terminée.

Rappel des Actions d'un joueur

Pendant un tour, dans n'importe quelles combinaisons:

- **Placer un ouvrier sur une tuile Bâtiment inoccupée**
  (="Fabriquer un produit")
  - coûte au moins 1 action
- **Placer une tuile Bâtiment sur un hexagone de terrain**
  (="Eriger un bâtiment")
  - coûte parfois des actions
- **Placer des blason**s
  - coûte au moins une action
- **Retirer un ouvrier d'une tuile Bâtiment**
  (="Utiliser un produit")
  - tenez compte de la distance vers la zone de coût !
- **Réaliser un maximum d'actions sur la Ligne du Temps** jusqu'à ce que le marqueur de Temps atteigne la dernière case avant le pion Temps Présent.

A la fin d'un tour:

- D'abord, retirer tous ses ouvriers couchés; ensuite, coucher tous ses ouvriers debout.
- Déplacer le pion Temps Présent vers le marqueur de Temps suivant.

Les unités de production

Le **Pavillon de Chasse** produit de la nourriture.

La **Ferme** produit de la nourriture.

La **Bergerie** produit de la laine.

La **Mine** utilise de la nourriture
pour produire du charbon,
du minerai de fer ou du minerai d'argent.

La **Carrière** utilise de la nourriture
pour produire de la pierre.

La **Cabane de Bûcheron** utilise de la nourriture pour produire du bois.

L'**Atelier de Tissage** utilise de la laine pour développer du tissu.

Le **Four à charbon de bois** utilise du bois pour le transformer en charbon.

La **Papeterie** utilise du bois pour le transformer en papier.

Le **Haut fourneau** utilise du charbon et du minerai de fer pour les transformer en fer.

La **Caverne de l'Alchimiste** utilise du papier et du fer pour les transformer en or.

La **Forge de l'Armurier** utilise du charbon et du fer pour les transformer en armes.

La **Manufacture de Pièces** utilise de l'argent pour fabriquer des pièces.

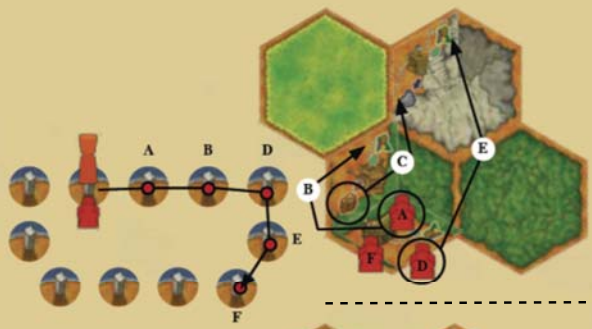
La **Forge** utilise du charbon et de l'argent pour les transformer en outils.

Le **Haut fourneau** utilise du charbon et du minerai d'argent pour les transformer en argent.

Exemple de début d'une partie à 2 joueurs

Début du tour du joueur Rouge:

Le joueur place son Pavillon de Chasse et sa Cabane de Bûcheron sur une forêt et place l'un de ses ouvriers sur la case du pion Temps Présent.



Déroulement du tour du joueur Rouge:

A: Production de nourriture, 1ère action
B: Production de bois, 2ème action
C: Construction d'une Carrière, pas d'action
D: Production de nourriture, 3ème action
E: Production d'une pierre, 4ème action
F: Production de nourriture, 5ème action

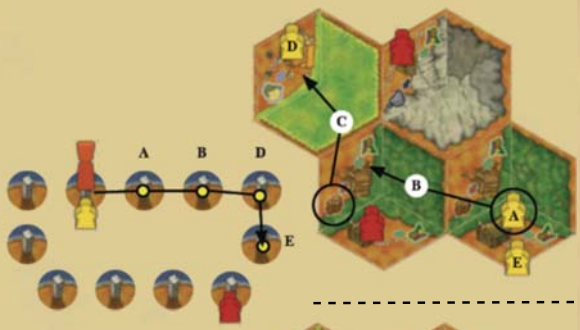
Fin du tour du joueur Rouge:

Lors du premier tour, aucun produit ne peut être perdu.

Le joueur doit maintenant coucher ses ouvriers debout sur le plateau de jeu ou le faire au début de son prochain tour. Dans cet exemple, la seconde option est prise.

Début du tour du joueur Jaune:

Le joueur place ses deux bâtiments sur une forêt inoccupée et met en place son marqueur de Temps.



Déroulement du tour du joueur Jaune:

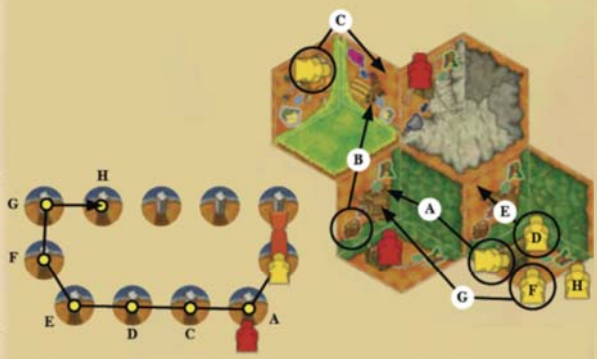
A: Production de nourriture, 1ère action
B: Production de bois, 2ème action
C: Construction d'une Bergerie, pas d'action
D: Production de laine, 3ème action
E: Production de nourriture, 4ème action

Fin du tour du joueur Jaune:

Pour des raisons stratégiques (voir le déroulement du prochain tour), le joueur décide de finir son tour maintenant. Ce qui signifie que dans une partie à 2 joueurs, la première manche est terminée, le pion du Temps Présent se déplace vers le prochain marqueur de Temps et à la fin de chaque tour à partir de maintenant.

Début du tour du joueur Jaune:

Le pion du Temps Présent a rejoint le marqueur de Temps jaune. En conséquence, c'est à nouveau au tour du joueur jaune. Tous les ouvriers jaunes debout sont maintenant couchés.



Déroulement du tour du joueur Jaune:

A: Production de laine, 1ère action
B: Construction d'un Atelier de tissage, aucune action
C: Production de tissu, 2ème action
D: Production de nourriture, 3ème action
E: Production de bois, 4ème action
F: Production de nourriture, 5ème action
G. Production de bois, 6ème action
H. Production de nourriture, 7ème action

Si Jaune avait joué un tour long (au lieu de deux courts), il aurait eu un maximum de 10 actions à sa disposition au lieu de 11 (4 + 7).

Fin du tour du joueur Jaune:

Le pion du Temps Présent est déplacé vers le marqueur de Temps suivant (rouge).

Début du tour du joueur Rouge:

Le joueur couche tous les ouvriers rouges.

Déroulement du tour du joueur Rouge:

A: Construction d'une Abbaye, aucune action
B: Production de pierre, 1ère action
C: Rouge utilise son marqueur Bois pour construire un Atelier de Tissage, aucune action
D: Production de laine, 2ème action
E: Production de tissu, 3ème action
F: Placement de blasons, Religion 1, 4ème action
G. Production de nourriture, 5ème action
H. Production de laine, 6ème action
I. Production de tissu, 7 ème action

Fin du tour du joueur Rouge:

Le pion du Temps Présent se déplace.

Début du tour du joueur Jaune:

Le joueur couche tous les ouvriers jaunes.

Le jeu se poursuit:

Jaune à maintenant un problème pour utiliser le tissu de l'Atelier de Tissage depuis que Rouge a été plus rapide et a déjà occupé l'Abbaye.

Bien que le bois et la nourriture soient une bonne base pour des projets futurs, Jaune va perdre le tissu à la fin de son tour car à ce moment, il doit retirer tous ses ouvriers couchés du plateau de jeu.

Jusqu'ici tous les ouvriers couchés peuvent être utilisés durant un tour et donc ces produits ne seront pas perdus.

Liste des tuiles Bâtiment

15 propriétés

Une de chaque

Atelier, Académie, Théâtre

Laboratoire, Bibliothèque, Maisons

Abbaye, Eglise, Cathédrale

Mairie, Tribunal, Sénat

Baraquement, Château, Forteresse

42 unités de production

1	Caverne de l'Alchimiste
2 de chaque	Ferme Four à charbon de bois Papeterie Bergerie Atelier de tissage Manufacture de Monnaie Forge de l'Armurier Forge
4 de chaque	Haut fourneau (2x Forêt, 2x Prairie) Pavillon de Chasse
5	Cabane de Bûcheron
6 de chaque	Carrière Mine

Remerciements

Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs, lecteurs de la règle et toutes les personnes impliquées pour leurs efforts inlassables en vue d'améliorer le jeu.

L'aide précieuses des groupes de testeurs de Bödefeld, du centre des conventions de Drübberholz, du "Rieckhof", ainsi que du "FAIRspielt", du "Spielewahnsinn" de Herme et du "Gathering of Friends".

Nous souhaitons mentionner tout particulièrement les personnes suivantes: Yvonne Tietze, Daniela Metzig, Andrea Kattnig, Thomas Mumm, Marco Metzig, Torsten Camps, Marko Frank, Meick Nickel et Carsten Wesel

Auteurs	Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert
Illustrations	Klemens Franz www.atelier198.com
3D	Andreas Resch
Texte	Annegret Schoenfelder
Traduction anglaise	Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

© eggertspiele oHG 2008, Hamburg

www.eggertspiele.de

Traduction française

LudiGaume
http://www.ludigaume.net