

N

EXPÉDITION À

NEWDALÉ

Un jeu de Alexander Pfister
dans l'univers de *Oh my Goods !*
pour 1 à 4 joueurs,
à partir de 12 ans,
90 minutes.

*" Oui, c'était une période difficile. Mais, ce que nous avons traversé en voyageant vers Newdale
était bien au-delà de ce à quoi nous nous attendions ! "*

(Cody LaMarque, membre de la Grande Expédition)

Principe du jeu

La saga *Oh my Goods !* continue, mais en jeu de plateau.

Plongez dans l'aventure au fil de plusieurs scénarios qui forment une histoire complète pleine de rebondissements. Chaque partie représente un chapitre. Vous pouvez jouer les chapitres l'un après l'autre (comme une **campagne**) ou indépendamment.

Il faudra adapter votre stratégie aux conditions de la partie : plateaux variables, événements aléatoires, éléments de jeux, objectifs, actions... à vous de les utiliser à votre avantage.

Précédemment dans Oh my Goods !

Cinq années ont passé depuis le Festin Pourpre. À l'annonce de la mort du Roi, Rob le Bâtitteur s'est emparé du trône. Il règne maintenant sur le pays. Sam Merz, l'ancien maire de Canyon Brook, a disparu, et l'Ordre des Ombres se dissimule. Une paix fragile a été signée entre la Couronne et le Nord, qui se relève péniblement de la guerre. Hermine, chef de la rébellion, reste la figure de proue du Nord.

L'un de vos anciens conseillers, Nate Welton, est devenu maître de guildes grâce à ses compétences inégalées. C'est aussi la Main du Roi, qui l'écoute d'une oreille attentive.

Chris Chart, évêque de Longsdale, est toujours en possession du Manuscrit, qu'il a fini par lire. Il est convaincu lui aussi de l'arrivée prochaine des Géants de glace et du péril qui menace le royaume. Fort de ce savoir, il a convaincu le roi de monter une expédition. C'est à vous qu'il revient de la mener. Vous irez d'abord à Canyon Brook, loin à l'est. De là, vous pourrez prendre la mer et atteindre le pays des Géants de glace pour les neutraliser par la diplomatie, ou par la force s'il le faut. Nate Welton, la Main du Roi, vous accompagne dans ce périlleux voyage.

Auteur : Alexander Pfister
Illustrations : Klemens Franz
Conception graphique : atelier198
Développement : Lookout
Traduction : Antoine Prono (Transludis)
Relecture : Gersende Cheylan



www.lookout-games.de
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany

© 2019 Lookout GmbH



www.funforge.fr
24 rue Charlot
75003 Paris
France

© 2020 Funforge s.a.r.l.

Matériel

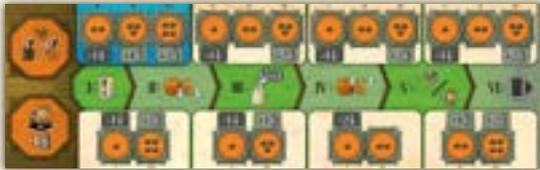
Plateaux



3 plateaux recto-verso (A à F)



1 plateau d'actions avec piste de score



Pour chaque couleur :

4 plateaux individuels recto-verso
(1 par joueur : recto pour les chapitres I à VII,
verso pour le chapitre VIII)

Jetons



40 tuiles bonus (15 types en 2-3 exemplaires)



12 jetons x5



1 coupe du vainqueur



4 tuiles Progression
Compensation (1 chacun)



4 tuiles Progression
Portée (1 chacun)



4 tuiles Pont
(1 chacun, pour les
chapitres IIIa et IVa)



4 marqueurs de score
(1 chacun : recto 0+,
verso 50+)

Pions en bois



18 assistants
(6x jaunes, 5x verts,
4x rouges, 3x bleus)



44 maisons
(11 chacun)



4 Ombres
(pour les chapitres V et VII)



50 marchandises (environ)



16 pions Action
(4 chacun)



4 pions Navire
(1 chacun)

Divers

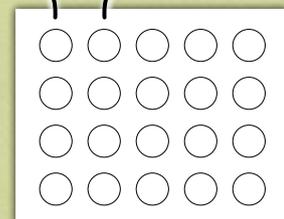


1 sac

1 Chronique
(12 pages)



1 planche
d'autocollants pour
les pions Action et
Navire



Cartes

140 cartes Bâtiment dont :



4 bâtiments de départ
Mine de charbon



136 bâtiments génériques
(dont 39 sont numérotés)



6 cartes Personnage
(P01-P06, à partir du chapitre II)

17 cartes Marin (pour le chapitre VIII) dont :



4 capitaines



13 autres marins

20 cartes Chapitre dont :



10 cartes
pour 2-4 joueurs



10 cartes
pour le mode solo

28 cartes Événement dont :



12 événements pour les
tours 1-3 (n°100-111)



14 événements pour les
tours 4-6 (7x n°10,
3x n°11, 1x n°12-15)



2 événements pour le
tour 7 (n°1-2)



1 carte
Décompte final

6 cartes Objectif secret



2 cartes Objectif personnel
(A01-A02, pour les chapitres
II et IIIa/b)



Ce livret part du principe que vous allez jouer les scénarios en **campagne**, l'un après l'autre. Les instructions de mise en place et les règles s'appliquent ici au chapitre I, mais vous pouvez les reprendre pour les autres chapitres. Les modifications de mise en place des autres scénarios sont indiquées page 16. Les règles supplémentaires propres à chaque chapitre sont dans la **chronique**.

Le **mode solo** se joue avec les mêmes règles à quelques exceptions près, indiquées en bleu dans le texte.

Mise en place

1. Placez le **plateau de jeu** approprié sur la table (pour le chapitre I, utilisez le plateau A). Laissez les autres plateaux dans la boîte.

2. Placez le **plateau des actions** à proximité.

3. Mélangez les **tuiles bonus** face cachée et conservez-en autant qu'indiqué dans le tableau ci-contre. Remettez le reste dans la boîte.

Nb. de joueurs	1	2	3	4
Nb. de tuiles bonus	7	14	21	28

Révélez les tuiles bonus l'une après l'autre et placez-les face visible sur les cases bonus du plateau de jeu, dans l'ordre, en commençant par la case n°1. Si vous révélez une tuile bonus qui se trouve déjà sur une case du plateau, placez-la par-dessus. Si toutes les cases bonus sont prises lorsque vous révélez une nouvelle tuile bonus, remettez-la dans la boîte. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les tuiles bonus aient été placées ou remises dans la boîte.

Il peut rester des cases libres après le placement des tuiles bonus.

4. Placez les **marchandises** et les **jetons x5** dans la **réserve**.

5. Identifiez les bâtiments **non numérotés** et mélangez-les pour former une **pioche face cachée** à proximité du plateau de jeu. Laissez un peu de place pour la défausse. Les bâtiments numérotés interviendront au fil de la campagne. Pour le moment, laissez-les dans la boîte.

6. Formez la pioche des événements avec 7 cartes Événement face cachée :

- Placez la **carte n°1** (Dernière manche) tout en bas du paquet.
- **Mode solo** : utilisez la **carte n°2** à la place.
- Mélangez les **cartes n°10** et placez-en 3 au hasard sur la dernière carte.
- **Mode solo** : utilisez les **3 cartes n°11** à la place.
- Enfin, mélangez les **cartes n°100, 101 et 102** et placez-les sur le paquet.

Remettez les autres cartes Événement dans la boîte.

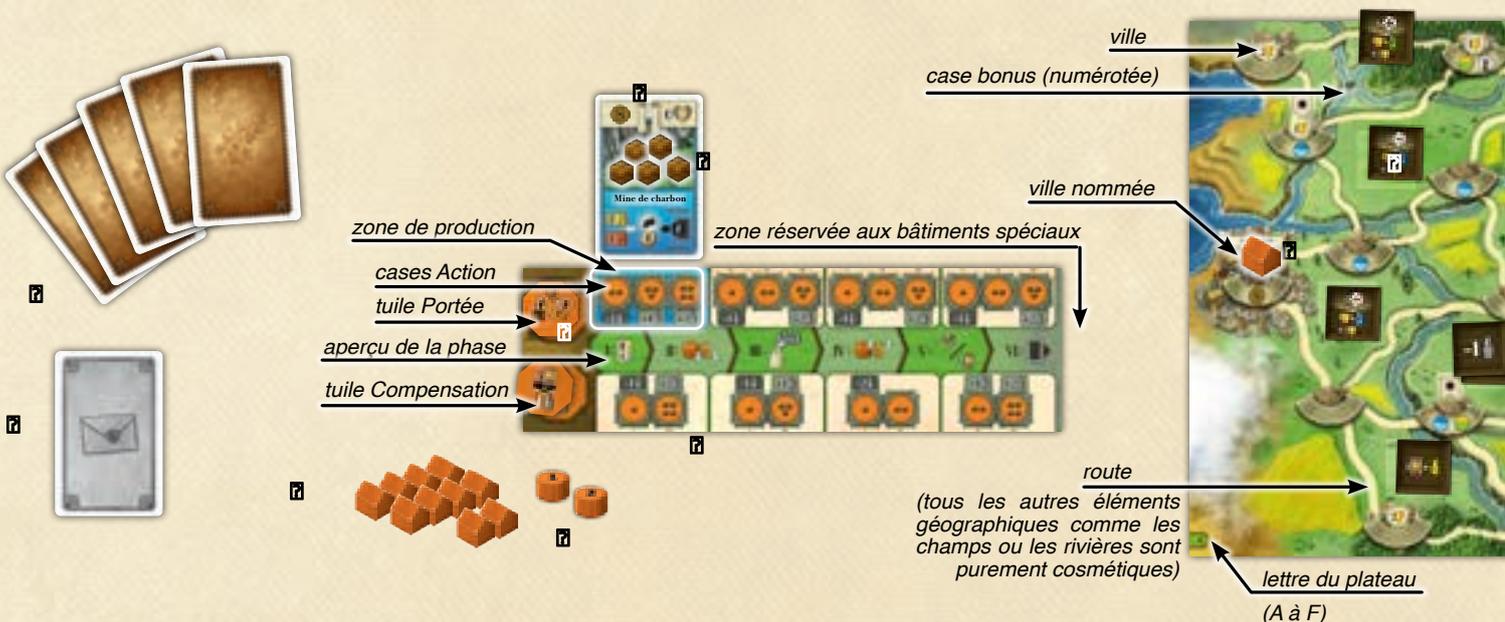


7. Choisissez chacun une **couleur de joueur** (marron, gris, orange ou blanc) et prenez les éléments de cette couleur :

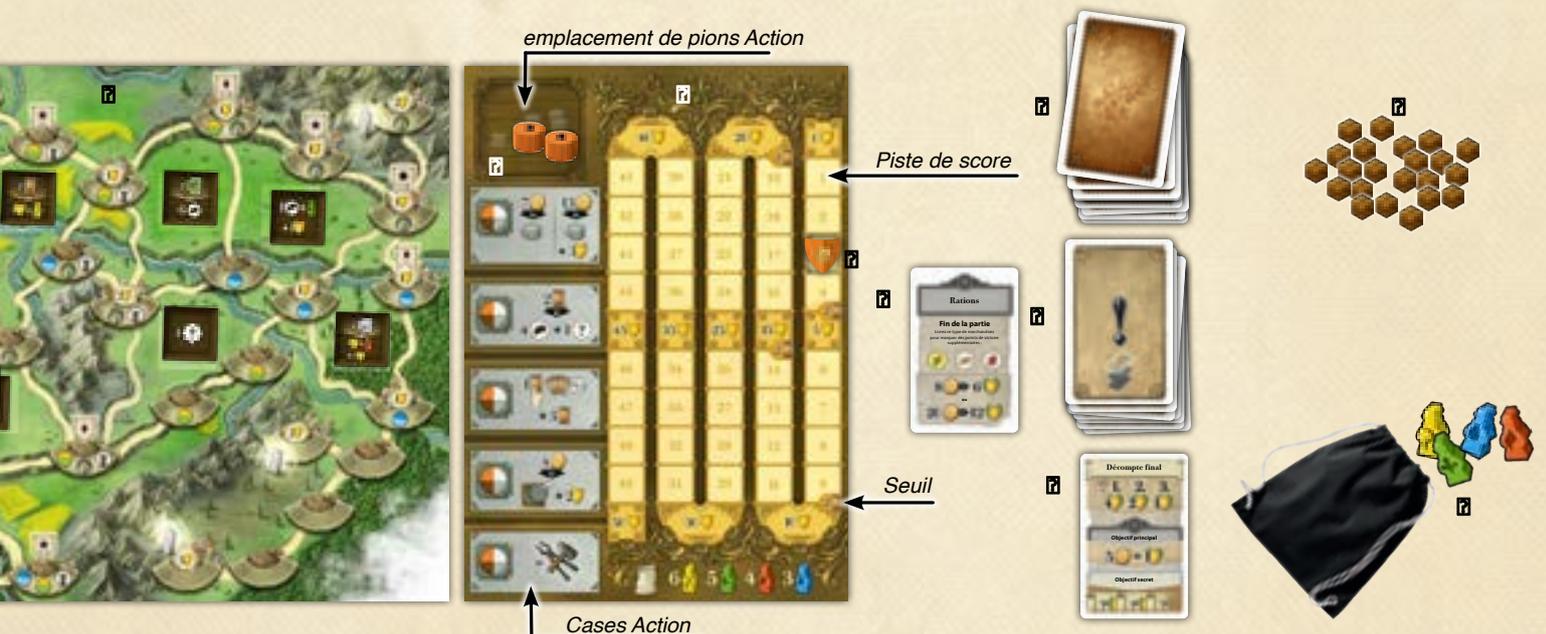
- 1 plateau de jeu
- 1 tuile Progression Portée et 1 tuile Compensation
- 4 pions Action
- 1 marqueur de score
- 11 maisons

Note : les éléments à votre couleur non mentionnés ici seront utilisés dans des chapitres ultérieurs.

Enfin, prenez un bâtiment de départ Mine de charbon et remettez les Mines de charbon en trop dans la boîte.



8. Placez votre **plateau individuel** côté recto, devant vous (le verso, avec un navire, ne sert que pour le chapitre VIII). Gardez un peu de place autour pour vos cartes.
 9. Placez les **tuiles Portée et Compensation** sur les cases correspondantes de votre plateau.
 10. Placez les pions **Action n°1 et 2** à côté de votre plateau, et les **jetons n°3 et 4** sur les cases correspondantes du plateau d'actions.
 11. Placez votre **marqueur de score**, côté 0+ visible, sur la case 3 de la piste de score.
 12. Placez votre **mine de charbon** au-dessus de l'emplacement correspondant sur votre plateau (voir schéma).
 13. Placez **5 marchandises** de la réserve sur votre mine de charbon.
 14. Placez une de vos **maisons** sur la **ville de départ** du plateau (marquée  : au chapitre I, c'est Longsdale). Conservez les dix maisons restantes dans votre réserve.
 15. Placez les **assistants** (sans les Ombres) dans le sac. Les Ombres n'interviennent qu'aux chapitres V et VII.
 16. Déterminez le **premier joueur** au hasard et donnez-lui le sac. Le sac sert à identifier le premier joueur.
 17. Mélangez les **objectifs secrets** et donnez-en un à chaque joueur. Rangez votre objectif à gauche de votre plateau individuel, face cachée : vous êtes le seul à pouvoir le regarder. Remettez les objectifs non distribués dans la boîte sans les regarder.
 18. Distribuez une main de **8 cartes** de la pioche à chaque joueur. Chacun choisit 3 cartes à défausser (créez une défausse à côté de la pioche) et conserve le reste, soit 5 cartes.
 19. Mélangez autant de **cartes Personnage disponibles** qu'il y a de joueurs et placez-les **face visible** sur la table (*selon le chapitre, pour savoir de quels personnages il s'agit, voir page 16*). Remettez le reste dans la boîte.
- En commençant par le joueur assis à droite du premier joueur, puis dans le sens antihoraire, chaque joueur prend un personnage et le place **face visible** devant lui. Le premier joueur prend donc le dernier personnage restant.
- Mode solo** : choisissez un personnage parmi deux.
- Note** : pour le chapitre I, jouez sans les personnages.
20. Placez les cartes Chapitre I pour 2-4 joueurs (ou pour le mode solo) ainsi que la carte Décompte final à proximité de la pioche des événements. La carte Chapitre du mode solo est marquée du symbole .
- Enfin, le premier joueur lit à voix haute la section *Précédemment...* puis *Objectif principal* du chapitre I de la Chronique. L'objectif principal apparaît aussi sur la carte Chapitre. Laissez la carte face visible pour toute la partie.



Déroulement du jeu

Un chapitre se déroule en **7 manches**. Chaque manche se déroule en **6 phases** qui doivent être jouées dans l'ordre.

Les phases I à III peuvent être jouées simultanément, mais les phases IV à VI doivent être jouées l'une après l'autre dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Les pages suivantes donnent les détails de toutes ces phases. Il y a également un résumé de ces phases sur votre plateau individuel.

À l'issue de la 7^e manche, c'est le **décompte final** (voir page 13). Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

Phase I : Événement
Phase II : Planification
Phase III : Assistants
Phase IV : Actions
Phase V : Construction
Phase VI : Bâtiments spéciaux

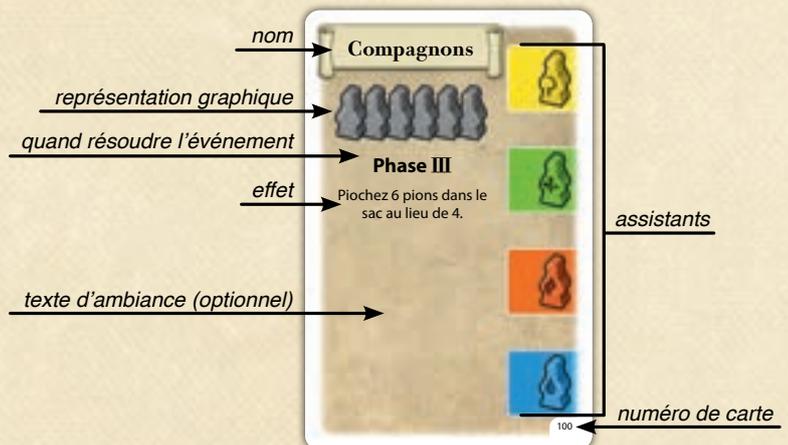
Phase I : Événement

Le premier joueur révèle la carte du dessus de la pioche Événement et la lit à voix haute.

Ensuite, il la place face visible à côté de la pioche Événement.

Le numéro de phase inscrit vous indique quand résoudre l'événement.

S'il y a une icône ⚡, vous devez le résoudre immédiatement.



Phase II : Planification

Tous les joueurs placent simultanément leurs pions Action sur les cases Action disponibles. Au début de la partie, vous avez accès aux pions n°1 et 2.

Note : si un joueur y tient, vous pouvez placer vos pions dans l'ordre du tour, en commençant par le pion n°1.

Il y a des cases Action sur le plateau d'actions et sur votre plateau individuel. Appliquez les consignes suivantes :

- vous ne pouvez pas utiliser les cases d'un autre plateau individuel que le vôtre.
- Vous ne pouvez placer qu'un seul pion Action par zone de production de votre plateau individuel (qui comporte plusieurs cases).



Exemple : vous ne pouvez pas placer le pion n°2 dans la même zone de production que le pion n°1, même si cette zone propose plusieurs cases.

- Plusieurs joueurs peuvent se placer sur la **même** case du plateau d'actions, tant qu'aucun ne met plus d'un pion par case.
- Vous avez le droit de placer un pion Action sur une case même si vous ne pouvez pas résoudre cette action.

Comme les actions seront résolues lors de la phase Actions, vous devez anticiper. Par exemple, si vous voulez construire un bâtiment et produire dans la foulée, vous pouvez mettre le pion n°1 sur l'action Construire et le pion n°2 sur la zone de production depuis laquelle le bâtiment produira, même si ce bâtiment n'est pas encore là (pour plus d'informations sur les bâtiments et la production, voir pages 8 à 12).

La phase II se termine lorsque tous les pions Action ont été placés.

Phase III : Assistants

Le premier joueur pioche au hasard **4 pions** dans le sac, l'un après l'autre. Il les place au fur et à mesure en face des emplacements correspondants sur la carte Événement de la manche.

Les assistants du sac **s'ajoutent** à ceux représentés sur la carte et forment le **marché du travail** de cette manche (voir aussi Production page 11).



PHASE IV : Actions

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur retire son pion Action n°1, puis effectue l'action qu'il avait planifiée avec. Puis, faites de même pour le pion Action n°2, etc.

Si une action est constituée de plusieurs effets, résolvez les de gauche à droite et de haut en bas. Ignorez tout effet que vous ne voulez ou ne pouvez pas résoudre. **Si vous ne résolvez pas intégralement l'action planifiée, recevez 1 carte de la pioche et ajoutez-la à votre main.**



Exemple : cette case Action vous permet d'échanger les cartes de votre main à l'exception d'une seule, puis de piocher 3 cartes. Vous pouvez décider de ne pas résoudre la partie « échanger ». Dans ce cas, piochez une carte à la place. Si vous le faites, vous ne pouvez plus échanger ensuite.

PHASE V : Construction

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut construire **exactement un bâtiment**. Cette action de construction ne nécessite aucun pion Action (voir pages 8 à 10).

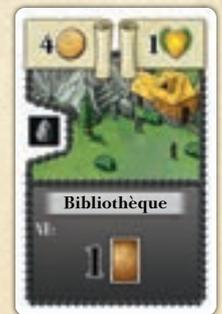
Si vous ne pouvez ou ne voulez pas construire, piochez 2 cartes.

PHASE VI : Bâtiments spéciaux

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, résolvez les effets de tous les bâtiments spéciaux que vous avez construits, dans n'importe quel ordre, et une seule fois par bâtiment. Si vous avez plusieurs bâtiments identiques, vous pouvez les utiliser une fois chacun.

Note : seuls les bâtiments spéciaux marqués d'un VI ont un effet utilisable lors de cette phase (voir Index des bâtiments spéciaux page 15).

Exemple : la Bibliothèque fournit une carte supplémentaire lors de la phase VI de chaque manche.



Fin de la manche

La manche se termine lorsque les six phases ont été jouées. Consultez la carte Événement de la manche pour savoir si des instructions spécifiques s'appliquent et résolvez-les, le cas échéant.

Ensuite, retirez la carte Événement de la manche. Remettez tous les assistants du **marché du travail** dans le sac, puis donnez-le au joueur suivant dans le sens horaire. Il devient le nouveau premier joueur.

Si vous venez de terminer la manche n°7, la partie est terminée. Sinon, reprenez avec la phase I de la manche suivante.

La piste de score

Déplacez votre marqueur le long de la piste de score à chaque fois que vous marquez des points. Vous pouvez marquer des points en cours de jeu et lors du décompte final.

points marqués immédiatement   points marqués lors du décompte final

Lorsque vous passez un **seuil** (5, 10, 15 et 20 points) en cours de jeu, vous recevez immédiatement **2 cartes** de la pioche que vous prenez en main.



Lorsque vous dépassez 50 points, retournez votre marqueur sur le verso (côté 50+) et remettez-le en bas de la piste de score (les seuils ne vous rapportent alors plus aucune carte).



Exemple : Charlotte a 54 points de victoire et va en gagner 2 de plus. Elle passe un seuil, mais elle ne pioche pas de carte car son marqueur est du côté 50+.

Les Actions

Actions du plateau d'actions



Action Construire

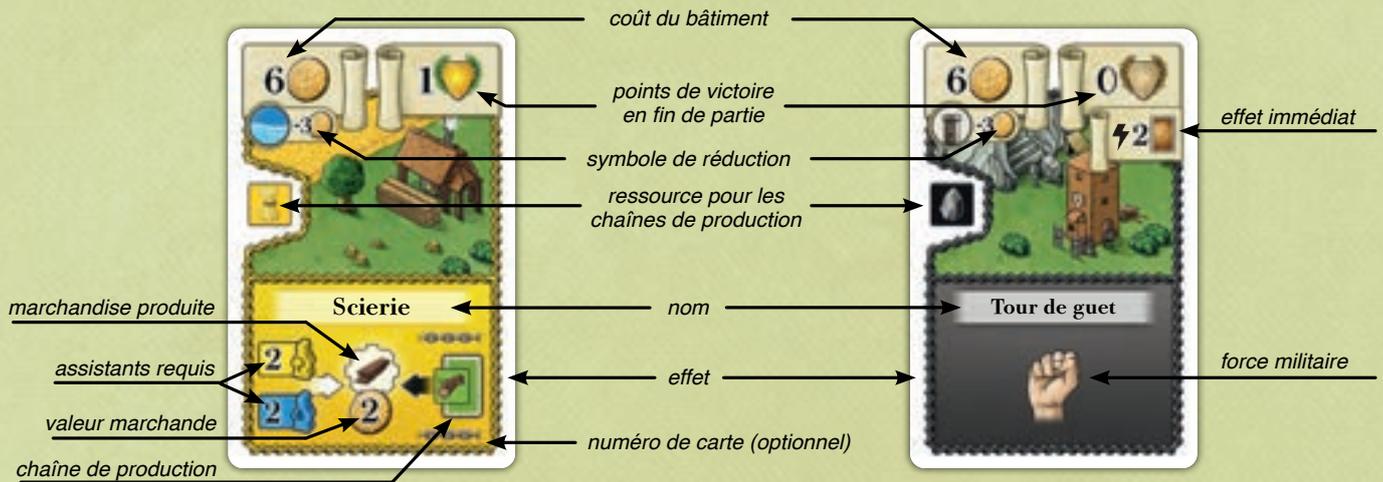
Construire est une action essentielle du jeu. Vous aurez besoin de bâtiments pour accéder aux marchandises les plus intéressantes et à des effets spéciaux qui vous permettront de vous étendre sur le plateau. Une partie non négligeable de votre score final viendra de vos bâtiments.

Les cartes Bâtiment

Il existe deux types de cartes Bâtiment : les bâtiments de production et les bâtiments spéciaux.

Les bâtiments de production
produisent des marchandises lorsqu'ils sont activés par un pion Action.

Les bâtiments spéciaux
provoquent des effets qui ne nécessitent aucune action.



Note : avoir plus de force militaire que vos adversaires rapporte des points à la fin de la partie. Dans les chapitres ultérieurs, la force militaire pourra vous préserver de points négatifs.

À chaque manche, vous avez deux occasions de construire un bâtiment :

- si vous placez un pion Action sur la case correspondante en phase II, alors vous pourrez construire un bâtiment en phase IV ;
- vous pouvez construire un bâtiment en phase V sans avoir placé de jeton Action.

Pour construire, procédez comme suit.

Choisir une carte Bâtiment

Normalement, vous devez construire des cartes de votre main. Certains événements mettent à disposition des cartes Bâtiment face visible pour tous les joueurs. Dans ce cas, plutôt que de construire une carte de votre main, vous pouvez construire une carte parmi celles qui sont proposées face visible.

Payer le coût du bâtiment

Le **coût du bâtiment** est indiqué en haut à gauche de la carte Bâtiment. Certains bâtiments bénéficient d'une **réduction** en fonction de la ville dans laquelle vous le construisez (voir page 9).

Vous devez payer ce coût en **marchandises** que vous allez prendre sur vos bâtiments. Chaque marchandise produite par vos bâtiments dispose d'une **valeur marchande** (inscrite en bas, au milieu de la carte). Pour payer le coût d'un bâtiment, défaussez autant de marchandises que nécessaire (de plusieurs types s'il le faut) pour égaler le coût requis.



Exemple 1 : les 5 marchandises de votre mine de charbon reçues au départ représentent chacune 1 charbon d'une valeur marchande de 1. C'est comme si vous commencez avec 5 pièces.



Exemple 2 : cette Tonnellerie a déjà produit 2 tonnes de valeur 3, soit un total de 6 pièces.



Important : si vous dépensez plus de valeur marchande que nécessaire, on ne vous rend pas la monnaie ! Vous ne pouvez jamais échanger des marchandises de forte valeur contre des marchandises de plus faible valeur pour tomber juste, ni l'inverse.

Ces règles de paiement s'appliquent pour toutes les transactions, et non uniquement pour celles dues aux bâtiments.

Placer la carte Bâtiment

Les **bâtiments de production** doivent être placés sur une zone de production libre de votre plateau individuel (comme la mine de charbon au moment de la mise en place). Chaque zone de production ne peut accueillir qu'un seul bâtiment. Si vous n'avez aucune zone de production libre, alors vous ne pouvez plus construire de bâtiments de production.



Les **bâtiments spéciaux** doivent être placés à droite de votre plateau individuel. Leur nombre est illimité.



Placer une maison (occuper une ville)

Lorsque vous construisez un bâtiment, vous devez aussi occuper une nouvelle ville. C'est-à-dire que vous devez placer ce bâtiment, sous la forme d'une maison de votre réserve, dans une ville que vous n'occupez pas déjà. La ville en question doit se trouver à 2 routes de distance maximum d'une ville que vous occupez. Au début, vous n'occupez que la ville de départ (avec votre mine de charbon).

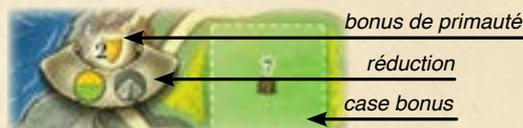


Note : vous pouvez étendre votre portée à 3 routes (au lieu de 2) si vous retirez la tuile Portée de votre plateau individuel en utilisant l'action appropriée (voir Action Progresser page 10).

Vous ne pouvez avoir qu'une seule maison par ville, mais une même ville peut accueillir plusieurs maisons (une pour chaque joueur).

Important : le nombre de maisons est limité. Une fois que vous avez placé toutes vos maisons, vous ne pouvez plus faire l'action Construire.

Placer une maison rapporte parfois des bonus : une **réduction**, un **bonus de primauté**, et/ou une **tuile bonus**.



Trouvez le bon terrain pour chaque type de bâtiment !

Réduction : si vous placez une maison sur une ville marquée du même symbole que la carte Bâtiment que vous construisez, le bâtiment vous coûte 3 pièces en moins.



Exemple : dans cette ville, le bâtiment ci-contre coûte $6-3 = 3$ pièces uniquement.

Bonus de primauté : certaines villes rapportent un bonus en points de victoire pour le premier joueur qui les occupe. Marquez immédiatement ces points sur la piste de score.

Placez la maison sur le bonus pour indiquer qu'il a été attribué.

Tuile bonus : si vous **n'avez pas** utilisé le **maximum** de votre portée pour placer une maison (par ex. si vous avez franchi une seule route alors que vous pouviez en franchir deux), vous pouvez récupérer **exactement** 1 tuile bonus depuis une case bonus adjacente, s'il y en a une. Une case est dite **adjacente** si elle se trouve dans un espace entouré de routes contigu à la ville que vous occupez. S'il y a plus d'une case éligible, choisissez-en une. Si toutes les cases sont vides, vous ne recevez rien.



Exemple : cette maison vous permettrait de prendre une tuile bonus depuis la case 7 ou 8 s'il y en avait encore.

Si votre portée maximale est de 3 routes (parce que vous avez défaussé votre tuile Portée), vous recevez une tuile bonus si vous avez franchi 1 ou 2 routes pour placer votre maison. Ce n'est que si vous franchissez 3 routes que vous ne recevrez pas ce bonus.

Gardez les tuiles bonus que vous gagnez face visible devant vous jusqu'à ce que vous les utilisiez. Vous pouvez utiliser une tuile bonus **une fois par partie** à votre tour (y compris juste après l'avoir récupérée). Vous pouvez utiliser plusieurs tuiles bonus en même temps. Ensuite, retirez-les du jeu (voir page 14).

Note : lorsque vous jouez en simultané, c'est toujours votre tour. Si nécessaire, vous pouvez aussi décider de jouer vos tuiles bonus dans l'ordre du tour (dans le sens horaire en partant du premier joueur).

Les tuiles bonus **ne peuvent pas** être utilisées lors du décompte final.



Objectif secret

Votre carte Objectif secret indique deux symboles d'objectif. Le premier (ici, une étoile) n'est pas le même que les autres joueurs, tandis que le second (un monolithe) est le même pour tous les joueurs. Lors du décompte final, vous marquez 2 points de victoire pour chaque ville avec les symboles correspondants que vous occupez.



Action Progresser

Payez 4 pièces pour retirer la tuile Portée ou Compensation de votre plateau individuel. De plus, marquez immédiatement 2 points de victoire.

Portée : retirer cette tuile vous permet de placer une maison jusqu'à 3 routes de distance au lieu de 2 (voir page 9).

Compensation : retirer cette tuile vous permet de réduire le nombre de cartes à défausser (2 cartes au lieu de 3) lorsqu'il vous manque des assistants (voir page 11).



Action Échanger et piocher des cartes

Cette action se divise en deux parties. Si vous résolvez les deux, faites-le dans l'ordre :

Échanger des cartes : conservez exactement une carte en main et défaussez le reste, puis piochez autant de cartes que vous en avez défaussées. Si vous n'avez qu'une seule carte en main, vous ne pouvez pas faire cette partie de l'action.

Piocher des cartes : que vous ayez échangé des cartes ou non, piochez 3 cartes supplémentaires et ajoutez-les à votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Exemple : Thomas a 7 cartes en main. Il peut soit défausser 6 cartes pour les échanger contre 6 autres avant de piocher 3 cartes supplémentaires, soit conserver sa main et simplement piocher 3 cartes supplémentaires.

Si la pioche s'épuise, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Dans le cas rarissime où les deux sont épuisées, tous les joueurs doivent défausser la moitié de leurs cartes, arrondie à l'inférieur, pour former une nouvelle pioche.



Action Marché noir

Défaussez 2 cartes de votre main et prenez 5 marchandises de la réserve. Placez 4 marchandises sur votre mine de charbon et la 5^e sur un bâtiment de production de votre choix (qui peut être la mine de charbon).

Note : certains bâtiments spéciaux produisent des marchandises (Champ de maïs, Vignes). Vous pouvez y placer votre 5^e marchandise.



Action Croissance

Payez 7 pièces pour récupérer votre pion Action n°3 ou 13 pièces pour récupérer votre pion Action n°4. Vous pouvez utiliser votre nouveau pion dès la prochaine manche, et jusqu'à la fin de la partie. Si vous avez payé 13 pièces, vous marquez aussi immédiatement 3 points de victoire.

Note : vous pouvez acheter votre pion n°4 avant le n°3. En phase IV, un pion n°4 sera forcément résolu après tous les autres n°3.

Actions du plateau individuel

Il y a huit zones de production sur votre plateau individuel. La première est occupée par votre mine de charbon qui produit du charbon. Pour avoir de nouvelles marchandises, vous devez construire de nouveaux bâtiments de production dans les zones restantes.

Action Production

Pour produire des marchandises, placez un pion Action (en phase II) dans la zone de production correspondante au bâtiment qui produit (au-dessus ou en dessous).

Les marchandises peuvent être produites par des **assistants** ou des **chaînages**. Lorsque vous retirez le pion Action de la zone de production (en phase IV), vous pouvez produire des marchandises de l'une ou de l'autre de ces façons (ou des deux).

Rappel : vous ne pouvez placer qu'un seul pion Action dans chaque zone de production !

Production par les assistants

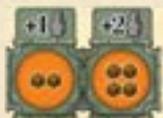
Pour produire de cette façon, vous devez faire appel aux assistants des couleurs requises parmi ceux du **marché du travail**. Chaque carte Bâtiment indique les assistants nécessaires à la production (en bas à gauche). La case Action que vous avez choisie dans votre zone de production va aussi affecter la production de votre bâtiment.



- Si vous avez choisi de produire **de manière négligente**, le nombre d'assistants requis pour que votre bâtiment produise diminue de 1 (ou de 2, selon la case). Il peut arriver que ce coût tombe à 0 pour une couleur donnée.

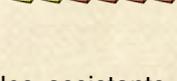
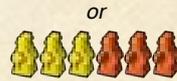
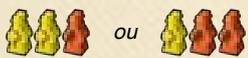


- Si vous avez choisi de produire **de manière ordonnée**, le nombre d'assistants requis pour que votre bâtiment produise est celui indiqué par sa carte, sans modification.



- Si vous avez choisi de produire **de manière extraordinaire**, le nombre d'assistants requis pour que votre bâtiment produise augmente de 1 (ou de 2, selon la case).

Plus vous êtes exigeant sur la qualité, plus vous produirez de marchandises. Toutefois, le risque de ne pas réussir à produire est plus élevé. Notez que vous devez prévoir votre production avant de connaître le nombre total d'assistants disponibles au marché.



Exemple : avec le moulin, une production négligente requiert au moins 2 assistants jaunes et 1 assistant rouge (ou l'inverse) et génère 1 marchandise.

Une production extraordinaire, en revanche, requiert 4 jaunes et 2 rouges (ou l'inverse, ou 3 de chaque) et génère 3 marchandises.

Si le bâtiment produit (donc si le marché du travail fournit les assistants nécessaires), alors il produit autant de marchandises qu'indiqué dans la case Action choisie. Prenez le nombre de cubes nécessaires dans la réserve et placez-les sur le bâtiment qui vient de les produire.

Dans le cas contraire, votre production est un **échec**. Le bâtiment ne produit rien, sauf si vous décidez de **compenser** les assistants qui vous font défaut en jouant des cartes.

Compensation : vous pouvez sauver une production qui échoue en défaussant 3 cartes par assistant manquant. Si vous avez retiré la tuile Compensation de votre plateau individuel, chaque assistant manquant ne vous coûte que 2 cartes au lieu de 3 (voir Action Progresser page 10).



Le bâtiment spécial Bureau de poste vous garantit un assistant supplémentaire, ce qui peut être un bon moyen de remplacer un assistant qui fait défaut sur le marché.



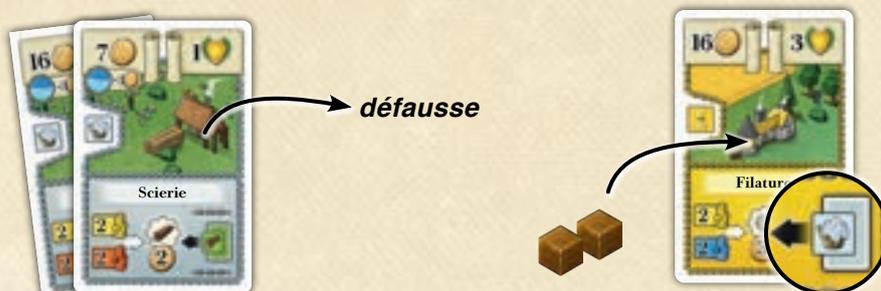
IMPORTANT ! Les assistants utilisés ne disparaissent pas du marché du travail ! Ils sont disponibles pour tous les joueurs, pour chacune de leurs actions. En revanche, les cartes défaussées pour compenser un ou des assistants manquants ne servent que pour la production d'un seul bâtiment.

Production par chaînage

En plus (ou au lieu) de produire des marchandises avec des assistants, vous pouvez utiliser la **chaîne de production** d'une carte Bâtiment (en bas à droite) pour produire, à condition d'avoir placé un pion Action dans sa zone de production.

Il existe trois types de chaînes de production :

- **Ressource** : toute carte Bâtiment qui se trouve dans votre main peut être défaussée pour fournir la ressource indiquée dans l'encart au milieu à gauche. Matérialisez cette ressource sous la forme d'un cube de marchandise que vous posez sur votre bâtiment de production : ce bâtiment transforme la ressource en marchandise.



Exemple : ces deux scieries sont défaussées pour fournir 2 ressources de coton que la filature transforme aussitôt en 2 pelotes valant 3 pièces chacune.

- **Marchandise** : une marchandise qui correspond à l'icône de chaînage d'un bâtiment peut y être déplacée depuis n'importe quel autre bâtiment.



Exemple : le bétail de la ferme peut être déplacé sur l'abattoir qui en fait de la viande.

- **Groupe de marchandises** : si un chaînage demande deux marchandises différentes, vous devez toutes les déplacer en même temps. Pour chaque groupe, placez une marchandise sur la carte et remettez l'autre à la réserve.



Exemple : cette tisseranderie produit du tissu à partir de pelotes et de charbon. Ici, en déplaçant 2 marchandises de chaque (soit 4 en tout), le joueur produit 2 tissu (les 2 autres cubes regagnent la réserve).

Bonus de chaînage : lorsque vous produisez au moins une marchandise par chaînage, vous recevez **exactement** une marchandise supplémentaire après ce chaînage (quel que soit le nombre de marchandises produites). Vous ne pouvez pas recevoir plus d'une marchandise bonus par chaînage.

IMPORTANT : vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les ressources ou marchandises disponibles lors d'un chaînage.

À la différence des autres éléments de jeu, les marchandises ne sont pas limitées. Utilisez les jetons x5 pour désigner 5 marchandises du même type si besoin. Si même eux ne suffisent pas, trouvez des équivalents.



Échec total de la production (assistants/chaînage) : si vous n'avez absolument rien produit, ni avec des assistants, ni par chaînage, on considère que vous n'avez pas fait l'action Production. En contrepartie, vous piochez 1 carte.



Cartes Personnage

Les cartes Personnage choisies lors de la mise en place vous accordent un avantage à usage unique au cours de la partie. Elles se jouent comme les tuiles Bonus. Votre carte personnage ne fait pas partie des cartes que vous avez en main.

Fin de la partie

La partie s'arrête après 7 manches. À la fin de la 7^e manche, juste avant de passer au décompte final, vous pouvez utiliser une dernière fois **toutes les chaînes de production de tous vos bâtiments**. Lors de cette **production finale**, vous pouvez utiliser vos bâtiments dans n'importe quel ordre, mais vous ne recevez aucun bonus de chaînage. Cette production finale est rappelée sur la carte Événement Dernière manche.

Note : c'est la dernière occasion d'utiliser vos cartes et vos tuiles bonus. Elles ne valent plus rien ensuite.

Décompte final

Après l'étape de production finale, passez au décompte final. Respectez l'ordre suivant :

1. **Puissance militaire (sauf en mode solo)** : déterminez le total de votre puissance militaire (total des symboles militaires  sur vos bâtiments spéciaux) et attribuez les points de victoire aux joueurs qui disposent d'au moins un symbole militaire comme suit :
 - le joueur qui a le plus de puissance militaire marque 4 points ;
 - le joueur en deuxième position marque 2 points ;
 - le joueur en troisième position marque 1 point.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent la valeur qui correspond à leur place, mais la place suivante n'est pas attribuée.

Exemple : Charline et Fabien ont 2 symboles militaires chacun. Claude n'a aucun symbole. En conséquence, Charline et Fabien marquent 4 points chacun et la deuxième place n'est pas attribuée. Si Claude avait eu ne serait-ce qu'un symbole militaire, il aurait pu marquer la récompense de la troisième place.

2. **Objectif principal** : la carte du chapitre joué indique les points de victoire que vous pouvez marquer si vous livrez les marchandises requises. Défaussez les marchandises demandées et marquez vos points en fonction d'un seul des deux barèmes proposés.
3. **Marchandises restantes** : faites la somme de la valeur marchande des marchandises qui vous restent. Chaque tranche complète de 5 pièces vous rapporte 1 point de victoire.
4. **Objectif secret** : révélez votre objectif secret et marquez les points qui lui sont associés. Chaque ville marquée du symbole de votre objectif vous rapporte 2 points si vous y avez construit une maison.
5. **Cartes Bâtiment** : marquez les points de vos bâtiments (les tuiles bonus, les cartes Personnage et les cartes de votre main ne rapportent rien).

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus loin du premier joueur dans l'ordre du tour qui remporte l'égalité. Attention, le premier joueur change **aussi** à la fin de la 7^e manche !

Le joueur célèbre sa victoire en prenant la **coupe du vainqueur** et la met de côté. Le vainqueur d'un chapitre sera automatiquement le **dernier joueur** au début du prochain chapitre et choisira donc son personnage en premier.

Note : les autochtones chanteront longtemps les louanges du vainqueur ! Il gagne le droit de nommer une ville sur le plateau que vous venez d'utiliser (utilisez un feutre ou un marqueur).

Préparation du chapitre suivant

Après avoir terminé un chapitre, lisez la section Épilogue correspondante dans la Chronique. Cette section vous informe de ce qui est à venir.

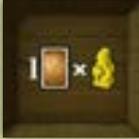
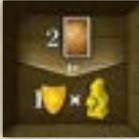
Réinitialisez le jeu et installez le chapitre suivant en respectant bien les instructions de mise en place spécifiques (voir Chronique et le tableau donné page 16). Vous ne conservez la coupe du vainqueur que d'une partie sur l'autre.

Mélangez les nouveaux bâtiments au reste de la pioche, le cas échéant. De nouveaux personnages peuvent aussi rejoindre l'aventure. Ils seront maintenant disponibles au début de chaque chapitre.

Appendice

Index des tuiles bonus

Toutes les tuiles bonus sont à usage unique.

 <p>Payez 4 pièces de moins (min. 0) pour une action Croissance.</p> <p>3x</p>	 <p>Payez 4 pièces de moins (min. 0) pour construire un bâtiment.</p> <p>3x</p>	 <p>Résolvez une production avec un assistant de moins (pour un seul bâtiment de production).</p> <p>3x</p>
 <p>Placez une marchandise de la réserve sur un bâtiment de production de votre choix.</p> <p>3x</p>	 <p>Piochez autant de cartes qu'il y a d'assistants jaunes disponibles.</p> <p>3x</p>	 <p>Placez sur votre mine de charbon autant de marchandises de la réserve que d'assistants verts disponibles, puis marquez 1 point de victoire.</p> <p>3x</p>
 <p>Défaussez 2 bois de votre main et placez 6 marchandises sur votre mine de charbon.</p> <p>3x</p>	 <p>Défaussez 2 cartes de votre main et marquez immédiatement autant de points que d'assistants jaunes disponibles.</p> <p>3x</p>	 <p>Défaussez 4 fer et marquez immédiatement autant de points que d'assistants verts disponibles +2.</p> <p>2x</p>
 <p>Défaussez 3 charbon et marquez immédiatement autant de points que d'assistants rouges disponibles + 1.</p> <p>2x</p>	 <p>Défaussez 2 pelotes et marquez immédiatement autant de points que d'assistants rouges disponibles +1.</p> <p>3x</p>	 <p>Défaussez 2 coton de votre main et marquez immédiatement autant de points que d'assistants rouges disponibles +1.</p> <p>3x</p>
 <p>Défaussez 3 planches et marquez immédiatement autant de points que d'assistants bleus disponibles + 2.</p> <p>2x</p>	 <p>Défaussez 3 argile et marquez immédiatement autant de points que d'assistants bleus disponibles + 2.</p> <p>2x</p>	 <p>Défaussez 3 bétail et marquez immédiatement autant de points que d'assistants bleus disponibles +2.</p> <p>2x</p>

Note : les assistants disponibles sont ceux du marché, de vos bureaux de poste, de vos matelots et de vos cartes Personnage.

Index des personnages

P01 Nate Welton

Dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche 3 cartes et peut en garder **une seule** en main, sauf vous-même qui pouvez garder les 3. Ensuite, retirez Nate du jeu.



P02 Hermine

Piochez **2 pions** dans le sac et placez-les sur Hermine. Jusqu'à la fin de la manche, considérez qu'ils font partie du marché du travail, mais **uniquement pour vous**. À la fin de la manche, remettez-les dans le sac et retirez Hermine du jeu. Les Ombres (V et VII) ne vous rapportent rien, mais vous pouvez les emprisonner (VII).



P03 Enoch Brubak

Placez **2 marchandises** de la réserve sur votre mine de charbon, puis retirez Enoch du jeu.



P04 Onyx

Piochez **1 assistant** de votre choix dans le sac et placez-le sur Onyx. Jusqu'à la fin de la manche, considérez qu'il fait partie du marché du travail, mais **uniquement pour vous**. À la fin de la manche, remettez-le dans le sac et retirez Onyx du jeu.



P05 Gunda (chap. IV a/b et suivants)

Construisez un bâtiment pour 3 pièces de moins (min. 0). Ensuite, retirez Gunda du jeu.



P06 Aaron Reitzke (chap. VII et suivant)

Prenez une carte **Vignes** parmi les cartes Bâtiment proposées face visible. S'il n'y en a pas, révéléz les cartes de la pioche les unes après les autres jusqu'à en trouver une (si vous n'en trouvez pas, vous ne recevez rien). Défaussez les cartes révélées et retirez Aaron du jeu.



Vous pouvez construire ces vignes immédiatement (en payant leur coût).

Index des bâtiments spéciaux



Bibliothèque (3x, I-VIII)

Lors de chaque **phase VI**, piochez 1 carte et ajoutez-la à votre main.



Forteresse (4x, ch. I-VIII)

Votre puissance militaire augmente de 2 pour le reste de la partie.



Bureau de poste (12x, I-VII)

Chaque bureau de poste ajoute au marché du travail l'assistant qui y est représenté, mais **uniquement pour vous**. Il y a trois bureaux pour chaque couleur.



Prison (3x, ch. VII)

Votre puissance militaire augmente de 1 pour le reste de la partie.

Lors de chaque phase VI, vous pouvez retirer 1 pion du marché du travail :

- **Assistant** : placez-le sur la prison. Vous pouvez le remettre sur le marché à tout moment.

- **Ombre** : retirez-la du jeu et marquez immédiatement 1 point de victoire. Puis piochez un assistant au hasard (pas une Ombre) dans le sac et placez-le sur la prison. Vous pouvez le remettre sur le marché à tout moment.

Tout assistant en prison est indisponible pour l'ensemble des joueurs.



Caserne (3x, II-VIII)

Votre puissance militaire augmente de 1 pour le reste de la partie.

Lors de chaque **phase VI**, chaque joueur qui a **moins** de symboles militaires que vous perd 1 point de victoire. Si un joueur retombe sous un seuil de la piste à cette occasion, il ne perd pas de carte. En revanche, s'il refranchit ce seuil ensuite, il gagne 2 cartes comme d'habitude.

En solo, faute d'adversaire, personne ne perd de point.



Tour de guet (6x, ch. I-VII)

Dès que vous avez construit la tour de guet, piochez **immédiatement** 2 cartes et ajoutez-les à votre main (une seule fois).

Votre puissance militaire augmente de 1 pour le reste de la partie.



Champ de maïs (4x, ch. I-VIII)

Lors de chaque **phase VI**, le champ produit 1 maïs (prenez 1 marchandise de la réserve et placez-la sur votre champ de maïs). Chaque maïs vaut 2 pièces.



Comptoir de charbon (3x, ch. I-VIII)

Lors de chaque **phase VI**, vous pouvez défausser 3 charbon pour marquer immédiatement 2 points de victoire.



Vignes (4x, ch. IIIa/b-VIII)

Lors de chaque **phase VI**, les vignes produisent 1 raisin (prenez 1 marchandise de la réserve et placez-la sur vos vignes).

Chaque raisin vaut autant de pièces que le nombre d'assistants de la couleur représentée disponibles (y compris ceux de vos bureaux de poste, matelots et cartes Personnage). Il arrive que cette valeur soit 0.



Entrepôt de charbon (3x, ch. I-VIII)

Lors de chaque **phase VI**, l'entrepôt vous rapporte 2 charbon (prenez 2 marchandises de la réserve et placez-les sur votre mine de charbon).

Index des cartes Marin (chap. VIII)



Capitaine (4x, carte de départ)

Lors de la mise en place, placez le capitaine sur la zone de production indiquée sur votre plateau individuel. Vous pouvez l'activer comme un bâtiment de production pour déplacer votre navire de 1 à 3 cases.



Cuisot (3x)

Après avoir recruté le cuisot, vous pouvez immédiatement déplacer votre navire d'une case (une seule fois). Placez le cuisot sur la zone de production désignée de votre plateau individuel. Vous pouvez l'activer comme un bâtiment de production pour produire 1 **soupe de poisson**. Vous ne pouvez avoir qu'un seul cuisot.



Matelot (4x)

Après avoir recruté le matelot, vous pouvez immédiatement déplacer votre navire d'une case (une seule fois). En dehors de cela, le matelot joue le même rôle qu'un bureau de poste.



Lieutenant (3x)

Après avoir recruté le lieutenant, vous pouvez immédiatement déplacer votre navire d'une case (une seule fois). Votre puissance militaire augmente de 1 pour le reste de la partie.



Navigateur (3x)

Après avoir recruté le navigateur, vous pouvez immédiatement déplacer votre navire de 2 cases (une seule fois). Lors de chaque **phase VI**, vous pouvez défausser 1 poisson frais pour gagner immédiatement 1 point de victoire (le bâtiment Ponton vous permet de produire du poisson frais, à la différence du fumoir).

