

UWE ROSENBERG Caverna

Un jeu de développement pour 1 à 7 joueurs âgés de 12 ans et plus.
Durée : 30 minutes par joueur.

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer à 5 joueurs ou moins, principalement pour réduire le temps d'attente.

INTRODUCTION

Dans ce jeu, vous incarnez des nains aventureux vivants reclus dans leurs cavernes. Vous creuserez des grottes et des tunnels à la recherche de rubis et de minerais, et vous les aménagerez pour créer des espaces habitables et des zones de travail. Vous aurez besoin de minerais pour forger les armes indispensables aux expéditions que vous entreprendrez. Les rubis sont une ressource précieuse et peuvent, à tout moment, être échangés contre des ressources et des tuiles Terrain. Devant l'entrée de votre caverne, vous chercherez à assurer votre subsistance en abattant des arbres, en élevant des animaux et en pratiquant l'agriculture. À la fin de la partie, le nain le plus fortuné sera victorieux.

MATÉRIEL

ÉLÉMENTS EN BOIS ET ACRYLIQUE

- 20 chiens (marron clair)
- 35 moutons (blancs)
- 30 ânes (gris)
- 30 sangliers (noir)
- 30 bœufs (marron)
- 45 bois (brun)
- 25 pierres (gris)



- 45 minerais (noir)
- 20 rubis (rouge)
- 40 céréales (jaune)
- 35 légumes (orange)
- 1 pion Premier joueur (jaune)
- 21 étables (3 dans chaque couleur)
- 35 nains (5 dans chaque couleur)



PLATEAUX DE JEU

- 7 grands plateaux Habitat (1 par couleur)
avec une forêt à gauche et une montagne à droite.
- 1 petit plateau d'actions de base
avec 3 actions préimprimées et les cases des tours 1 à 3.
- 1 grand plateau d'actions de base
avec les cases des tours 4 à 12.
- 1 plateau d'actions de base recto-verso
avec d'un côté les cases Action pour 1 à 3 joueurs, et de l'autre celles pour 4 à 7 joueurs.

- 1 grand plateau de jeu additionnel
avec les cases Action pour 5 joueurs d'un côté, et pour 6 ou 7 joueurs de l'autre.
- 1 petit plateau de jeu additionnel
avec les cases Action pour 3 joueurs d'un côté, et pour 7 joueurs de l'autre.
- 4 longs plateaux Aménagement
pour organiser les tuiles Aménagement.



JETONS

- 20 pièces d'or de valeur 1
- 24 pièces d'or de valeur 2
- 5 pièces d'or de valeur 10
- 1 marqueur Nain supplémentaire
- 88 marqueurs point de nourriture (PN)
- 7 marqueurs Récolte



- 52 marqueurs de force de l'arme
1 marqueur 1 et 2, 4 marqueurs 3 à 13, et 6 marqueurs 14.
- 8 marqueurs multiplicateurs « 4x »
avec au verso, un marqueur de mendicité (-3 Or).
- 8 marqueurs Ressource (« 8 moutons », « 8 ânes », « 8 sangliers », « 8 bœufs », « 10 bois », « 10 pierres », « 10 minerais », et « 5 rubis »).
- 2 marqueurs « 8 animaux »



TUILES TERRAIN ET AMÉNAGEMENT

- 17 tuiles Aménagement *Habitation identiques*
- 47 tuiles Aménagement *uniques*
- 8 tuiles simples Tunnel *(avec Grotte au verso)*
- 16 tuiles simples Rubis *(avec Champ au verso)*
- 16 tuiles simples Prairie *(avec Petit pâturage au verso)*

- 24 tuiles doubles Tunnel profond/Minerai
(avec Grand pâturage au verso).
- 40 tuiles doubles Grotte/Tunnel
(avec Grotte/Grotte au verso).
- 40 tuiles doubles Prairie/Champ
(avec Petit pâturage/Champ au verso).



CARTES

- 12 cartes Action *pour les tours 1 à 12.*
- 1 carte Événements de récolte
- 7 cartes Aide de jeu rubis/récolte



- 7 cartes Aides de jeu butin d'expédition
- 2 cartes Nain *(pour le jeu solo et le jeu à 2 joueurs).*

DIVERS

- 1 bloc note de score
- Des sachets transparents de rangement

- 1 livret de règles de 24 pages
- 1 livret annexe de 8 pages

MISE EN PLACE

La mise en place concerne le jeu pour 2 à 7 joueurs.

La partie solo est expliquée page 24.

Vos zones de jeu personnelles

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 nains et les 3 étables correspondants ainsi qu'un plateau Habitat.

Placez 2 nains côte à côte sur la case *Entrée de la caverne* de votre plateau Habitat.

Gardez les 3 autres nains et les étables à côté de votre plateau Habitat. Ils constituent votre réserve personnelle.

Prenez également un exemplaire des 2 cartes d'Aide de jeu.

Remettez les plateaux Habitat, les nains et les étables des couleurs non utilisées dans la boîte.

Note : nous vous recommandons de recouvrir les nains de votre réserve personnelle avec vos étables afin d'éviter de les utiliser par accident.



Vos deux premiers nains vivent ensemble dans l'entrée aménagée de votre caverne.



Choisissez le joueur qui aura le marqueur Premier joueur. Les joueurs reçoivent une quantité différente de point de nourriture (PN) selon leur position dans l'ordre du tour. Le premier joueur ainsi que celui à sa gauche reçoivent 1 PN, le troisième reçoit 2 PN et tous les autres reçoivent 3 PN.



1^{er} joueur



2^e joueur



3^e joueur



4^e joueur



5^e joueur



6^e joueur



7^e joueur

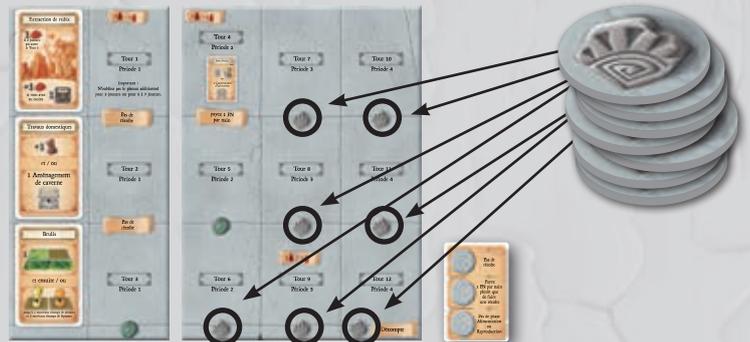


Plateaux d'actions et cases Action

Placez les 2 plateaux d'actions de base avec les cases des tours 1 à 3 et 4 à 12 l'un à côté de l'autre.

Mélangez les 7 marqueurs Récolte et placez-les face cachée (rune grise apparente), sur les cases des tours 6 à 12.

Placez la carte Récolte à côté des plateaux de jeu.



2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez 1 marqueur de phase de récolte orné d'une feuille verte, puis placez les 6 marqueurs restants sur les cases des tours 6 à 12, en laissant vide la case du tour 9.

Placez le troisième plateau de base à gauche des deux autres. Utilisez la face appropriée en fonction du nombre de joueurs :

- Lors d'une partie de 5 à 7 joueurs : utilisez le grand plateau.
- Lors d'une partie à 3 ou 7 joueurs : utilisez le petit plateau.

Placez les 4 plateaux Aménagement, à votre convenance, près des autres plateaux.



Plateaux aménagement et tuiles Aménagement

Les plateaux Aménagement sont recto verso. L'une des faces est utilisée lors d'une partie d'initiation, l'autre pour le jeu classique. Le jeu classique inclut une plus grande variété de tuiles Aménagement. Lors d'une partie d'initiation, rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Note : lors d'une partie à 6 ou 7 joueurs, nous vous recommandons de commencer directement par le jeu classique afin d'avoir une quantité suffisante de tuiles Aménagement en jeu.

Placez les tuiles Aménagement sur les cases appropriées des plateaux Aménagement. Il existe plusieurs tuiles *Habitation ordinaire*. Vous n'avez pas besoin de les mettre toutes sur le plateau. Procédez au réassortiment quand nécessaire.



Les cartes Action

Mélangez les 12 cartes Action et placez-les face cachée.

2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez du jeu la carte *Exploration*. Vous pouvez recouvrir d'une carte Nain la case inutilisée du tour 9.

- En bas de la pile, placez les cartes 4, recouvrez-les avec les cartes 3, puis posez les cartes 2 au-dessus.
- Placez la carte du tour 4 *Désir d'enfant / Désir d'enfant urgent* (pour l'instant, la face visible n'a pas d'importance).
- Enfin, posez les cartes 1 en haut de la pile.

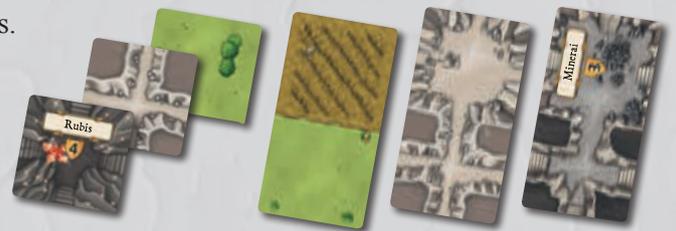
Vous pouvez disposer les cartes en éventail ou faire une pile.



Les tuiles Terrain

Triez les tuiles Terrain par type, et disposez-les en piles séparées. Il existe 3 types de tuiles doubles et 3 types de tuiles simples.

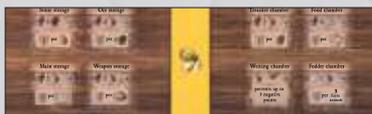
*Les cases Forêt peuvent recevoir des champs et des prairies (qui peuvent être améliorés en pâturages).
Les cases Montagne peuvent recevoir des cavernes et des tunnels (qui peuvent être améliorés en mines).*



Matériaux de construction, animaux et marqueurs de force de l'arme

Triez les composants restants et placez-les près des plateaux. Vous n'avez pas besoin de trier les marqueurs de force de l'arme. Vous pouvez laisser les animaux d'un côté du plateau et les matériaux de l'autre.

Mise en place pour 3 joueurs



Plateaux aménagement



Carte événement de récolte

Plateaux de jeu (de base et additionnel)

BUT DU JEU

Votre plateau Habitat est divisé en deux parties. À gauche, la forêt et à droite la montagne où est creusée votre caverne. Vous commencez la partie avec deux grottes : l'*Entrée de la caverne* aménagée pour 2 nains et un couple d'animaux, ainsi qu'une grotte prête à être aménagée.

Vos deux premiers nains vivent dans l'*Entrée de la caverne*. Si vous voulez agrandir votre clan, vous devrez construire des habitations. Certaines tuiles *Aménagement* servent à ce but, mais il existe d'autres moyens d'aménager une grotte.

Chacun de vos nains peut effectuer une action par tour. Les actions disponibles sont indiquées sur les plateaux de jeu. Un joueur après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, placez chacun un nain sur les plateaux de jeu jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs nains.

L'objectif de vos actions est de récolter de la nourriture (PN) pour vos nains et de développer votre plateau Habitat afin d'augmenter sa valeur Or pour la fin de la partie.

Note : chaque case Action ne peut être occupée que par un seul nain. Les nains retournent dans leur caverne que lorsque tous les nains de tous les joueurs ont été placés. Ils pourront alors être à nouveau placés lors du prochain tour.



Vue d'ensemble de votre plateau Habitat

Vous devez déboiser la forêt pour obtenir du bois. Les cases déboisées pourront être utilisées pour pratiquer l'agriculture et l'élevage d'animaux afin de nourrir votre clan.

Vous devez creuser la montagne pour obtenir de la pierre. Vous aurez besoin de ces matériaux pour aménager les cases vacantes de votre montagne.

Déboisez la forêt pour aménager des champs et des prairies.

Clôturez les prairies afin de les transformer en pâturages pour vos animaux d'élevage (retournez la tuile). Une case clôturée peut accueillir jusqu'à deux animaux.

Vous pouvez acquérir des tuiles simples *Prairie/Champ* avec des rubis. Elles coûtent 1 rubis chacune.



Agrandissez votre caverne en plaçant des tuiles doubles *Grotte/Tunnel* et *Tunnel/Tunnel* dans votre montagne.

Vous pouvez acquérir des tuiles simples *Tunnel/Grotte* avec des rubis. Une tuile *Tunnel* coûte 1 rubis et une tuile *Grotte* en coûte 2.

Placez votre première tuile double *Prairie/Champ* sur les cases *Forêt* adjacentes à l'*Entrée de votre caverne*.

Entrée de caverne est l'habitation de départ de vos deux premiers nains. Vous pouvez également y accueillir 2 animaux du même type.

Voici plusieurs moyens d'héberger vos animaux, mais sachez qu'il en existe d'autres.

Placez une tuile *Grand pâturage* sur 2 cases *Prairie* adjacentes pour héberger plus d'animaux. Construisez une étable pour doubler la capacité d'un pâturage. Un grand pâturage avec une étable permet d'accueillir jusqu'à 8 animaux de même type.

Construisez une étable sur une case *Forêt* (non déboisée) pour accueillir 1 sanglier uniquement (aucun autre animal).

Placez des tuiles *Aménagement* sur les grottes de votre caverne. Elles apportent de nombreux avantages.

Construisez une étable sur une case *Prairie* pour accueillir 1 animal de n'importe quelle espèce.

Cultivez des céréales ou des légumes dans vos champs et récoltez-les plus tard.

Chaque mine peut accueillir 1 âne.

Vous pouvez placer une mine de minerai (tuile double *Tunnel profond/Minerai*) sur 2 cases *Tunnel* adjacentes.

Vous pouvez placer une mine de rubis (tuile *Rubis*) sur des tunnels ordinaires ou des tunnels profonds. Si vous en placez une sur un tunnel profond, vous recevrez immédiatement 1 rubis.

Armes

Vous devez récolter du minerai pour forger des armes. La force d'une arme est déterminée par la quantité de minerai utilisée pour sa fabrication, augmentée de 1 après chaque expédition. Une arme nouvellement forgée a une force de 1 à 8. Cette force peut être augmentée durant la partie jusqu'à 14, au maximum.

Expédition

En fonction de son niveau, une expédition peut procurer de 1 à 4 butins. La nature de ces butins dépend de la force de l'arme du nain qui entreprend l'expédition (voir Aide jeu).



Une arme de force 8 est la meilleure arme qu'il est possible de fabriquer avec l'action *Forge d'armes*.

Si les joueurs sont nombreux, deux groupes vont se dessiner : un groupe qui aura une stratégie d'acquisition d'armes, tandis que l'autre sera plus pacifique. D'évidence, les membres d'un même groupe vont se disputer les mêmes ressources. Soyez vigilants et pondérez la compétition au sein de votre groupe afin de ne pas vous faire distancer par l'autre.

Quantité du matériel

Les seuls éléments en quantité limitée (hormis les tuiles *Aménagement* uniques) sont les 5 nains et les 3 étables de chaque joueur. Tous les autres sont considérés comme illimités.

Si vous venez à manquer de certaines pièces, utilisez les marqueurs multiplicateurs ou improvisez. Placez un jeton ressource sur un marqueur multiplicateur afin d'indiquer qu'il s'agit de 4 ressources de ce type.

Il existe des marqueurs qui représentent 8 animaux d'une espèce. Ils peuvent être utilisés sur un grand pâturage doté d'une étable.

Il existe également des marqueurs représentant 10 unités d'un matériau de construction précis.



Ce grand pâturage accueille actuellement 4 sangliers.

Vue d'ensemble du score final

À la fin de la partie, le joueur qui a amassé le plus d'Or est victorieux.

L'exemple suivant présente les diverses façons d'acquérir de l'Or et donc de marquer des points. Les nombres entre parenthèses présentent les points Or gagnés.

Chaque animal vaut 1 point Or. Cela tient compte des chiens et des animaux d'élevage (moutons, ânes, sangliers et bœufs).
(2+4+2+3+10=21)

21

Les tuiles Aménagement valent le nombre de points Or imprimé sur leur tuile.
(2+2+2+3+3=12)

12

Vous perdez 2 points Or pour chaque espèce d'animaux d'élevage que vous ne possédez pas. Il ne manque aucune espèce à ce plateau.

Les pâturages valent le nombre de points Or imprimé sur leur tuile.
(2+4=6)

6

Les légumes (récoltés ou non), les rubis et l'Or valent chacun 1 point Or.
(5+1+12=18)

18

Chaque céréale vaut 0,5 point Or, qu'elle ait été récoltée ou non (le total est arrondi à l'unité supérieure).
(9 céréales = 5)

5

Chaque nain vaut 1 point Or.
(4)

4

Certaines tuiles Aménagement fournissent des points Or bonus. La *Réserve de fourrage* vaut 6 points Or pour 19 animaux d'élevage.
(6)

6

Vous perdez 1 point Or pour chaque case inutilisée.
(-3)

-3

Les mines valent le nombre de points Or imprimé sur leur tuile.
(4+3+4=11)

11

Le joueur a obtenu un score de 80 points Or.

Les joueurs expérimentés dépasseront aisément les 100 points.

80

DÉROULEMENT DU JEU

Déroulement d'un tour

Le jeu se déroule en **12 tours du jeu**, répartis en **5 périodes** jouées l'une après l'autre.

Les joueurs ayant déjà joué à *Agricola* n'ont besoin de lire que les phrases écrites en marron. Toutes les autres règles de *Caverna* sont identiques à celles d'*Agricola*.

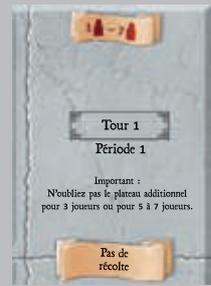
2
JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, il n'y a que 11 tours de jeu.

Aperçu d'un tour de jeu

1. Ajouter une nouvelle case Action.

Au début de chaque tour, révéléz la première carte Action et placez-la sur la case appropriée des plateaux de jeu. Cette carte devient une nouvelle case Action.



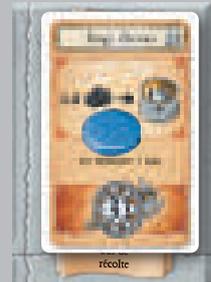
2. Approvisionner les cases Action d'accumulation.

Placez des ressources depuis la réserve sur les cases Action qui le requièrent. Ces cases Action sont illustrées d'une flèche (flèche d'accumulation).



3. Phase de travail.

Jouez, chacun votre tour et dans le sens horaire, 1 nain sur une case Action des plateaux de jeu. Effectuez ensuite les actions proposées par cette case. Chaque case Action ne peut être occupée que par un seul nain.

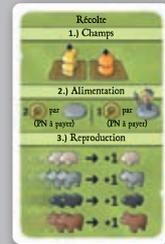


4. Retour à la caverne.

Une fois que tous les nains de tous les joueurs ont été placés, renvoyez vos nains dans leur habitation.

5. Récolte.

À la fin de la plupart des tours, une récolte a lieu. À chaque récolte, vous obtenez des céréales et des légumes, nourrissez votre clan, et vos animaux se reproduisent.
Note : Récolte et phase de récolte désignent la même chose. Récolte est employée pour alléger le texte.



1. Ajouter une nouvelle case Action

Révéléz la première carte de la pile des cartes Action et placez-la sur la case de tour vide avec le plus petit numéro (les cases sont numérotées de 1 à 12).

La nouvelle case Action s'ajoute aux cases Action déjà disponibles. Elle peut être utilisée par n'importe quel joueur durant la phase de travail de ce tour, ainsi que celles des tours suivants.

Cas particuliers : la carte Action *Désir d'enfant* arrive en jeu au tour 4. Placez-la face *Désir d'enfant* visible, puis retournez-la sur la face *Désir d'enfant urgent* dès que la carte Action *Vie de famille* est révélée durant l'étape 3.

Dans les petites familles, le temps passant, le désir d'enfant se fait de plus en plus pressant.



À partir du tour 6, révélez le marqueur Récolte présent sur la case de tour qui reçoit la nouvelle carte Action et laissez-le face visible sur la Rune grise.



Le verso de chaque marqueur Récolte est orné d'une rune grise, tandis que le recto est illustré d'une feuille verte ou d'un point d'interrogation rouge.



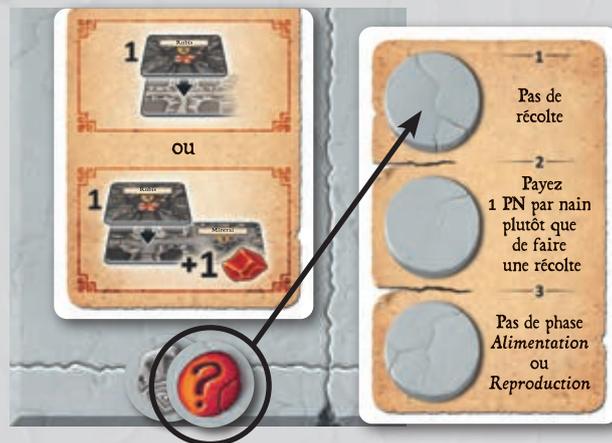
Une feuille verte signifie qu'une phase de récolte normale adviendra à la fin du tour (voir page 9).



Un point d'interrogation rouge signifie que la récolte sera jouée différemment (voir *Quels tours se terminent par une phase de récolte*, page 10).

Note : si vous souhaitez garder l'effet de surprise, ne révélez le jeton Récolte qu'à la fin du tour.

Exemple : un point d'interrogation rouge a été révélé. La carte Évènements de récolte détermine ce qui va affecter la récolte. C'est la première fois qu'un point d'interrogation est révélé, c'est donc l'évènement du haut de la carte qui est concerné : il n'y aura pas de récolte à ce tour.



2. Approvisionner des cases Action

Une case Action avec une flèche spéciale indique que cette case doit être approvisionnée en ressources à chaque tour, même si elle contient encore des ressources (celles-ci s'y accumulent). Ces cases Action sont appelées « cases d'approvisionnement ».

Par exemple, 3 icônes bois signifie que vous devez ajouter 3 bois sur cette case Action à chaque tour.

Cas particulier : l'*Exploitation forestière* indique « 3 (1) bois ». Cela signifie que vous devez ajouter 3 bois sur la case uniquement si elle est vide. S'il y a déjà du bois sur la case, ajoutez 1 bois uniquement. De même, la case Action *Subsistance* « 1 céréale (1 légume) » signifie que vous devez ajouter 1 céréale sur cette case si elle est vide, sinon ajoutez 1 légume à la place.



Ceci est une case d'approvisionnement.

Remarques sur l'approvisionnement

- Lors de l'approvisionnement, prenez les ressources requises dans la réserve.
- Il n'y a pas de limite à la quantité de ressources accumulées sur une case d'approvisionnement.
- Si l'une des ressources venait à manquer, utilisez les marqueurs multiplicateurs ou improvisez (voir page 5).

3. Phase de travail

Chacun son tour, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un seul nain depuis sa caverne sur une case Action inoccupée, et il effectue immédiatement l'action décrite.

Chaque case Action ne peut être utilisée que par un seul nain au cours d'un même tour.

Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs nains.

Important : vous devez placer vos nains par ordre croissant en fonction de la force de leur arme, en commençant par les nains désarmés.



Chaque fois que vous récupérez des matériaux de construction, des céréales, des légumes, des PN ou des rubis, placez les dans votre réserve personnelle, visibles des autres joueurs.

Les animaux doivent, quant à eux, être placés directement sur votre plateau Habitat (voir la page 20). Vous ne pouvez pas les stocker dans votre réserve personnelle.

Remarques sur la phase de travail

- À votre tour, vous ne pouvez placer qu'un seul nain à la fois.
- Vous ne pouvez placer un nain sur une case Action que si vous utilisez au moins une des actions de la case.
- Si un joueur n'a plus de nains disponibles dans sa caverne quand vient son tour, il doit passer. Seuls les joueurs ayant encore des nains continuent de les placer, chacun leur tour, normalement.
- Vous ne pouvez placer que les nains provenant de votre caverne. Vous ne devez pas utiliser ceux de votre réserve personnelle. Ceux-là ne sont pas encore nés et seront introduits plus tard dans le jeu (voir *L'action croissance du clan*, page 15.)
- Les animaux que vous recevez durant la phase de travail et que vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas placer sur votre plateau Habitat peuvent être convertis en PN immédiatement (voir page 11).
- Si une case Action indique « ou » : vous devez choisir une action parmi plusieurs options.
- Si une case Action indique « et / ou » ou « et ensuite / ou » : vous pouvez effectuer toutes les actions de la case.
- Si une case Action indique « et puis » : la première action est obligatoire, tandis que la seconde est optionnelle, mais tributaire de la première pour pouvoir être effectuée



4. Retour à la caverne

Retirez vos nains des plateaux de jeu et replacez-les dans vos habitations.

Remarques sur le retour à la caverne

- La façon dont vous redistribuez vos nains dans vos habitations n'a pas d'importance.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de nains qu'il y a de place pour eux dans votre caverne. Chacun de vos nains, épuisé par le labeur, doit trouver en fin de tour, un lit bien à lui.
- Placez vos nains côte à côte dans votre caverne afin que vos adversaires puissent voir ceux qui sont armés, ainsi que la force de leur arme.



Les habitations sont reconnaissables à l'encadré orange qui entoure leur nom.

5. Récolte

Pendant une récolte, les joueurs doivent nourrir leur clan. Certains tours se terminent par une récolte, d'autres non (voir *Quels tours se terminent par une phase de récolte ?*, page 10). La récolte passe par trois phases successives qui se jouent dans l'ordre suivant : les champs, l'alimentation, et la reproduction.

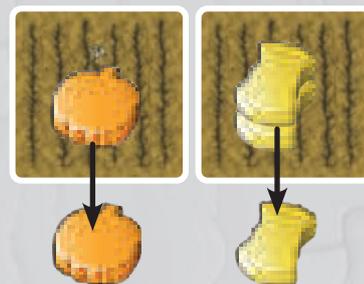
Phase 1 des récoltes : les champs

Retirez 1 jeton céréale ou 1 jeton légume de chacun de vos champs cultivés et mettez-les dans votre réserve personnelle (voir *L'action Semences*, page 14).

Phase 2 des récoltes : l'alimentation

Au cours de cette phase, les joueurs doivent nourrir leur clan en payant 2 PN par nain dans leur caverne. Les enfants nés lors du tour précédent avec l'action *Croissance du clan* ne consomment que 1 PN durant cette phase. Ils consommeront normalement 2 PN lors des prochaines phases d'alimentation (voir *Phase 2 des récoltes : l'alimentation*, page 9).

Si vous venez à manquer de PN, vous pouvez convertir des ressources en PN (voir *Règles de conversion des PN*, page 11).



C'est l'heure de la récolte !

Marqueurs de mendicité

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas fournir les PN requis, vous devez prendre 1 marqueur de mendicité pour chaque PN manquant. Vous ne pouvez pas rendre des nains pour ne pas avoir à les nourrir.

À la fin de la partie, vous perdez 3 points Or pour chaque marqueur de mendicité en votre possession. Il est impossible de se débarrasser des marqueurs de mendicité.



■ Phase 3 des récoltes : la reproduction

Vos animaux d'élevage (moutons, bœufs, ânes et sanglier) se reproduisent.

Si vous avez **au moins 2 animaux d'élevage de la même espèce**, vous recevez 1 nouveau-né animal de cette espèce, mais seulement si vous avez de la place pour le recevoir sur votre plateau Habitat.

Les nouveau-nés et les parents animaux ne peuvent pas être convertis en PN juste après la naissance. Vous devez les placer sur votre plateau avant.

Exemple : un joueur a construit une étable dans la forêt devant l'entrée de sa caverne. Il peut désormais accueillir jusqu'à 3 sangliers. Ces derniers pourront se reproduire et engendrer un marcassin, même s'ils ne sont pas côte à côte.



Remarques sur la reproduction

- Vous recevez tous vos animaux nouveau-nés en même temps, et non l'un après l'autre.
- Vous ne pouvez recevoir au maximum qu'un animal par espèce et par récolte.
- Les chiens ne sont pas des animaux d'élevage. Ils ne se reproduisent pas.
- Les animaux se reproduisent indépendamment du lieu où ils se trouvent sur votre plateau Habitat. Ils peuvent parfaitement se trouver dans des endroits séparés.

Quels tours se terminent par une phase de récolte ?

■ Tours 1 à 4

Les tours 1 et 2 n'ont pas de récolte. **La première récolte est à la fin du tour 3.**

À la fin du tour 4, il n'y a pas de récolte, mais vous devez payer 1 PN par nain dans votre caverne (même pour un nouveau-né). Il n'y a ni phase de champs, ni phase de reproduction.

■ Tours 5 à 12

Par défaut, il y a une récolte à la fin des tours 5 à 12. Toutefois, cela peut changer si un marqueur Récolte avec un point d'interrogation rouge est révélé. Les marqueurs Récolte ont été placés sur les cases de tour 6 à 12 lors de la mise en place (voir page 2). La probabilité dépend du nombre de points d'interrogation rouges déjà révélés.

Remarques

- Il n'y a pas de récolte à la fin du tour où est révélé le **premier** point d'interrogation.
- Lorsque le **deuxième** point d'interrogation est révélé, au lieu de la récolte, vous devez payer 1 PN par nain dans votre caverne (y compris un nouveau-né) à la fin de ce tour.
- Lorsque le **troisième** point d'interrogation est révélé, vous devez choisir, individuellement, si vous voulez jouer une phase de champ ou une phase de reproduction lors de la récolte de ce tour. Vous ne pouvez pas jouer les deux. La phase d'alimentation est jouée normalement, peu importe votre choix.

Afin de garder la trace du nombre de points d'interrogation résolus, placez les jetons (les uns après les autres) sur la carte Événements de récolte après leur résolution.

Note : à cause du grand nombre de phases de récolte dans le jeu, vous avez besoin de beaucoup de PN pour vos nains affamés. D'un autre côté, vous récoltez vos cultures plus souvent et vos animaux se reproduisent également plus régulièrement. Prenez l'habitude de nourrir votre clan et tout sera beaucoup plus facile qu'il ne semble.

Exemple: le premier point d'interrogation a déjà été résolu. Lorsque le prochain sera révélé, tous les joueurs devront payer 1 PN pour chacun de leurs nains.



Règles de conversion des PN

Afin de nourrir vos nains, vous pouvez, à tout moment convertir vos ressources en PN. Vous trouverez, en bas à droite de votre plateau Habitat, un tableau de conversion qui résume les règles de conversion:

- Vous pouvez acheter des PN avec de l'Or. Dépensez 1 Or de plus que la quantité de PN que vous souhaitez acquérir : 1 PN coûte 2 Or, 2 PN coûtent 3 Or, etc. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.
- Vous ne pouvez pas dépenser les points Or qui vous seront attribués en fin de partie (comme ceux des mines ou des pâturages). Gardez en mémoire que chaque Or vaut 1 point Or en fin de partie.



Or et points Or.



- Vous pouvez convertir vos animaux en PN. Les moutons valent 1 PN, les sangliers valent 2 PN et les bœufs valent 3 PN. Un âne seul vaut 1 PN, mais deux ânes valent 3 PN.
- Vous pouvez convertir vos récoltes en PN. Les céréales valent 1 PN et les légumes valent 2 PN.
- Les rubis peuvent être échangés contre des ressources comme des sangliers ou des légumes d'une valeur de 2 PN. De ce fait, vous pouvez directement convertir un rubis en 2 PN (voir *L'utilisation des rubis*, page 17).
- Les chiens, les matériaux de construction (le bois, la pierre et le minerai) et les nains ne peuvent pas être convertis en PN.



Le tableau de conversion sur votre plateau Habitat résume les règles de conversion en PN.

La plupart des règles qui suivent sont nouvelles, même pour un vétéran d'Agricola, il n'y a plus de texte marron pour la suite de cette règle.

Les actions

Certaines cases Action sont disponibles dès le début du jeu tandis que d'autres ne le sont que plus tard (voir *Ajouter une nouvelle case Action*, page 7). Plusieurs cases Action ne sont disponibles qu'avec un certain nombre de joueurs (voir page 3).

Type de case Action

Questions auxquelles vous trouverez réponse

1. Les cases Action fournissant des tuiles doubles et explication de l'action *Semaines*.

Comment puis-je obtenir des tuiles doubles ?

2. Les cases Action concernant la croissance du clan et explication de l'action *Aménagement de caverne*.

Comment puis-je obtenir plus de nains ?

3. Les cases Action concernant les ressources et les mines, et explication de l'utilisation des rubis.

Que puis-je faire avec les mines et les rubis ?
Comment puis-je obtenir les tuiles simples ?

4. Les cases Action concernant les animaux et explication sur l'élevage des animaux.

Comment puis-je obtenir des animaux ?

5. Les cases Action concernant les armes et explication des Expéditions.

À quoi servent les armes ?

6. La case Action *Premier joueur*.

Qui sera le premier joueur du prochain tour ?

7. Les cases Action *Imitation*.

Que puis-je faire lorsqu'un adversaire occupe une case Action dont je veux me servir ?

1. Les cases Action fournissant des tuiles doubles

À la fin du jeu, vous perdez 1 point Or par case inutilisée de votre plateau Habitat. Une case inutilisée est une case qui n'a ni étable ni tuile posée dessus.

Les cases Action Gisement et Extraction de pierre

Les cases Action *Gisement* et *Extraction de pierre* accumulent de la pierre. Lorsque vous effectuez ces actions, prenez toutes les pierres présentes sur la case Action.

Ces cases permettent aussi de récupérer une **tuile double pour votre montagne**. Avec *Gisement*, vous pouvez choisir la face que vous désirez utiliser (Grotte/Grotte ou Grotte/Tunnel), tandis que *Extraction de pierre* ne vous permet d'utiliser que la face Grotte/Tunnel.

Vous devez alors placer la tuile sur 2 cases Montagne vides et adjacentes, connectées à votre caverne. La tuile doit être placée de manière adjacente (horizontalement ou verticalement) à une case Montagne déjà occupée.

Si vous placez la tuile sur un lac souterrain, recevez immédiatement de la réserve 1 ou 2 PN, selon la quantité indiquée.



Vous commencez la partie avec 2 cases Montagne occupées.

Exemple : le joueur pose une tuile double sur un lac souterrain de sa montagne, il gagne donc immédiatement 1 PN de la réserve.

Note : lors d'une partie de 4 à 7 joueurs, la restriction de la case Action *Extraction de pierre* est compensée par le fait qu'elle accumule de la pierre plus rapidement que la case Action *Gisement*.

Remarques sur les cases Action Gisement et Extraction de pierre

- Si vous ne disposez plus de cases Montagne vides, vous ne pouvez plus placer de tuiles doubles dans votre montagne. Vous ne pouvez pas placer de tuile simple à la place d'une tuile double lorsque vous utilisez ces cases.
- Lors d'une partie de 5 à 7 joueurs, la case Action *Petite extraction de pierre* devient disponible. Elle fournit 1 pierre et une tuile double Grotte/Tunnel.
- Lors d'une partie à 7 joueurs, la case Action *Agrandissement* devient disponible. Elle fournit 1 pierre et une tuile double Grotte/Tunnel, ou 1 bois et une tuile double Prairie/Champ pour votre forêt.

Les cases Action Défrichage, Subsistance et Brulis

Les cases Action *Défrichage* et *Subsistance* sont des cases d'accumulation qui fournissent respectivement du bois et des cultures. La case Action *Brulis* permet quant à elle une action Semailles supplémentaire.

Ces cases Action permettent aussi de récupérer une **tuile double** (Prairie/Champ) pour votre Forêt afin de dégager des prairies et de labourer des champs.

Vous devez placer la tuile double sur deux cases Forêt adjacentes de votre plateau Habitat.



La première tuile que vous placez (qu'elle soit simple ou double), doit obligatoirement être placée devant l'entrée de votre caverne. Toutes les tuiles suivantes doivent être placées adjacentes (horizontalement ou verticalement) à un champ, une prairie, ou un pâturage.

Si vous recouvrez une des tanières de sangliers de votre forêt, prenez immédiatement 1 sanglier de la réserve. Vous pouvez accueillir ce sanglier sur votre plateau Habitat ou le convertir immédiatement en 2 PN (voir *Règles de conversion des PN*, page 11).

Si vous recouvrez un cours d'eau de votre forêt, prenez immédiatement 1 PN de la réserve.

Note : la première tuile Prairie et/ou Champ que vous posez en jeu doit être placée devant l'entrée de votre caverne, que ce soit une tuile simple ou une tuile double.



Remarques sur les cases Action : Défrichage, Subsistance et Brulis

- Les deux cases Forêt adjacentes sur lesquelles vous placez une tuile double Prairie/Champ ou une autre tuile double n'ont pas à être vides. L'une d'entre elles peut déjà être occupée par une étable. Dans ce cas, placez la tuile double sous l'étable, de manière à ce que l'étable soit posée dans une prairie (voir *L'action Construction d'étable*, page 19).
- Si vous ne disposez plus de cases Forêt adjacentes disponibles, vous ne pouvez plus placer de tuile double Prairie/Champ. Dans ce cas, vous ne pouvez pas placer de tuile simple en remplacement d'une tuile double lorsque vous effectuez les actions *Défrichage*, *Subsistance* ou *Brulis*.
- Vous n'êtes absolument pas obligé de placer vos champs à côté de vos précédents champs, ni vos prairies à côté de vos précédentes prairies. Les tuiles en tant que telles, par contre, doivent être placées adjacentes les unes aux autres.

L'action Semailles

Vous pouvez faire pousser des cultures grâce à l'action Semailles. Vous les récolterez durant la phase de récolte. C'est un des moyens de nourrir votre clan sur le long terme.

Pour semer des céréales, prenez **1 céréale de votre réserve personnelle** et placez-la sur un champ vide. Prenez ensuite **2 céréales de la réserve** et placez-les sur votre céréale fraîchement semée.

Vous pouvez également semer des légumes. Prenez **1 légume de votre réserve personnelle** et placez-le sur un champ vide. Prenez ensuite **1 légume de la réserve** et placez-le sur votre légume fraîchement semé.

Avec une seule action Semailles, vous pouvez **semier des céréales et des légumes, jusqu'à 2 fois chacun**.

Note : vous pouvez effectuer une action Semailles sur la case Action Brulis, puis, sur la case Action Vie de famille (durant l'étape 3).



Un champ de céréales fraîchement ensemencé contient 3 céréales.

Un champ de légume en contient 2.



Remarques sur l'action Semailles

- Vous ne pouvez pas semer de culture (céréale ou légume) si vous n'avez pas au moins un jeton du type approprié dans votre réserve personnelle (sauf si vous possédez des rubis, voir page 17).
- Une fois totalement récolté, un champ peut être ensemencé à nouveau grâce à une nouvelle action Semailles.

2. Les cases Action concernant la croissance du clan

L'action Aménagement de caverne

La case Action *Travaux domestiques* permet de faire l'action *Aménagement de caverne*. Vous pouvez alors choisir une tuile Aménagement disponible sur le plateau Aménagement.

Payez le coût de construction requis, inscrit à gauche sous le nom de la tuile (le plus souvent du bois et/ou de la pierre) et placez la tuile sur une grotte vide de votre montagne.

Chaque tuile Aménagement possède une capacité décrite en bas de la tuile (voir Annexe page A3).



Taillleur de pierre



Les habitations sont des tuiles Aménagement particulières. Elles fournissent de l'espace pour des nains supplémentaires.

Remarques sur l'action *Aménagement de caverne*

- Vous ne pouvez pas effectuer une action *Aménagement de caverne* si vous ne disposez pas de grotte vide.
- Vous ne pouvez pas placer de tuiles *Aménagement* sur un tunnel, une mine, ou une case Montagne vierge. Cependant, vous pouvez en placer une sur la Grotte vide préimprimée de votre plateau *Habitat*.
- Une fois placée, vous ne pouvez pas retirer, déplacer, ou construire par-dessus une tuile *Aménagement*.
- Vous pouvez aménager une grotte vide en entreprenant une expédition (voir *Les expéditions*, page 20).
- À l'exception de l'habitation ordinaire, il n'existe qu'un seul exemplaire de chaque tuile *Aménagement*. Les tuiles *Habitation* ordinaires sont considérées comme illimitées. Si elles venaient à manquer, improvisez.



Au début de la partie, cette grotte est prête à être aménagée.

L'action *Construction d'habitation*

L'action *Construction d'habitation* se trouve sur les deux faces de la carte Action *Désir d'enfant* (et *Désir d'enfant urgent*) du tour 4.

Lorsque vous effectuez une action *Construction d'habitation*, prenez une tuile *Habitation*, payez le coût de construction, et placez-la sur une grotte vide. Chaque habitation procure de l'espace pour un ou deux nains.

Note : l'action Construction d'habitation prépare l'action Croissance du clan.



Remarques sur l'action *Construction d'habitation*

- Vous aurez la possibilité d'aménager une habitation en entreprenant une expédition (voir *Les expéditions*, page 20).
- Les tuiles *Habitation* ordinaires ne sont pas les seules que vous pouvez construire. D'autres habitations se cachent parmi les tuiles *Aménagement* (voir Annexe, page A3).

L'action *Croissance du clan*

L'action *Croissance du clan*, se trouve sur les cartes Action *Vie de famille*, *Désir d'enfant*, *Désir d'enfant urgent*, ainsi que sur la case Action *Provisions* (lors d'une partie à 4 joueurs ou plus).

Vous ne pouvez utiliser l'action *Croissance du clan* que si vous avez au moins un espace libre pour un nain. Un nouveau-né requiert de l'espace pour l'accueillir dans votre caverne.

Lorsque vous effectuez une action *Croissance du clan*, prenez un jeton nain de votre réserve personnelle et placez-le sur le nain qui a entrepris l'action. Le nouveau nain ne peut pas effectuer d'action pendant ce tour, il doit d'abord grandir.

Durant la phase de retour à la caverne de ce tour, ce nouveau nain doit être accueilli dans un espace libre, comme tous les autres nains.



Ce joueur peut loger 4 nains dans sa caverne, mais pour l'instant, son clan ne comprend que 3 nains.

Remarques sur l'action Croissance du clan

- L'action *Croissance du clan* permet d'obtenir un nain supplémentaire à utiliser lors des tours ultérieurs, toutefois, vous devrez nourrir plus de nains (voir *Phase 2 des récoltes : l'alimentation*, page 9).
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 nains dans votre clan.
- Vous ne pouvez plus utiliser d'action *Croissance du clan* une fois que vous avez 5 nains en jeu (sauf si vous construisez l'habitation supplémentaire, voir Annexe, page A3).
- Vous n'obtenez qu'une unique action *Croissance du clan* par case Action, mais vous pouvez en utiliser plusieurs si vous voulez agrandir votre clan rapidement.



La tuile habitation supplémentaire fournit de l'espace pour un sixième nain.

3. Les cases Action concernant les ressources et les mines

La case Action Provisions

La case Action *Provisions* est disponible dès le début de la partie.

Elle fournit 1 bois, 1 pierre, 1 minerai, 1 PN, et 2 Or. Lors des parties de 4 à 7 joueurs, vous pouvez, à la place, effectuer une action *Croissance du clan*.

La case action Mine de minerai

La case Action *Mine de minerai* devient disponible durant l'étape 1.

Si, dans votre montagne, vous disposez de deux tunnels ordinaires horizontalement ou verticalement adjacents, vous pouvez utiliser l'action *Mine de minerai* pour placer dessus une tuile double Tunnel profond/Minerai. Si vous le faites, prenez 3 minerais de la réserve.

En plus, ou à la place, vous pouvez entreprendre une expédition de niveau 2 (voir *Les expéditions*, page 20).



Deux tunnels ordinaires sont recouverts d'une tuile Minerai.

Remarques sur l'action Mine de minerai

- Les tunnels profonds sont reconnaissables à leur teinte plus sombre (que celle des tunnels ordinaires) et aux escaliers qui les bordent.
- Les tuiles doubles Tunnel profond/Minerai ne peuvent se placer qu'au-dessus de tunnels ordinaires. Vous **ne pouvez pas** les placer sur des tunnels profonds (même partiellement).
- Une tuile Minerai vaut 3 points Or.
- Chaque mine peut accueillir un âne (voir page 20).



Astuce concernant l'action Mine de minerai :

- À tout moment, vous pouvez échanger 1 rubis contre 1 tuile simple Tunnel (voir *L'utilisation des rubis*, page 17). Vous pouvez alors placer ce tunnel simple à côté d'un autre tunnel ordinaire préexistant, puis utilisez l'action *Mine de minerai* pour les recouvrir, tous les deux, de la tuile Tunnel profond /Minerai. Vous pouvez même recouvrir deux tuiles Tunnel simples adjacentes.

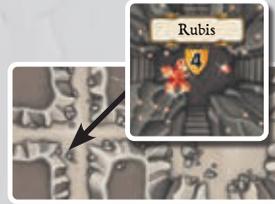
La case Action Mine de rubis

La case Action *Mine de rubis* devient disponible au tour 5 ou 6.

Si vous disposez d'au moins une case Tunnel vide dans votre montagne, vous pouvez placer une tuile Rubis sur l'une d'entre elles. Si vous la placez sur un tunnel profond, vous recevez immédiatement 1 rubis de la réserve. Les tunnels profonds et les mines de minerai sont sur la même tuile.

Remarques sur l'action Mine de rubis

- Une mine de rubis vaut 4 points Or.
- Chaque mine de rubis ou de minerai peut accueillir 1 âne (voir page 20).



Ce tunnel est recouvert par une mine de rubis.



Les cases Extraction de minerai, Extraction de rubis, Livraison de minerai et Livraison de rubis

Les cases Action *Extraction de minerai* et *Extraction de rubis* sont disponibles dès le début du jeu. La case Action *Livraison de minerai* devient disponible à l'étape 3, et la case Action *Livraison de rubis* à l'étape 4.

Lorsque vous utilisez l'une de ces actions, prenez tous les jetons minerais ou rubis présents sur la case.



Lorsque vous effectuez les actions *Extraction de minerai* ou *Livraison de minerai*, recevez 2 minerais supplémentaires de la réserve pour chaque tuile *Minerai* en votre possession.

Lorsque vous effectuez l'action *Extraction de rubis*, si vous possédez au moins 1 tuile *Rubis*, vous recevez 1 rubis supplémentaire de la réserve. Vous ne pouvez pas recevoir plus d'1 rubis supplémentaire.

Lors d'une partie à 2 joueurs, aucun rubis n'est placé sur cette case Action durant les deux premiers tours.

Lorsque vous effectuez l'action *Livraison de rubis*, si vous possédez au moins 2 tuiles *Rubis*, vous recevez 1 rubis supplémentaire de la réserve. Vous ne pouvez pas recevoir plus d'1 rubis supplémentaire.

L'utilisation des rubis

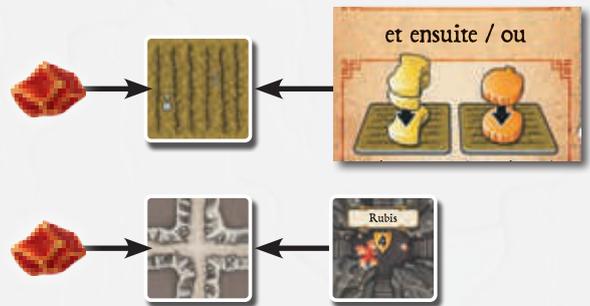
Les rubis peuvent être utilisés de plusieurs façons (voir Aide de jeu).

- Les rubis sont une sorte de **joker**. Vous pouvez, à tout moment les échanger contre des animaux, des matériaux de construction, des céréales, des légumes et de l'Or. La seule exception est le bœuf, pour lequel vous devez payer 1 PN, en plus du rubis.
- Vous pouvez également dépenser 1 rubis pour obtenir une **tuile simple** Champ ou Prairie. Vous devez immédiatement la placer sur une case Forêt adjacente à un champ, une prairie, ou un pâturage préexistant (voir page 13). Si vous ne possédez dans votre forêt ni champ, ni prairie, ni pâturage, placez la tuile simple devant l'entrée de votre caverne.
- Vous pouvez dépenser 1 rubis pour obtenir une **tuile simple Tunnel** ou 2 rubis pour obtenir une **tuile simple Grotte**. Vous devez immédiatement la placer sur une case Montagne vide (adjacente à votre caverne).
- Les rubis peuvent aussi être dépensés pour placer un nain armé en dehors de l'ordre croissant de placement. En dépensant 1 rubis, vous pouvez **ignorer l'ordre de placement** pour l'un de vos nains (voir *Phase de travail*, page 8).



Astuces sur l'usage des rubis

- Lorsque vous effectuez une action *Semaines*, vous pouvez dépenser 1 rubis pour obtenir une tuile simple Champ juste avant de semer (voir page 14). Vous pouvez également dépenser des rubis pour obtenir des cultures.
- Lorsque vous effectuez l'action *Extraction de rubis*, vous pouvez dépenser 1 rubis pour obtenir une tuile simple Tunnel afin de pouvoir y placer votre mine de rubis (voir page 17).
- Modifier l'ordre de placement de vos nains est important pour les expéditions (voir *L'action Forge d'armes*, page 20).



La case Action Commerce de minerai

La case Action *Commerce de minerai* devient disponible à l'étape 4.

Lorsque vous utilisez cette case Action, vous pouvez échanger 2 minerais contre 2 Or et 1 PN. Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois. Vous pouvez ainsi échanger 6 minerais contre 6 Or et 3 PN.



La case Action Marché hebdomadaire

La case Action *Marché hebdomadaire* n'est disponible que pour les parties de 5 à 7 joueurs. Elle est disponible dès le début de la partie.

Recevez 4 Or de la réserve. Vous pouvez, si vous le désirez, dépenser cet Or contre différentes ressources. Les prix sont indiqués sur la carte :

- les matériaux de construction, un mouton, un âne ou une céréale coûtent 1 Or ;
- un sanglier, un chien ou un légume coûte 2 Or ;
- un bœuf coûte 3 Or.



Remarques sur l'action Marché hebdomadaire

- Vous ne pouvez acheter qu'un seul jeton de chaque type par action.
- Vous n'êtes pas limité aux 4 Or que vous obtenez. Vous pouvez, tant que vous en avez, en dépenser autant que vous le voulez.
- Vous pouvez dépenser moins de 4 Or. Vous pouvez même ne rien dépenser.
- Vous pouvez acheter des animaux et les convertir immédiatement en PN.
- Si vous ne pouvez pas payer la somme exacte avec les pièces en votre possession, faites de la monnaie.

4. Les cases Action concernant les animaux

Les cases Action Élevage de moutons et Élevage d'ânes

La case Action *Élevage de moutons* devient disponible à l'étape 1.

La case Action *Élevage d'ânes* devient disponible à l'étape 2.

Ces cases accumulent respectivement des moutons et des ânes. Avant de prendre ces animaux, vous pouvez convertir une prairie en pâturage et/ou construire 1 étable pour pouvoir accueillir plus d'animaux.

Vous devez accueillir ces moutons et ces ânes sur votre plateau Habitat (voir page 20). Vous ne pouvez pas les placer dans votre réserve personnelle, mais vous pouvez les convertir en PN.



Note : il n'existe pas de case Action Élevage de sangliers. Un des moyens pour en obtenir est de déboiser ou de construire au-dessus des deux tanières de sanglier de votre plateau. Il n'existe pas non plus de case Action Élevage de bœufs. Vous pouvez choisir des sangliers et des bœufs comme butin d'expédition, ou en échange de rubis (voir pages 17 et 21).

L'action Construction de clôtures

Les cases Actions *Élevage de moutons*, *Élevage d'ânes* et *Construction de clôtures* permettent de clôturer des prairies pour les transformer en pâturages. Les pâturages peuvent accueillir des animaux (voir page 20).

Vous pouvez convertir une prairie en **petit pâturage** et/ou deux prairies adjacentes en **grand pâturage**. Les prairies clôturées s'appellent des pâturages.

Vous devez dépenser **2 bois** pour clôturer une prairie, qu'elle soit sur une tuile simple ou sur une tuile double. Cette case devient alors un petit pâturage. Pour l'indiquer, retournez la tuile Prairie sur l'autre face.



Si vous possédez deux prairies adjacentes sur votre plateau Habitat, vous pouvez dépenser **4 bois** pour les convertir toutes les deux en un seul grand pâturage. Pour l'indiquer, placez une tuile double Grand pâturage sur ces deux cases. Les grands pâturages sont imprimés au dos des tuiles Minerai.

Vous pouvez placer une tuile Grand pâturage sur deux cases Prairie, horizontalement ou verticalement adjacentes.

Remarques sur l'action Construction de clôtures

- Vous ne pouvez clôturer ni un champ, ni une forêt, ni une case Montagne.
- Seules les prairies peuvent devenir des pâturages. Vous ne pouvez pas convertir directement une forêt en pâturage.
- Les pâturages sont définitifs. Une fois construits, ils ne peuvent être ni divisés ni combinés.
- Vous pouvez construire des clôtures moins coûteuses en entreprenant une expédition (voir Annexe, page 1).
- Vous ne pouvez construire qu'un petit pâturage et/ou un grand pâturage par action.

Astuce concernant l'action Construction de clôtures

- Avant d'effectuer une action *Construction de clôtures*, vous pouvez dépenser 1 rubis pour acheter une tuile simple Prairie et ensuite la transformer en petit pâturage grâce à l'action *Construction de clôtures*.



L'action Construction d'étable

Vous pouvez construire une étable grâce aux cases *Élevage de moutons* et *Élevage d'ânes*.

Comme les pâturages, les étables vous permettent d'accueillir plus d'animaux. Dépensez 1 pierre pour construire une étable. Vous pouvez placer une étable sur n'importe quelle case Forêt, Prairie ou Pâturage. Les étables sont permanentes. Une fois construites, elles ne peuvent être ni enlevées ni déplacées. Vous ne pouvez construire qu'1 étable par action.



Remarques sur l'action Construction d'étable

- Vous ne pouvez pas construire d'étable sur un champ ou une case Montagne.
- Lorsque vous construisez une étable sur une case Forêt, cette case n'a pas besoin d'être adjacente à une autre tuile de votre plateau.
- Chaque case de votre plateau Habitat, en dehors de votre montagne, peut recevoir 1 seule étable. Les grands pâturages occupent 2 cases, ils peuvent donc recevoir 2 étables.
- Vous êtes limité à 3 étables. Vous ne pouvez pas en construire plus.
- Une case Forêt dotée d'une étable pourra devenir plus tard une prairie dotée d'une étable, si vous placez dessus une tuile Prairie. Par contre, vous ne pouvez pas placer de champ sur cette case.
- Une case Prairie dotée d'une étable peut être clôturée pour devenir un pâturage (petit ou grand) si elle est adjacente à une autre case Prairie. Remplacez l'étable à sa place après avoir retourné la tuile.
- Construire une étable sur un cours d'eau ou une tanière de sanglier ne vous octroie pas de récompense (voir page 13). Vous devez placer une tuile sur ces cases pour l'obtenir.
- Vous pouvez construire une étable gratuitement en entreprenant une expédition (voir Annexe, page 1).

Les expéditions

De nombreuses cases Action vous permettent d'entreprendre une expédition avec un nain armé. Le **niveau de l'expédition** (1 à 4) détermine combien de butins **différents** vous pouvez obtenir.

L'aide de jeu *Butins d'expédition* liste plusieurs ressources et actions différentes. Chaque case contient un butin d'expédition. Choisissez les butins un par un, dans n'importe quel ordre.

Chaque butin requiert une **force minimale**. Vous pouvez uniquement choisir les butins parmi ceux requérant une **force inférieure ou égale à la force de l'arme** du nain qui a entrepris l'expédition.

À la fin d'une expédition, la force de l'arme du nain est automatiquement augmentée de 1, cela représente l'expérience gagnée (indépendamment du niveau de l'expédition).



Exemple : un de vos nains munis d'une arme de force 1 a entrepris une expédition de niveau 3. En récompense, il peut obtenir les butins « +1 à la force de toutes les armes », « 1 chien » et « 1 bois ». Il n'est pas encore assez fort pour obtenir de meilleurs butins.



Grâce au butin « +1 à la force de toutes les armes » et à l'expérience acquise en fin d'expédition, la force de l'arme de votre nain a été augmentée de 2. Elle est désormais de niveau 3.

Rappel sur l'ordre de placement des nains

Vous devez placer vos nains en ordre croissant selon la force de leur arme (voir *Phase de travail*, page 8). Placez en premier vos nains désarmés, puis vos nains armés, dans l'ordre croissant de la force de leur arme.

Vous pouvez dépenser un rubis pour contourner l'ordre de placement de l'un de vos nains (voir page 17).

Exemple : vous désirez entreprendre une expédition alors qu'il vous reste un nain équipé d'une arme de force 3 et un autre nain équipé d'une arme de force 14. Malheureusement, vous devez d'abord placer votre nain le plus faible alors qu'il serait plus efficace d'utiliser le plus fort. Vous dépensez alors 1 rubis pour placer votre nain équipé d'une arme de force 14 avant de placer le plus faible.



Remarques sur la force de l'arme

- Un nain ne peut porter qu'une seule arme.
- Vous ne pouvez pas utiliser l'action *Forger une arme* avec un nain déjà armé.
- Vous ne pouvez pas dépenser de minerai pour améliorer l'arme d'un nain ou pour remplacer l'ancienne.
- Une arme est liée à son nain. Vous ne pouvez pas forger une arme avec un nain, puis la passer à un autre nain.
- Un nain armé ne peut jamais perdre ou se débarrasser de son arme. Un nain aime son arme plus que tout. Il la garde toujours sous la main.
- Un nain désarmé ne peut pas entreprendre d'expédition.
- Vous ne pouvez pas utiliser vos armes pour attaquer d'autres joueurs.
- La force d'arme maximale est de 14. Vous ne pouvez pas augmenter une arme au-delà de ce niveau.
- Si vous avez quatre nains désarmés et un nain équipé d'une arme de force 14, vous pouvez payer 1 rubis pour placer votre nain armé avant n'importe lequel de vos autres nains.

Note : il ne faut ni sous-estimer ni surévaluer l'importance des expéditions. Ce jeu a été conçu afin que vous puissiez gagner pacifiquement, mais également en vous armant lourdement. Lors d'une partie à 4 joueurs ou plus, si l'un des joueurs est le seul à s'armer, il gagnera très probablement. Et s'il est le seul à ignorer les armes, il est très probable qu'il gagnera aussi.

Il est important de choisir le bon butin. Les autres joueurs peuvent continuer de jouer pendant que vous faites votre choix. La force de votre arme sera augmentée après l'expédition. Placez le marqueur de force d'arme immédiatement supérieur à côté du nain qui a entrepris l'expédition. Quand vous aurez terminé de choisir vos butins, échangez le marqueur de force actuel contre le nouveau.

À une exception près : si vous choisissez le butin « +1 à toutes les armes », changez le marqueur d'arme de force de chacun de vos nains armés par celui directement supérieur (maximum 14).



Exemple détaillé concernant la forge d'arme et l'expédition

Vous possédez 10 minerais dans votre réserve personnelle et un nain désarmé. Vous placez votre nain désarmé sur la case Action Forge d'armes et vous payez 7 minerais afin de forger une arme de force 7.

Pour signaler l'imminente expédition de niveau 3, vous pouvez placer un marqueur d'arme de force 8 à côté de votre nain. Vous choisissez ensuite les butins suivants : 1 chien, 2 Or et un Aménagement de caverne. Ces butins ont respectivement une force minimum requise de 1, 6 et 7, et ne sont donc pas supérieurs à la force d'arme de votre nain.

À la fin de cette expédition, vous pouvez échanger votre marqueur d'arme de force 7 contre le marqueur d'arme de force 8.

6. La case Action Premier joueur

La case Action *Premier joueur* varie selon le nombre de joueurs.

Le pion Premier joueur n'est pas passé à la fin du tour. Pour devenir premier joueur, vous devez utiliser la case action *Premier joueur*. Si personne ne le fait, le pion Premier joueur reste où il est et le premier joueur reste le même qu'au tour précédent.

De plus, si vous utilisez la case Action *Premier joueur*, prenez en sus tous les PN accumulés, plus 2 minerais (lors de parties de 1 à 3 joueurs) ou 1 rubis (lors de parties de 4 à 7 joueurs).



Prenez le pion Premier joueur, les PN accumulés, plus 2 minerais ou 1 rubis, suivant le nombre de joueurs.



7. Les cases Action Imitation

Les cases Action *Imitation* deviennent disponibles dans les parties à partir de 3 joueurs. L'action *Imitation*, coûte 0, 1, 2, ou 4 PN, selon la case Action utilisée.

Lorsque vous utilisez une action *Imitation*, payez les PN requis et choisissez une case Action actuellement occupée **par un nain adverse**.

Vous pouvez effectuer cette action comme si vous aviez placé votre nain dessus. La seule case Action qui ne peut être imitée est *Premier joueur*.



Remarques sur l'action Imitation

- Votre nain reste sur la case Imitation. Ne le placez pas sur la case Action que vous imitez.
- Lorsque vous imitez une case d'approvisionnement, vous ne prenez aucune ressource accumulée. Celles-ci ont déjà été récupérées par votre adversaire.
- Vous ne pouvez pas imiter une case Action occupée par l'un de vos nains.
- Lors des parties de 5 à 7 joueurs, il y a plusieurs cases Action *Imitation*. Elles peuvent toutes être utilisées pour imiter la même case Action ou pour des cases Action différentes.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin du tour 12. Utilisez une feuille de score pour effectuer le décompte final. Le joueur ayant le plus de points Or gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

- 1 Or par **chien** et 1 Or par **animal d'élevage**.
- -2 Or par espèce **d'animal d'élevage qu'il vous manque**. Le chien n'est pas un animal d'élevage.
- 0,5 Or par **céréale**. Comptez toutes vos céréales, qu'elles soient dans votre réserve ou dans vos champs. Divisez ce nombre par 2 et arrondissez-le à l'entier supérieur.
- 1 Or par **légume**. Comptez tous vos légumes, qu'ils soient dans votre réserve ou dans vos champs. Divisez ce nombre par 2 et arrondissez-le à l'entier supérieur.
- 1 Or par **rubis**.
- 1 Or par **nain**.
- -1 Or par **case inutilisée** (celles qui ne contiennent ni tuile ni étable). Les deux cases Grotte préimprimées de votre caverne ainsi que les grottes non aménagées sont considérées comme utilisées.
- Additionnez les points Or de vos **tuiles Aménagement, pâturages et mines** :
 - les petits pâturages valent 2 points Or ;
 - les grands pâturages valent 4 points Or (indépendamment de l'espèce et du nombre d'animaux présents dessus) ;
 - les mines de minerai valent 3 points Or ;
 - les mines de rubis valent 4 Or (qu'elles accueillent un âne ou non) ;
 - la valeur des tuiles Aménagement est inscrite à droite, sous le nom de la tuile.
- Additionnez les points **bonus des tuiles Aménagement jaunes**. La plupart des tuiles Aménagement jaunes donnent des points bonus en fonction de conditions variées qu'elles imposent (voir Annexe).

Remarques sur les points bonus

- Les points conférés par le *Tissage*, la *Laiterie*, la *Réserve de fourrage*, le *Garde-manger* et la *Salle du trésor* sont décomptés comme des points bonus.
- Les points bonus pour la *Salle des trophées*, la *Brasserie*, la *Forge* et la *Réserve de pièces* ne sont pas décomptés comme des points bonus sur le carnet de score. Ces tuiles vous permettent d'échanger des ressources contre de l'Or avant le début du décompte.
- La perte de points Or empêchée par le *Scriptorium* doit être ajustée dans les catégories appropriées.



Le Tissage permet d'obtenir des points bonus pour vos moutons dans 2 catégories : « 1 Or par animal » ET « points bonus pour les aménagements jaunes ».



Le Scriptorium permet de réduire vos points négatifs tels que « -2 Or par espèce d'animal d'élevage manquante », « -1 Or par case inutilisée » et les « marqueurs de mendicité ».

- Additionnez les **pièces d'Or** et retirez 3 points Or par **marqueur de mendicité** en votre possession.

Nom							
par animal d'élevage et par chien	1						
par animal d'élevage manquant	-2						
par céréale (arrondi à l'unité supérieure)	1/2						
par légume	1						
par rubis	1						
par nain	1						
par case inutilisée	-1						
Aménagements, pâturages et mines							
bonus pour les aménagements jaunes							
Or et marqueurs de mendicité							
Total							

RÈGLES POUR LE JEU SOLO

Pour une partie en solo suivez les règles du jeu pour 2 à 7 joueurs avec les exceptions suivantes.

Durant la phase de travail, placez un nain après l'autre. Il n'y a pas d'adversaire dans la version solo.

L'objectif du jeu solo est d'obtenir le score le plus élevé possible. Essayez d'atteindre, puis de franchir le score magique de 100 points Or.

Vous commencez la partie avec 2 PN. Utilisez les plateaux de jeu pour 2 joueurs et recouvrez certaines des cases Action avec les aides de jeu, comme sur l'illustration ci-dessous.



Placez les cartes Action, faces cachées, sur les cases vides du plateau en respectant le tableau suivant :

1 Forge d'armes	4 Désir d'enfant	7 Livraison de minerai	10 Commerce de minerai
2 Élevage de moutons	5 Élevage d'ânes	8 Vie de famille	11 Aventure
3 Mine de minerai	6 Mine de rubis	9 (pas de carte)	12 Livraison de rubis

Utilisez une carte *Nain* pour recouvrir la case Action *Désir d'enfant*. Au début du tour 4, retirez du jeu la carte *Nain*. Assurez-vous que la face visible de la carte soit bien *Désir d'enfant*.

La case Action *Exploration* est retirée du jeu et le tour 9 est sauté. Vous pouvez recouvrir la case du tour 9 d'une carte *Nain* pour le signaler.

Il n'y a pas d'évènements de récolte lors d'une partie solo. À partir du tour 5, une phase récolte aura lieu à la fin de chaque tour. Contrairement au jeu à 2 joueurs, les rubis s'accumulent sur la case Action *Extraction de rubis* à partir du tour 1.

Approvisionnement des cases

Avant d'approvisionner les cases d'approvisionnement, vérifiez si certaines d'entre elles ont accumulé plus de 6 ressources. Si c'est le cas, retirez de ces cases les ressources excédentaires et remettez-les dans la réserve.

Pour chaque rubis dépensé, vous pouvez empêcher que cela ne se produise sur l'une de ces cases. Les ressources sur une case d'approvisionnement pour laquelle vous avez payé un rubis sont conservées sur la case pendant encore un tour. De cette façon, une case d'approvisionnement peut accumuler plus de 6 ressources.

Outre ces points, les règles demeurent inchangées.

CRÉDITS

Auteur : Uwe Rosenberg

Éditeurs : Uwe Rosenberg, Klemens Franz et Grzegorz Kobiela

Réalisation : Klemens Franz et Hanno Girke

Illustrations, conception graphique : Klemens Franz

Version française : Funforge

© 2020 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française.

Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



www.lookout-games.de
Elsheimer Straße 23,
55270 Schwabenheim
Germany.
©2013 Lookout GmbH



www.funforge.fr
24 rue Charlot
75003 Paris
France
© 2020 Funforge s.a.r.l.