

Alexander Pfister

BOONLAKE

Vous êtes enfin arrivé à Boonlake. Cette région abandonnée, qui se trouve au bord du lac du même nom, semble presque inhabitée. Il ne s'y trouve qu'un petit groupe de personnes, qui protègent la nature et essaient de développer la vie selon leurs idéaux. Cette terre n'a pratiquement pas été explorée, mais une chose est sûre, ce superbe environnement offrira de précieuses opportunités d'améliorer la vie des habitants de Boonlake. À votre tour, vous devez choisir une action dont tous les joueurs bénéficieront : explorer, s'installer, élever des bovins, recruter, moderniser, construire, naviguer... Quels objectifs poursuivrez-vous ? C'est à vous de décider... dans BOONLAKE.

À faire avant la première partie

Le verso de ce livret de règles (page 24) vous indique comment mettre en place les plateaux double couche et le plateau Action. **Après avoir détaché les Sites de production de chaque plateau double couche, ainsi que les marqueurs 100/200 et les Pièces du plateau Action, faites bien attention à ne pas les jeter. Vous en aurez besoin pour jouer !**



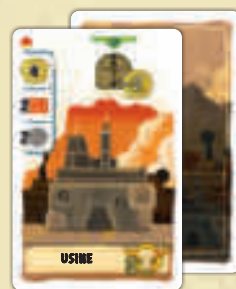
MATÉRIEL



1 plateau principal



1 plateau Action



165 cartes Projet



7 plaquettes Action



14 Vases



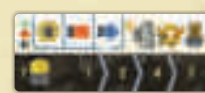
62 Pièces
(41 de valeur 1,
15 de valeur 5 et
6 de valeur 20)



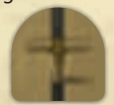
4 marqueurs de
Région



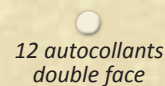
42 tuiles de Construction
(dont 10 tuiles de Départ
et 7 Pâturages)



16 tuiles de Scoring



36 Leviers



12 autocollants
double face



10 tuiles Solo



1 jeton Premier
joueur



4 plateaux Joueur double couche



40 Habitants
(10 par joueur)



24 Maisons
(6 par joueur)



8 Canots
(2 par joueur)



12 marqueurs de Joueur
(3 par joueur)



16 Villages
(4 par joueur)



20 Bovins
(5 par joueur)



4 Navires
(1 par joueur)



4 marqueurs 100/200
(1 par joueur)



16 Sites de production
(Pierre, Fer, Argile et Bois ; 4 par joueur)



16 marqueurs de Score
(4 par joueur)

MISE EN PLACE

1.

Placez le **plateau principal** sur la table.

2.

Triez les **42 tuiles de Construction** en fonction de leur **verso**. Empilez les 7 tuiles de Construction qui présentent un **Pâturage** sur leurs deux faces et placez-les à côté du plateau principal.



3.

Mélangez les tuiles de Construction au verso gris et placez-les, face cachée, en tas à côté du plateau principal.

4.

Placez des tuiles de Construction sur le plateau principal en fonction du nombre de joueurs :

1 ou 2 joueurs : Mélangez les 6 tuiles de Construction qui présentent le symbole sur leur verso et placez-les, face visible, sur les 6 emplacements correspondants du plateau principal. Retirez du jeu les 4 tuiles de Construction qui présentent le symbole ou .

3 joueurs : Mélangez les 8 tuiles de Construction qui présentent le symbole ou sur leur verso et placez-les, face visible, sur les 8 emplacements du plateau principal correspondants à l'un de ces symboles*. Retirez du jeu les 2 tuiles de Construction qui présentent le symbole .

4 joueurs : Mélangez les 10 tuiles de Construction qui présentent le symbole , ou sur leur verso et placez-les, face visible, sur les 10 emplacements du plateau principal correspondants à l'un de ces symboles*.

* Le symbole de la tuile de Construction (, ou) ne doit pas obligatoirement être identique à celui de l'emplacement sur lequel elle est placée.

2.



3.



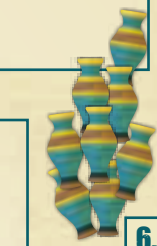
5.

Placez un **marqueur de Région** sur chacune des 4 Régions.

6.

Formez des réserves avec les **Vases**, **Pièces** et **Leviers** et placez-les à côté du plateau principal.

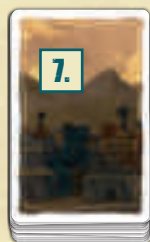
6.



7.

Mélangez les **cartes Projet** et placez-les, face cachée, en une pile à côté du plateau principal. Chaque joueur pioche ensuite **6 cartes** qu'il met dans sa main.

7.



8.

Placez le **plateau Action** à côté du plateau principal. Mélangez ensuite les **7 plaquettes Action** et placez-les aléatoirement sur le plateau Action.

8.



5.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

9. Chaque joueur prend un **plateau Joueur** et le place devant lui, recto visible, comme indiqué ci-dessous. Le verso ne sert que lors de parties en mode solo.

11. Chaque joueur prend ensuite les 4 **marqueurs de Score** et le **marqueur 100/200** de sa couleur, ainsi que 4 **Sites de production** (1 de chaque type) et les place à côté de son plateau Joueur.

10. Chaque joueur choisit ensuite une couleur et prend les éléments en bois qui y correspondent :

A) **6 Maisons, 4 Villages et 5 Bovins**. Placez-les dans les renforcements correspondants du plateau Joueur.

B) **10 Habitants** :

- Placez 3 Habitants sur le **Ranch** en bas à gauche du plateau Joueur.
- Placez 2 Habitants dans les 2 renforcements correspondants à côté des Maisons.
- Les 5 Habitants restants vont dans la réserve.

C) **1 Navire** que vous placez sur la première case (dans une partie à 1-2 joueurs) ou troisième case (dans une partie à 3-4 joueurs) de la Rivière sur le plateau principal.

D) **2 Canots** que vous placez sur le canal de votre plateau Joueur, de manière qu'ils soient dans la zone de production de Bois.

E) **3 marqueurs de Joueur**. Placez-en un sur la case « 0 » de la piste de Points de victoire, un sur la plus haute case de la piste de Pièces (présentant 2 Pièces) et un sur la plus haute case de la piste de Cartes (présentant 2 cartes) sur le plateau principal.



12. Mélangez les **tuiles de Scoring**. Chaque joueur en prend 2, en choisit 1 et la place dans la zone de sa couleur au bas du plateau principal. Avant d'effectuer ce choix, vous pouvez regarder les cartes de votre main. Dans une partie à 1, 2 ou 3 joueurs, placez 1 tuile de Scoring, prise au hasard, dans chacune des zones vides (il doit toujours y avoir 4 tuiles de Scoring en jeu). Rangez les tuiles de Scoring restantes dans la boîte.

13. Le joueur qui a visité le plus récemment un village de moins de 100 Habitants obtient le jeton Premier joueur et 6 Pièces. Le prochain joueur, dans le sens horaire, obtient 7 Pièces. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les autres joueurs obtiennent chacun 8 Pièces.

14. Chaque joueur choisit ensuite l'un de ses Sites de production et le place, du côté présentant 1 Ressource, dans le renforcement qui y correspond en haut à gauche de son plateau Joueur.

Conseil : Faites votre choix en fonction des Ressources demandées par les cartes de votre main ou sur la tuile de Scoring que vous avez choisie !

15. Rangez les plateaux Joueur, éléments en bois, marqueurs et Sites de production restants dans la boîte.

Les tuiles Solo ne sont utilisées que lors de parties en mode solo. Elles sont expliquées à partir de la page 15.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Boonlake se joue en 2 manches. Une manche prend fin dès qu'un joueur déplace son Navire sur la dernière case de la Rivière du plateau principal. À ce moment-là, ainsi qu'à environ la moitié de la manche, un décompte intermédiaire a lieu.

Après la 2^e manche, la partie prend fin et un 4^e décompte intermédiaire a lieu avant le décompte final.

Le joueur qui possède le jeton Premier joueur joue en premier. Ensuite, les autres joueurs effectuent leur tour dans le sens horaire.

À chacun de vos tours, effectuez les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

PHASE A : CHOISISSEZ 1 ACTION ET APPLIQUEZ-EN LES EFFETS

PHASE B : AVANCEZ VOTRE NAVIRE LE LONG DE LA RIVIÈRE

PHASE C : REMONTEZ LES PLAQUETTES ACTION

Puis, le prochain joueur dans le sens horaire effectue son tour.

PHASE A : CHOISISSEZ 1 ACTION ET APPLIQUEZ-EN LES EFFETS

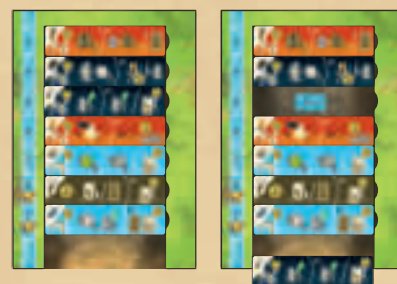
Choisissez 1 des plaquettes Action du plateau Action et placez-la au plus bas du plateau Action. Si vous choisissez l'une des deux plaquettes du bas, reculez votre marqueur de Points de victoire d'autant de cases qu'indiqué à gauche de la plaquette choisie. Ensuite, appliquez tous les effets indiqués sur la plaquette Action.

1 Tout d'abord, vous pouvez **jouer** 1 carte du type indiqué (Jour, Crépuscule ou Nuit) après en avoir payé le coût

OU

vous pouvez **la placer sur la défausse** pour gagner 2 Pièces.
Vous pouvez ignorer cette étape si vous n'avez aucune carte du type indiqué ou si vous ne voulez pas jouer/défausser de carte.

Exception : Avec l'Action « Bâtisseur », vous pouvez gagner 3 Pièces au lieu de 2.



2 Puis (après avoir joué une carte, l'avoir défaussée pour gagner 2 Pièces ou avoir ignoré cette étape), appliquez tous les effets indiqués au centre de la plaquette, à gauche de la flèche. Appliquez-les de gauche à droite. Vous pouvez ignorer certains effets.

Les effets et l'utilisation des cartes sont expliqués plus en détail à partir de la page 6.

3 Ensuite, tous les joueurs (y compris vous-même) peuvent appliquer les effets indiqués à droite de la flèche. (Sauf indication contraire, ces effets peuvent être appliqués par les autres joueurs pendant que le joueur actif applique les effets indiqués à gauche de la flèche.)

Exception : Avec l'Action « Pionnier », seuls les autres joueurs peuvent appliquer cet effet, comme indiqué par le symbole .

PHASE B : AVANCEZ VOTRE NAVIRE LE LONG DE LA RIVIÈRE

Après avoir appliqué les effets de la plaquette Action, vous pouvez avancer votre Navire le long de la Rivière. **Le nombre qui se trouve sous et à gauche de la plaquette Action que vous venez de prendre indique le nombre de cases maximum que vous pouvez parcourir avec votre Navire.** Vous obtenez ensuite la récompense de la case sur laquelle vous avez arrêté votre Navire.

Règles de déplacement des Navires :

- Vous pouvez déplacer votre Navire au maximum du nombre de cases indiqué sous et à gauche de la plaquette Action que vous venez de prendre. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer l'ensemble de vos déplacements autorisés mais devez obligatoirement avancer votre Navire d'au moins 1 case.
- Les **Ports**  peuvent accueillir un nombre illimité de Navires. Vous n'êtes pas obligé de vous arrêter sur un Port.
- Les autres cases ne peuvent accueillir qu'un seul Navire à la fois.
- Vous pouvez sauter les cases sur lesquelles se trouve un autre Navire, elles ne comptent pas dans votre déplacement maximum (**sauf si c'est un Port , car ce type de case compte toujours dans votre déplacement**).
- Vous ne pouvez avancer le long de la Rivière que du haut vers le bas et ne pouvez jamais faire demi-tour.
- Vous ne pouvez pas avancer au-delà de la dernière case. Une fois que votre Navire a atteint la dernière case de la Rivière, la manche en cours prend fin (vous pouvez tout de même terminer cette phase). Puis, un décompte intermédiaire a lieu.
- Lorsque vous atteignez une bifurcation lors de la première manche, suivez le bras **supérieur**. Lors de la seconde manche, suivez le bras **inférieur**.
- **Si, lors d'une manche, vous êtes le premier joueur à traverser une écluse, votre tour est directement suivi d'un décompte intermédiaire (pour tous les joueurs). Ensuite, la partie continue en sens horaire.** Si un autre joueur a traversé l'écluse avant vous, cela ne déclenche pas un nouveau décompte ! Les écluses ne sont pas considérées comme des cases.



1^{ère} manche

2^e manche

Récompenses de la Rivière

En fonction de la case sur laquelle vous avez arrêté votre Navire, vous recevez l'une des récompenses suivantes :



Prenez X Pièces de la réserve.



Piochez X cartes.



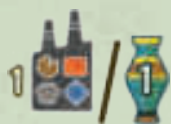
Prenez X Habitants de votre couleur dans la réserve et placez-les sur votre Ranch.



Prenez 1 Vase.



Gagnez X points de victoire.



Vous pouvez choisir entre prendre 1 Vase ou construire 1 Site de production sur votre plateau Joueur. Si vous décidez de construire 1 Site de production, vous pouvez choisir entre placer un Site de production de niveau 1 dans le renforcement qui lui correspond ou retourner un Site de production, préalablement placé, sur son verso. Un Site de production de niveau 2 ne peut pas être amélioré.

PHASE C : REMONTEZ LES PLAQUETTES ACTION

Poussez les plaquettes Action vers le haut pour combler l'espace vide. Il y a alors, de nouveau, une plaquette Action par rangée.



EFFETS ET ACTIONS

Voici plus de détails sur les différents effets et Actions. Sauf indication contraire, les règles suivantes s'appliquent :

- Prenez toujours les Pièces et Habitants de la réserve. Lorsque vous payez avec ou que vous les perdez, remettez-les dans la réserve.
- Vous ne pouvez utiliser les Habitants des renforcements de votre plateau Joueur qu'une fois débloqués grâce au **bonus de la rangée** (voir page 10). Ils ne font pas partie de la réserve.
- Lorsque vous obtenez un Habitant, placez-le sur votre Ranch, en bas à gauche de votre plateau. Si un effet vous fait perdre des Habitants, ils sont retirés de votre Ranch et retournent dans la réserve.
- Vous ne pouvez prendre que des Habitants de votre couleur dans la réserve.
- Si vous pouvez piocher 1 carte ou plus, vous devez la ou les prendre de la pioche. Si la pioche est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche avec. Lorsque vous défaussez une carte, placez-la sur la défausse.
- Lorsque vous gagnez ou perdez des points de victoire, avancez ou reculez votre marqueur sur la piste de Points de victoire du nombre de cases approprié. Votre marqueur de Points de victoire peut reculer en-dessous de 0. Lorsque votre marqueur de Points de victoire a atteint la fin de la piste de Points de victoire, placez le marqueur 100 sur votre plateau Joueur. Lorsqu'il a de nouveau atteint la fin de la piste, retournez votre marqueur sur sa face 200.
- Lorsque vous pouvez construire un Site de production, vous avez le choix entre placer un Site de production présentant 1 Ressource (niveau 1) dans le renforcement correspondant de votre plateau Joueur OU retourner un Site de production, préalablement placé, pour qu'il présente 2 Ressources (niveau 2).
- En général, les joueurs peuvent jouer simultanément lors d'une Action (sauf lors des Actions « S'installer » et « Élevage bovin » lors desquelles ils jouent l'un après l'autre). Si une personne souhaite jouer dans le sens horaire lors d'une Action partielle (étape 3 de la phase A), elle doit l'indiquer. Dans ce cas-là, les joueurs effectuent cette Action partielle dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui a choisi la plaquette Action.
- Si vous devez prendre un élément de la réserve mais qu'il n'y en a plus, remplacez-le par autre chose. Seuls les éléments en bois sont en nombre limité et ne peuvent être remplacés. Si un élément spécifique en bois vient à manquer, vous n'obtenez rien. Si vous pouvez placer une Maison sur le plateau principal et que vous n'en avez plus sur votre plateau Joueur, mais qu'une de vos Maisons a préalablement été retirée du jeu, vous pouvez utiliser cette dernière.

EFFETS PARTICULIERS : JOUER UNE CARTE, EXPLORER, DÉVELOPPER, AMÉLIORER

Plusieurs Actions déclenchent les effets suivants :

JOUER UNE CARTE

Si un effet vous permet de jouer une carte, vous pouvez prendre une carte Projet de votre main et la placer devant vous, à condition de pouvoir en régler le coût. Conservez toutes les cartes que vous avez jouées, face visible, à côté de votre plateau Joueur.

Certains de ces effets vous permettent, à la place, de défausser une carte de votre main pour obtenir 2 Pièces. Dans ce cas-là, placez votre carte sur la défausse.

Le coût d'une carte est exprimé en Vases, Pièces et Ressources.

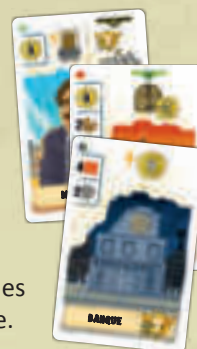
Vous devez payer le nombre de Pièces indiqué et le remettre dans la réserve.

Vous devez remettre le nombre de Vases indiqué dans la réserve.



Vous devez être en mesure de « payer » les Ressources indiquées en prouvant que vous les avez sur vos Sites de production et au-dessus de vos Canots (vous devez les avoir à disposition mais ne les perdez pas pour autant).

Chaque carte Projet appartient à un de ces trois types : Jour , Crépuscule  ou Nuit . Certains effets vous demandent de ne jouer (ou défausser) que des cartes d'un type spécifique.



Les **Sites de production** produisent 1 Ressource du type indiqué lorsque vous en avez besoin. Lors de la mise en place, vous avez construit un Site de production de niveau 1 sur l'un des 4 emplacements de votre plateau Joueur. Différents effets vous permettent de construire des Sites de production supplémentaires. Pour ce faire, vous pouvez placer un nouveau Site de production de niveau 1 dans le renforcement qui lui correspond OU retourner un Site de production, préalablement placé, pour qu'il présente 2 Ressources (niveau 2). Si vous optez pour la deuxième option, le Site de production peut dès à présent produire 2 Ressources du type indiqué.



La disponibilité des Ressources est « virtuelle ». Ainsi, elles ne sont pas produites sous forme de jetons ou autres.

Vos **2 Canots** génèrent également des Ressources. Chaque Canot vous donne droit à 1 Ressource du type indiqué au-dessus de la case du canal sur lequel il se trouve. **À n'importe quel moment**, vous pouvez déplacer vos Canots d'autant de cases que vous voulez **en aval** (vers la droite) ou **en amont** (vers la gauche) afin de modifier leur position et, ainsi, la Ressource que vous obtenez. Pour déplacer 1 Canot d'autant de cases que vous voulez **en amont** (vers la gauche), vous devez payer 2 Pièces quel que soit le nombre de cases. Les déplacements **en aval** (vers la droite) sont gratuits.



Ainsi, en début de partie, vous avez 3 Ressources à votre disposition : 1 Ressource du type indiqué sur le premier Site de production que vous avez construit, plus 2 Bois grâce à vos 2 Canots qui se trouvent sur la 1^{ère} case du canal. Cependant, vous pouvez déplacer vos Canots sur une autre zone afin d'avoir des Ressources différentes à votre disposition.

Pour être en mesure de régler un coût en Ressources, vous devez avoir les Ressources indiquées à disposition (elles ne sont pas « dépensées »).



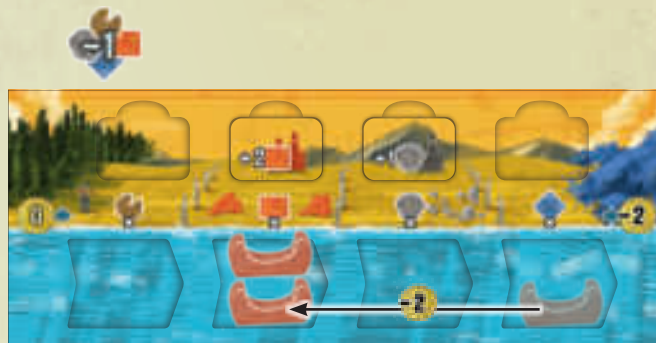
Certains effets vous permettent de réduire le coût en Ressources d'une carte. Si vous recourez à un tel effet, le coût en Ressources est réduit d'1 Ressource du type de votre choix (par exemple, 2 Fers au lieu de 3 ou 0 Bois au lieu d'1).



Exemple : Monica veut jouer cette carte. Pour ce faire, elle a besoin de 2 Pièces, 2 Argiles et 1 Pierre. Elle possède 1 Site de production d'Argile. Elle paye 2 Pièces et déplace gratuitement 1 Canot en aval pour atteindre l'Argile. Elle doit déplacer l'autre Canot en amont pour atteindre la Pierre. Pour ce faire, elle paye 2 Pièces. Elle a alors toutes les Ressources demandées à sa disposition et peut placer la carte devant elle.



Exemple : Maggie veut jouer cette carte. Pour ce faire, elle a besoin de 4 Argiles et 2 Pierres. Elle possède le Site de production d'Argile de niveau 2 (qui lui en donne donc 2) ainsi que le Site de production de Pierre (qui lui en donne 1). Un de ses Canots se trouve à côté de l'Argile et l'autre se trouve à côté du Fer. Elle déplace 1 Canot en amont (après avoir payé 2 Pièces) pour atteindre l'Argile et active ensuite un effet Levier (voir page 21) qui lui permet d'avoir besoin d'1 Ressource de moins. Elle peut alors placer la carte devant elle. Elle aurait également pu déplacer son Canot pour atteindre la Pierre, au lieu de l'Argile.



Effets des cartes

Les cartes Projet indiquent des effets qui s'appliquent à certains moments de la partie.



Appliquez immédiatement cet effet lorsque vous jouez cette carte.



Appliquez cet effet à la fin de la partie.



Ces effets sont permanents, ils vous impactent tout au long de la partie.

Après les avoir jouées, vous pouvez empiler les cartes qui présentent uniquement des effets ⚡. Normalement, elles ne seront réutilisées qu'à la fin de la partie pour le décompte final. Placez, face visible, les autres cartes que vous avez jouées à côté de votre plateau Joueur.

Vous trouverez d'autres règles concernant des effets spécifiques à partir de la page 19.

Projets spéciaux sur les tuiles de Scoring



La partie supérieure de chacune des 4 tuiles de Scoring, qui se trouvent sur le plateau principal, indique un Projet spécial. **Au lieu de jouer une carte de votre main**, vous pouvez réaliser un Projet en réglant le coût indiqué (Pièces + Ressources). Chaque Projet correspond aux trois types (Jour, Crépuscule et Nuit). Les effets qui concernent les cartes s'appliquent également à ces Projets (par exemple, si vous pouvez jouer 1 carte pour 1 Pièce de moins, vous pouvez appliquer ce privilège à un Projet spécial).

Après avoir réglé le coût indiqué, prenez 2 de vos Habitants dans la réserve, placez-les sur votre Ranch, gagnez les points de victoire indiqués et avancez votre marqueur d'1 case sur la piste de Revenu correspondante (piste de Pièces ou piste de Cartes). Ensuite, placez 1 des 2 Habitants que vous venez d'obtenir sur la case de sa couleur au-dessus du Projet spécial (pour indiquer que vous l'avez réalisé). Il peut y avoir des Habitants de plusieurs joueurs au-dessus de chaque tuile. Cependant, vous ne pouvez réaliser chaque Projet spécial qu'une seule fois par partie.



Si vous réalisez le Projet spécial de la tuile de Scoring que vous avez choisie lors de la mise en place, vous gagnez deux fois plus de points de victoire. Pour vous le rappeler, votre case présente le symbole « x2 ».

La partie inférieure de la tuile de Scoring n'a aucune importance pour la réalisation du Projet. Elle n'en a que pour le décompte intermédiaire.

Exemple : Joanne peut jouer une carte. À la place, elle décide de réaliser le Projet spécial indiqué sur la tuile de Scoring ci-dessus. Pour ce faire, elle paye 13 Pièces et doit avoir 2 Argiles et 3 Fers à sa disposition. Elle obtient 2 Habitants, en place 1 sur la case de sa couleur au-dessus du Projet, gagne 8 points de victoire et avance son marqueur d'1 case sur la piste de Cartes. Étant donné que c'est la tuile de Scoring qu'elle a choisie lors de la mise en place, elle obtient, de nouveau, 8 points de victoire.

EXPLORER



Lorsque vous explorez, vous ajoutez de nouvelles tuiles de Construction sur le plateau principal. Afin d'explorer, effectuez ce qui suit :

- 1) Révélez une tuile de Construction grise du tas de tuiles.
- 2) Placez-la sur un emplacement disponible du plateau principal, adjacent à une autre tuile de Construction ou relié par un pont à une tuile de Construction préalablement placée. Les Pâturages comptent comme des tuiles de Construction. Vous pouvez donc également placer une nouvelle tuile de Construction à côté d'une tuile Pâturage.
Cela n'a aucune importance qu'il y ait ou non un élément sur la tuile de Construction adjacente (Bovins, Habitants, Maisons ou Villages).
- 3) En fonction de l'emplacement que vous avez choisi, vous recevez l'une de ces récompenses :



Prenez X Pièces



Piochez X cartes



Prenez 1 Habitant



Construisez 1 Site de production de la Ressource indiquée. Placez un nouveau Site de production de niveau 1 dans le renforcement qui lui correspond ou retournez le Site de production de la Ressource indiquée pour qu'il présente 2 Ressources (niveau 2). Si un Site de production est déjà retourné sur son niveau 2, vous ne pouvez pas appliquer cet effet.

Si tous les emplacements du plateau principal sont déjà occupés, vous obtenez, à la place, 2 Pièces pour chaque tuile que vous ne pouvez pas placer.

Exemple : Avec l'Action « Recruter », Frances peut explorer une fois. Elle révèle une tuile de Construction du tas de tuiles et choisit cet emplacement. Elle gagne donc 2 Pièces.

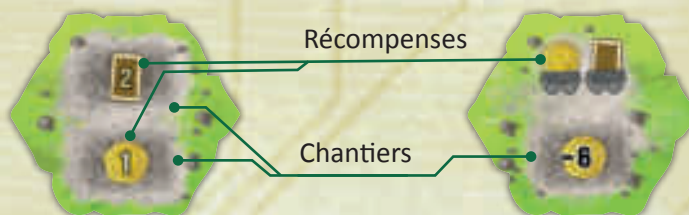


Les emplacements entre lesquels passe le gué sont considérés comme adjacents !

DÉVELOPPER



Si un effet vous permet de développer, vous pouvez placer 1 Habitant de votre Ranch sur un Chantier inoccupé. Chaque tuile de Construction (sauf les Pâturages) contient 1 ou 2 Chantier(s).



Il ne peut pas y avoir plus d'1 Habitant ou Maison ou Village sur un même Chantier. Si une tuile de Construction contient 2 Chantiers, chaque Chantier peut appartenir à un joueur différent.

Il ne peut jamais y avoir d'Habitant sur un Pâturage.

Afin de **développer**, vous devez :

- 1) Choisir un Chantier inoccupé sur une tuile de Construction du plateau principal.
- 2) Placer 1 Habitant de votre Ranch sur ce Chantier. Si le Chantier indique un coût, vous devez d'abord le payer. S'il indique une récompense, vous la gagnez immédiatement.

Vous trouverez la liste des coûts et récompenses pages 23/24.

Exemple : Elizabeth peut développer une fois. Elle place 1 Habitant de son Ranch sur ce Chantier. Pour ce faire, elle doit payer 4 Pièces. En retour, elle peut avancer son marqueur d'1 case sur la piste de Pièces.



AMÉLIORER



Si un effet vous permet d'améliorer, vous pouvez améliorer 1 Habitant en 1 Maison OU améliorer 1 Maison en 1 Village.

Améliorer 1 Habitant en 1 Maison



Effectuez les étapes suivantes :

- 1) Choisissez 1 de vos Habitants sur un Chantier que vous voulez améliorer.
- 2) Perdez 1 Habitant de votre Ranch et remettez-le dans la réserve.
- 3) Remplacez l'Habitant que vous venez de choisir par 1 Maison prise sur la plus haute rangée occupée de votre plateau Joueur. Si cela vide totalement la première ou deuxième rangée de votre plateau, gagnez le **bonus de la rangée** (voir page 10). Remettez l'Habitant remplacé dans la réserve.

En retirant des Maisons de votre plateau Joueur, vous débloquent des Revenus que vous obtiendrez lors des décomptes intermédiaires.

Si vous n'avez plus de Maison sur votre plateau Joueur, prenez, à la place, 1 des Maisons que vous avez retirées du jeu (en améliorant 1 Maison en 1 Village). Si vos 6 Maisons sont sur le plateau principal, vous ne pouvez pas appliquer cet effet.

Améliorer 1 Maison en 1 Village



Effectuez les étapes suivantes :

- 1) Choisissez 1 de vos Maisons sur un Chantier que vous voulez améliorer. Elle doit être adjacente à au moins 3 éléments (Bovins, Habitants, Maisons ou Villages). Pour cet effet, le possesseur de chacun de ces éléments n'a aucune importance. Les éléments sur une même tuile et sur des tuiles de Construction voisines sont tous considérés comme adjacents (les tuiles de Construction reliées par des ponts comptent également).
- 2) Perdez 2 Habitants de votre Ranch et remettez-les dans la réserve.
- 3) Si c'est le 3^e Village que vous construisez, vous devez perdre 1 Habitant supplémentaire ou perdre 4 points de victoire. Si c'est le 4^e Village, vous devez perdre 2 Habitants supplémentaires ou perdre 4 points de victoire par Habitant que vous ne voulez ou ne pouvez pas perdre. Vous pouvez décider de perdre des points de victoire, même si vous avez le nombre d'Habitants requis sur votre Ranch.



4) Remplacez la Maison choisie par le plus haut Village de votre plateau Joueur. Si cela vide totalement la 2^e rangée de votre plateau, gagnez le **bonus de la rangée** (voir ci-dessous). Placez la Maison retirée à côté du plateau principal (ne la remettez pas sur votre plateau Joueur).



5) Si vous avez déjà construit un autre Village sur la Région où vous construisez ce Village, perdez 5 points de victoire. Les Régions correspondent aux 4 zones du plateau principal qui sont reliées par des ponts : Boonlake, Southern, New Hope et Unknown.

Tout comme les Maisons, les Villages vous permettent de débloquent des Revenus, que vous obtiendrez lors des décomptes intermédiaires.

Si vous avez déjà construit 4 Villages, vous ne pouvez plus en construire.

Exemple : Tina améliore cette Maison en un Village. Cela lui est possible car au moins 3 éléments lui sont adjacents. C'est le 3^e Village qu'elle construit. Elle doit donc perdre 1 Habitant supplémentaire. Étant donné qu'elle n'a que 2 Habitants sur son Ranch, elle les perd ainsi que 4 points de victoire. En retour, elle peut construire son Village et retirer la Maison.



Bonus de la rangée

Si vous arrivez à retirer tous les éléments en bois de la plus haute rangée de votre plateau Joueur (2 Maisons et 1 Bovin), vous pouvez immédiatement placer l'Habitant à gauche de cette rangée sur votre Ranch. Vous pouvez alors immédiatement utiliser cet Habitant. Vous pouvez faire de même avec le second Habitant, une fois que vous avez réussi à vider la 2^e rangée (vous avez donc retiré 4 Maisons, 1 Village et 2 Bovins). Les éléments retirés vous font gagner des points de victoire lors de chaque phase de Revenu des décomptes intermédiaires.



LES ACTIONS

Voici plus de détails sur les Actions :

PIONNIER



Tout d'abord, vous pouvez jouer une carte ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

Ensuite, vous pouvez **explorer deux fois** puis **développer une fois** ou **améliorer une fois**.

Les **autres** joueurs (pas vous !) peuvent piocher 2 cartes puis jouer 1 carte de n'importe quel type de leur main ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

S'INSTALLER



Tout d'abord, vous pouvez jouer une carte ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

Ensuite, vous pouvez **développer une fois** ou **améliorer une fois**.

Puis, tous les joueurs, en commençant par vous et en poursuivant dans le sens horaire, peuvent **développer une fois** ou **améliorer une fois** ou jouer 1 carte de n'importe quel type (ou en défausser une pour gagner 2 Pièces).

ÉLEVAGE BOVIN



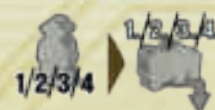
Tout d'abord, vous pouvez jouer une carte  ou en défausser une pour gagner 2 Pièces. Puis, vous pouvez placer 1 Pâturage sur un emplacement disponible du plateau qui est adjacent à une tuile de Construction (ou qui y est relié par un pont) et obtenir la récompense qui y est indiquée (comme avec l'effet **Explorer**).

S'il n'y a plus de Pâturage dans la réserve ou si tous les emplacements sont occupés, cet effet ne s'applique pas et vous gagnez 2 Pièces à la place.

Puis, tous les joueurs, en commençant par vous et en poursuivant dans le sens horaire, peuvent placer 1 Bovin ou jouer 1 carte de n'importe quel type (ou en défausser une pour gagner 2 Pièces).

Afin de placer 1 Bovin, effectuez ce qui suit :

- 1) Choisissez un Pâturage du plateau principal qui ne contient pas plus de 3 Bovins.
- 2) Perdez 1/2/3/4 Habitant(s) de votre Ranch si ce Pâturage contient 0/1/2/3 Bovin(s).
- 3) Si c'est le 4^e Bovin que vous placez, vous devez perdre 1 Habitant supplémentaire ou perdre 4 points de victoire. Si c'est le 5^e Bovin que vous placez, vous devez perdre 2 Habitants supplémentaires ou perdre 4 points de victoire par Habitant que vous ne voulez ou ne pouvez pas perdre. Vous pouvez décider de perdre des points de victoire, même si vous avez le nombre d'Habitants requis sur votre Ranch.
- 4) Placez ensuite le plus haut Bovin de votre plateau Joueur sur ce Pâturage (si cela vide la première ou deuxième rangée, gagnez le **bonus de la rangée**, voir page 10).
- 5) Gagnez 2 Pièces par **Maison** (peu importe qui la possède) sur une tuile de Construction adjacente au Pâturage choisi.



En retirant des Bovins de votre plateau Joueur, vous débloquent des Revenus, que vous obtiendrez lors des décomptes intermédiaires.

RÉCOMPENSES DE RÉGION



Tout d'abord, vous pouvez jouer une carte  ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

Ensuite, vous pouvez choisir 1 des 4 Régions (Boonlake, Unknown, New Hope ou Southern) dont l'indication de récompense n'a pas encore été recouverte par un marqueur de Région. Placez un marqueur de Région sur la récompense de la Région choisie et gagnez la récompense indiquée (Pièces, cartes ou points de victoire).

Puis, **chaque joueur** (y compris vous) gagne 1 Pièce pour chacun de ses éléments (Habitant, Maison, Village ou Bovin) présent sur les **3 autres Régions**.

Pour cette récompense, cela n'a pas d'importance si les indications de récompense des Régions ont déjà été recouvertes lors d'une obtention de récompenses de Région précédente.

Exemple : Petra choisit la Région Boonlake et place le marqueur de Région sur la récompense (4 Pièces) qu'elle obtient directement. Chaque élément qu'elle possède sur les Régions New Hope, Southern et Unknown, lui rapporte 1 Pièce. Les autres joueurs gagnent également 1 Pièce par élément qu'ils possèdent sur les Régions New Hope, Southern et Unknown. Leurs éléments sur Boonlake ne leur rapportent aucune Pièce.



RECRUTER



Tout d'abord, vous pouvez jouer une carte ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

Ensuite, vous pouvez prendre 1 Habitant et **explorer une fois**.

Puis, autant de fois qu'ils le souhaitent, tous les joueurs peuvent payer 3 Pièces ou défausser 3 cartes pour prendre 1 Habitant de la réserve et le placer sur leur Ranch.

Pour prendre 1 Habitant, vous ne pouvez pas « mélanger les coûts » (par exemple, défausser 2 cartes et payer 1 Pièce). Cependant, pour prendre plusieurs Habitants, vous pouvez payer chacun d'entre eux différemment (par exemple, 6 cartes et 3 Pièces pour 3 Habitants).

PROGRÈS



Tout d'abord, vous pouvez jouer une carte ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

Ensuite, vous pouvez **moderniser une fois**.

Puis, tous les joueurs peuvent moderniser une fois, mais doivent perdre 1 Habitant pour le faire. Quiconque ne peut pas ou ne veut pas faire cela peut piocher 1 carte à la place.

Si vous choisissez cette Action, vous pouvez donc moderniser une ou deux fois, contrairement aux autres joueurs qui ne peuvent moderniser qu'une fois.

Moderniser

Choisissez 1 des emplacements inoccupés de la zone Modernisation de votre plateau Joueur. Puis, payez le nombre de Pièces indiqué afin de prendre 1 tuile Levier de la réserve et la placer dans le renforcement. Placez-la de sorte que la récompense indiquée au bas du renforcement soit visible.



Effets de la modernisation

Chaque modernisation indique un effet ou une récompense que vous pouvez appliquer/obtenir à n'importe quel moment (également pendant une Action ou un effet !). Parfois, une condition spécifique doit être remplie pour pouvoir appliquer l'effet indiqué.

Pour ce faire, déplacez le Levier vers le bas et appliquez l'effet. À chaque décompte intermédiaire, remplacez le Levier vers le haut, afin de pouvoir le réutiliser plus tard.

Vous trouverez plus de détails sur les effets pages 21/22.

BÂTISSEUR



Contrairement aux autres Actions, vous gagnez tout d'abord 3 Pièces (au lieu de jouer une carte ou en défausser une pour gagner 2 Pièces).

Ensuite, vous pouvez jouer 1 carte de n'importe quel type ou piocher 2 cartes.

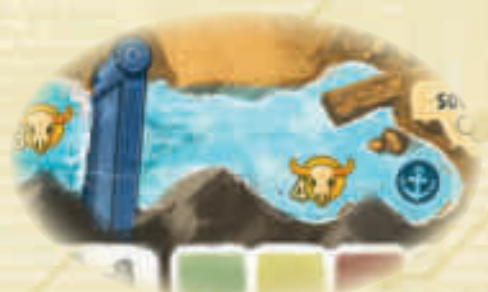
Puis, tous les joueurs peuvent jouer 1 carte de n'importe quel type (ou en défausser une pour gagner 2 Pièces).

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE & DÉCOMPTE FINAL

Il y a trois écluses le long de la Rivière. Chaque fois qu'un joueur est le premier d'une manche à traverser une écluse, ce joueur obtient la récompense de la Rivière puis un décompte intermédiaire a immédiatement lieu. Lors d'une partie, il y a 4 décomptes de ce type : 2 décomptes lors de la première manche et 2 décomptes lors de la seconde. Après le deuxième décompte intermédiaire de la seconde manche, le décompte final a lieu. Le joueur qui a alors le plus de points de victoire gagne la partie.

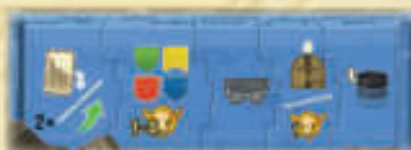
Important : Si votre Navire traverse une écluse qui a déjà été traversée par un autre Navire lors de la même manche, vous ne déclenchez pas de décompte intermédiaire !

Important : Les 3 premiers décomptes intermédiaires ont toujours lieu immédiatement après qu'un Navire a traversé une écluse. Le dernier décompte intermédiaire (à la fin de la seconde manche) est déclenché lorsqu'un joueur atteint la dernière case de la Rivière. Pour ce décompte (et uniquement celui-ci), la manche en cours se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu choisir le même nombre d'Actions (c'est-à-dire, jusqu'à ce que le joueur à droite de celui qui possède le jeton Premier joueur ait effectué son tour). Lorsque c'est le cas, vous pouvez effectuer le dernier décompte intermédiaire puis, le décompte final !



DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Tous les joueurs sont concernés par le décompte intermédiaire (pas uniquement le joueur qui a traversé l'écluse !). Ce décompte est composé des 5 étapes suivantes (chaque étape est résolue simultanément par tous les joueurs) :



Les joueurs peuvent jouer 1 carte de n'importe quel type (vous n'avez pas le droit d'en défausser une pour gagner 2 Pièces !) ou **améliorer** (vous n'avez pas le droit de développer !). Vous pouvez effectuer l'une de ces deux Actions une ou deux fois (jouer 1 ou 2 cartes par exemple) ou chaque Action une fois (jouer 1 carte et améliorer une fois).



Les joueurs **doivent** ensuite marquer des points grâce à l'une des 4 tuiles de Scoring. Pour ce faire :

- Lors du 1^{er}/2^e/3^e/4^e décompte intermédiaire, prenez le marqueur de Score de votre couleur qui indique 1/2/3/4 points de victoire.
- Choisissez l'une des 4 tuiles de Scoring du plateau principal, sous laquelle il n'y a pas déjà un de vos marqueurs de Score.
- Placez votre marqueur de Score sur la case de votre couleur. Si vous remplissez la condition de la tuile de Scoring, gagnez les points de victoire indiqués sur votre marqueur de Score. Sinon, perdez ces points. Si c'est la tuile que vous avez choisie lors de la mise en place, les points que vous gagnez ou perdez sont doublés (pour rappel, la case de votre couleur indique un « x2 »).

Chaque tuile de Scoring indique une condition et 4 valeurs propres à chaque décompte intermédiaire. Lors du premier décompte intermédiaire, vous devez remplir la condition en respectant la première valeur ; lors du deuxième décompte, vous devez remplir la condition en respectant la deuxième valeur, et ainsi de suite. Au fur et à mesure de la partie, il devient de plus en plus difficile de remplir les conditions des tuiles de Scoring.

Vous devez obligatoirement choisir une tuile, que vous remplissiez ou non sa condition, et gagner ou perdre des points en fonction.

Par exemple : Afin de remplir la condition de cette tuile de Scoring, le marqueur de Peter sur la piste de Cartes doit avoir avancé de 1/2/4/7 cases au moment du 1^{er}/2^e/3^e/4^e décompte intermédiaire.



Les joueurs reçoivent ensuite leur Revenu, symbolisé par le wagon. La phase de Revenu est décomposée en 3 étapes :

- Recevez votre Revenu en fonction de la position de vos marqueurs sur les 2 pistes de Revenu (Pièces, cartes et éventuels points de victoire).
- Recevez des Pièces et/ou des points de victoire pour chaque emplacement vide de votre plateau Joueur (emplacements Habitant, suite au bonus de la rangée, Maison, Village et Bovin).
- Marquage de points Bovins : Pour **chacun** de vos Bovins sur le plateau, gagnez 1 point de victoire par Village sur les tuiles de Construction adjacentes (y compris celles reliées par des ponts). *Par exemple, si 3 Villages sont adjacents à l'un de vos Bovins, gagnez 3 points de victoire.*

Important : Lors du dernier décompte intermédiaire, les joueurs ne gagnent que les points de victoire, les cartes et Pièces sont perdues !

Par exemple : Grâce à la position de ses marqueurs sur la piste de Pièces et sur la piste de Cartes, Tino gagne 5 Pièces et 1 point de victoire, ainsi que 3 cartes. Les emplacements vides de son plateau Joueur lui font gagner 5 Pièces et 4 points de victoire. Il est possible qu'il gagne également des points de victoire pour chaque Village adjacent aux Bovins qu'il a placés.



Déplacez vers le haut tous les Leviers que vous avez utilisés.
Gagnez 1 point de victoire par Levier que vous n'avez pas utilisé.



Retirez ensuite tous les marqueurs de Région qui ont été placés sur les récompenses des Régions (elles peuvent donc être de nouveau choisies lors des prochaines Récompenses de Région).

Important : Si vous en êtes au deuxième décompte intermédiaire, la première manche prend fin. Dans ce cas-là, déplacez tous les Navires le long du gué correspondant au nombre de joueurs, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur case de Départ pour la seconde manche. (À la seconde manche d'une partie à 4 joueurs, les Navires commencent plus loin sur la Rivière que dans une partie à 2 ou 3 joueurs.)

Si vous en êtes au quatrième décompte intermédiaire, le décompte final a lieu. N'oubliez pas que le quatrième décompte intermédiaire n'est déclenché que lorsqu'un Navire a atteint la dernière case de la Rivière et que tous les joueurs ont effectué le même nombre de tours !

Après que tous les joueurs ont effectué ces étapes lors du premier, deuxième ou troisième décompte intermédiaire, la partie continue dans le sens horaire.



DÉCOMPTÉ FINAL

À la fin de la seconde manche, après le dernier décompte intermédiaire, un décompte final a lieu. Pour ce faire, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :



Si vous avez 4 à 6 Leviers sur votre plateau Joueur, vous gagnez 2 points de victoire par Levier.

Si vous avez au moins 7 Leviers sur votre plateau Joueur, vous gagnez 3 points de victoire par Levier (par exemple, 21 points de victoire pour 7 Leviers).



Vous gagnez des points de victoire pour chacune des cartes que vous avez jouées (référez-vous au nombre indiqué sur le symbole).



Pour chaque élément en bois retiré de la 3^e rangée de votre plateau Joueur, vous gagnez 2 points de victoire.

Pour chaque élément en bois retiré de la 4^e rangée de votre plateau Joueur, vous gagnez 4 points de victoire.

Pour chaque élément en bois retiré de la 5^e rangée de votre plateau Joueur, vous gagnez 6 points de victoire.



Les Pièces et cartes qu'il vous reste ne vous rapportent aucun point de victoire.

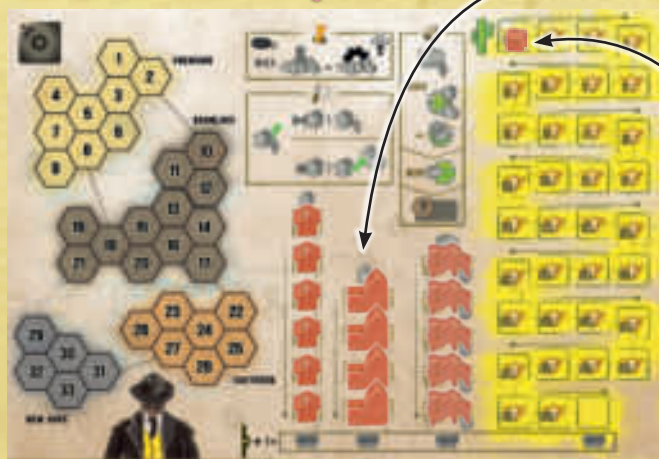
Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent la partie.

MODE SOLO

Vous pouvez également jouer seul à Boonlake. Dans ce cas-là, vous jouez contre une légende de Boonlake : la Sage Éminence.

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs. Par contre, la mise en place pour la Sage Éminence diffère légèrement. Retournez un plateau Joueur sur son verso, il servira pour la Sage Éminence.



Choisissez ensuite une couleur pour la Sage Éminence et placez les Bovins, Maisons et Villages de cette couleur sur les emplacements correspondants de son plateau.

Placez un marqueur de sa couleur sur la première case de la piste du Cactus et un autre marqueur de sa couleur sur la case « 0 » de la piste de Points de victoire. La Sage Éminence n'a pas de marqueur sur les pistes de Revenu.

Placez le Navire de la Sage Éminence à côté du vôtre sur la case de Départ d'une partie à 2 joueurs. La Sage Éminence obtient le jeton Premier joueur. Vous commencez donc avec 7 Pièces.

Placez le marqueur 100/200 à côté de son plateau.

La Sage Éminence ne gagne jamais de cartes ou de Pièces. Les Habitants, Canots et marqueurs de Score de sa couleur, ainsi que les Sites de production ne sont pas utilisés lors d'une partie en mode solo. Lors de la mise en place, prenez, au hasard, une tuile de Scoring pour la Sage Éminence et révélez-la.

Choisissez un niveau de difficulté et retirez, au hasard, le nombre de tuiles du ou des type(s) indiqué(s) des 10 tuiles Solo.

Facile → Retirez 4 tuiles B

Moyen → Retirez 1 tuile A et 3 tuiles B

Défi → Retirez 2 tuiles A et 2 tuiles B

Difficile → Retirez 3 tuiles A et 1 tuile B

Très difficile → Retirez 4 tuiles A



Mélangez les 6 tuiles Solo restantes **en orientant leur verso au hasard** et placez-les en une pile, face cachée, à côté du plateau de la Sage Éminence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous alternez les tours avec la Sage Éminence. Cette dernière commence et effectue la première Action.

Chaque fois que c'est au tour de la Sage Éminence, révélez la première tuile de la pile de tuiles Solo et orientez-la de manière que les numéros indiqués soient dans votre sens de lecture. Appliquez ensuite 2 effets pour la Sage Éminence en commençant par celui indiqué sur la partie supérieure de la tuile puis en poursuivant avec celui indiqué sur sa partie inférieure (lors de cet effet, la Sage Éminence choisit une plaquette Action et effectue l'Action qui y est indiquée).

Puis, avancez le Navire de la Sage Éminence du nombre de cases indiqué sous et à gauche de la plaquette choisie.

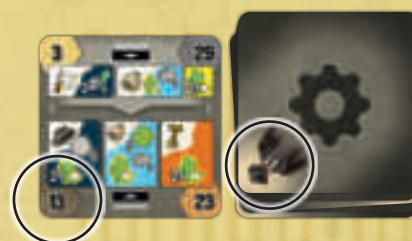
Si la pile de tuiles Solo est vide, mélangez de nouveau les 6 tuiles en orientant leur verso au hasard et placez-les, face cachée, pour former une nouvelle pile.

Choisir un lieu

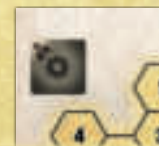


Divers effets amènent la Sage Éminence à choisir un lieu sur le plateau. Lorsque c'est le cas, le **lieu privilégié** de la Sage Éminence est déterminé au hasard. Pour ce faire, la Sage Éminence se réfère au numéro indiqué dans le **coin de la tuile Solo** qui **correspond** à sa position sur la **première tuile de la pile de tuiles Solo**.

Par exemple : Wolfgang a révélé la tuile de gauche pour la Sage Éminence (la pile de tuiles Solo est à sa droite). Un effet amène la Sage Éminence à choisir un lieu. Sa silhouette sur la tuile de droite se trouve dans le coin inférieur gauche, le lieu numéro 13 devient donc le lieu privilégié de la Sage Éminence.



Si la pile de tuiles Solo est vide et que la Sage Éminence doit choisir un lieu, elle se réfère toujours au numéro indiqué dans le **coin supérieur gauche** de la tuile Solo. Une indication en haut à gauche du plateau Solo vous permet de vous en rappeler.



Chaque numéro correspond à un emplacement spécifique du plateau principal. La Sage Éminence applique, si possible, l'effet sur son lieu privilégié. Si cela lui est impossible, elle choisit l'emplacement suivant dans l'ordre croissant. Si elle ne peut toujours pas appliquer l'effet sur le nouveau lieu, elle choisit l'emplacement suivant dans l'ordre croissant, et ainsi de suite.

Si l'effet ne peut pas être appliqué sur l'emplacement 33, la Sage Éminence passe à l'emplacement 1.

Dès qu'un emplacement le lui permet, elle applique l'effet et arrête de rechercher un lieu.

Par exemple : Un effet permet à la Sage Éminence de placer une tuile de Construction. Son lieu privilégié est le numéro 13, mais une tuile s'y trouve déjà. C'est également le cas sur l'emplacement 14. Par contre, l'emplacement 15 est vide. La Sage Éminence peut donc placer la tuile de Construction sur l'emplacement 15.

Si jamais la Sage Éminence ne trouve aucun lieu sur lequel appliquer l'effet, alors l'effet ne peut pas être appliqué.

TOUR DE LA SAGE ÉMINENCE

La Sage Éminence ignore complètement vos tours. Elle n'y prend part que lors des Récompenses de Région (voir page 17). À part cela, la Sage Éminence et vous-même effectuez les décomptes intermédiaires ensemble.

Lors du tour de la Sage Éminence, révélez la première tuile de la pile de tuiles Solo, orientez-la de sorte que les numéros indiqués soient dans votre sens de lecture et appliquez les effets de l'Action comme suit :



A) **Tout d'abord**, la Sage Éminence consulte la **plaquette Action qui se trouve au plus bas du plateau Action**.

- Si elle indique l'Action « **S'installer** », la Sage Éminence construit immédiatement 1 structure (voir page 17). Si vous avez révélé une tuile B, elle peut même en construire 2.
- Si elle indique l'Action « **Élevage bovin** », la Sage Éminence place immédiatement 1 Bovin (voir page 18). Si vous avez révélé une tuile B, elle avance également son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus.
- Dans les autres cas, elle avance son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus. Si vous avez révélé une tuile B, elle peut même avancer de 2 cases.

B) **Ensuite**, la Sage Éminence choisit **l'une des 3 Actions indiquées sur la tuile Solo, en optant toujours pour l'Action correspondant à la plaquette qui se trouve au plus haut du plateau Action**. Puis, la plaquette Action est placée au plus bas du plateau Action.

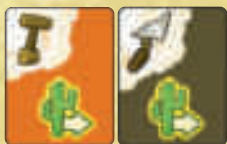
Par exemple : La Sage Éminence choisit 1 Action parmi « Bâtisseur », « Récompenses de Région » et « S'installer », en optant pour celle qui se trouve sur la plus haute plaquette Action du plateau Action !



Puis, la Sage Éminence applique l'effet indiqué sur la tuile Solo (les effets sont expliqués plus en détail page 17). **Vous pouvez désormais appliquer les effets indiqués à droite de la flèche de la plaquette Action** (vous bénéficiez donc des Actions de la Sage Éminence !).

Par exemple : La Sage Éminence a choisi l'Action « Bâtisseur », étant donné que la plaquette sur laquelle elle se trouvait était placée au-dessus des Actions « S'installer » et « Récompenses de Région ». Elle peut donc avancer son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus. Quant à vous, vous pouvez jouer une carte ou en défausser une pour gagner 2 Pièces.

LISTE DES EFFETS



Si la Sage Éminence choisit l'Action « Bâtisseur » ou « Progrès », elle avance son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus. Si vous avez révélé une tuile B, elle avance son marqueur de 2 cases au lieu d'1.



Avec l'Action « Recruter », elle pioche une tuile de Construction et choisit un lieu , adjacent à au moins 1 tuile de Construction, pour la placer. Ensuite, elle avance son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus. Si vous avez révélé une tuile B, elle avance son marqueur de 2 cases au lieu d'1.



Avec l'Action « Pionnier », elle pioche 2 tuiles de Construction et choisit si possible, pour chacune, un lieu  adjacent à au moins 1 tuile de Construction. Ensuite, elle place la plus haute Maison de son plateau sur la deuxième tuile de Construction qu'elle a placée. Si cette tuile contient 2 Chantiers, elle choisit celui du haut. Si vous avez révélé une tuile B, elle avance également son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus.



Avec l'Action « Élevage bovin », elle choisit un lieu  adjacent à au moins 1 tuile de Construction et y place, si possible, un Pâturage. Ensuite, elle place un Bovin sur un Pâturage (voir page 18). Si vous avez révélé une tuile B, elle avance également son marqueur d'1 case sur la piste du Cactus.



Avec l'Action « S'installer », elle peut construire 1 structure (voir ci-dessous). Si vous avez révélé une tuile B, elle peut en construire 2.



Avec l'Action « Récompenses de Région », la Sage Éminence choisit d'abord une Région pour laquelle elle souhaite marquer des points. Pour ce faire, pour chaque Région, soustrayez le nombre d'éléments de la Sage Éminence du vôtre (Bovins, Habitants, Maisons et Villages). Les Régions dont les récompenses ont été recouvertes par un marqueur de Région ne comptent pas pour cette étape.

Elle choisit ensuite la Région qui démontre le plus grand écart (la Région où le nombre de vos éléments est le plus important comparé à celui de la Sage Éminence). Si des Régions démontrent des écarts équivalents, la Sage Éminence choisit la Région la plus au nord.

Elle recouvre la récompense de cette Région avec un marqueur de Région et gagne des points de victoire (au lieu de cartes ou de Pièces). Ainsi, si elle choisit Boonlake, elle gagne 4 points de victoire. Sinon, elle en gagne 3.

Ensuite, comme dans une partie à plusieurs joueurs, vous gagnez 1 Pièce pour chacun des éléments sur les 3 autres Régions.

La Sage Éminence, quant à elle, gagne 1 point de victoire pour chacun de ses éléments sur ces Régions.

Si vous avez révélé la tuile B, elle en gagne à chaque fois 2 au lieu d'1.

Attention ! L'Action « Récompenses de Région » est la seule Action dont peut bénéficier la Sage Éminence si vous avez choisi la plaquette Action qui y correspond. Dans ce cas-là, elle gagne également 1 point de victoire pour chacun de ses éléments sur ces 3 Régions.

AUTRES EFFETS

Construire une structure



Si la Sage Éminence peut construire une structure, vérifiez combien de Maisons elle possède sur le plateau principal. Si elle n'en a pas plus d'1, elle choisit un lieu  qui contient un Chantier vide (comme indiqué pages 15-16) et y place une Maison de son plateau (la Sage Éminence place donc des Maisons sans avoir à perdre d'Habitants). Si la tuile de Construction sélectionnée contient 2 Chantiers, elle choisit l'emplacement du haut.

Pour cet effet, la Sage Éminence ignore tous les effets des tuiles de Construction.

Par contre, si elle a déjà 2 Maisons ou plus sur le plateau principal, elle choisit un lieu  sur lequel se trouve l'une de ses Maisons et remplace cette dernière par un Village de son plateau. La Maison remplacée est retirée du jeu. La Sage Éminence ignore la règle selon laquelle il faut au moins 3 éléments adjacents.

Les Maisons, Villages et Bovins sont toujours retirés du plateau Solo du haut vers le bas.

Si la Sage Éminence veut construire une structure mais qu'il n'y en a plus sur son plateau, elle gagne immédiatement 10 points de victoire à la place.



Placer un Bovin



Si la Sage Éminence peut placer un Bovin, elle procède comme suit :

Tout d'abord, pour chaque Pâturage, elle compte le nombre de structures (Maisons et Villages) qui lui sont adjacentes (peu importe qui les possède) et y soustrait le nombre de Bovins qui s'y trouvent. S'il y a exactement 1 Pâturage qui présente un écart **supérieur** aux autres, elle y place son Bovin.

Sinon, elle choisit le Pâturage qui contient le moins de Bovins parmi les Pâturages qui présentent un écart équivalent.

Si cela concerne plus d'un Pâturage, elle en choisit un parmi ceux concernés en se référant au numéro indiqué dans le coin de la tuile Solo (comme si elle choisissait un lieu).

Si les 5 Bovins de la Sage Éminence sont déjà tous sur le plateau, elle gagne 10 points de victoire à la place.

DÉPLACEMENT DU NAVIRE

Après que les 2 effets de la tuile Solo ont été appliqués, la Sage Éminence déplace son Navire le long de la Rivière. Les règles sont les mêmes que dans une partie à plusieurs joueurs. Cependant, elle se déplace toujours du nombre de cases maximum auquel elle a droit, jamais moins, sauf si son Navire a atteint la dernière case de la Rivière.

La Sage Éminence ne reçoit jamais la récompense de la case sur laquelle s'arrête son Navire, même si ce sont des points de victoire.

Si elle traverse une écluse avant vous, elle déclenche un décompte intermédiaire. Si ce décompte met fin à la première manche, remettez les deux Navires sur la première case de la Rivière. Puis, effectuez votre tour.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Un décompte intermédiaire est toujours déclenché lorsqu'un Navire traverse une écluse pour la première fois lors d'une manche.

Effectuez le décompte intermédiaire pour vous-même comme dans une partie à plusieurs joueurs.

La Sage Éminence n'effectue que la phase de Revenu et ne marque des points de victoire que pour les Maisons, Villages, Bovins et la piste du Cactus (à savoir, **le nombre de points de victoire indiqué sur chacun des derniers emplacements vacants**). De plus, pour chacun de ses Bovins sur le plateau, elle gagne 1 point de victoire par Village adjacent.

Par exemple : La Sage Éminence gagne 2 points de victoire pour les Maisons retirées, 6 points de victoire pour les Villages retirés, 4 points de victoire pour les Bovins retirés (et des points de victoire supplémentaires pour les Villages adjacents à ses Bovins), ainsi que 14 points de victoire pour son marqueur sur la piste du Cactus.



DÉCOMPTE FINAL

Le décompte final a lieu à la fin de la seconde manche. Étant donné que la Sage Éminence effectue son tour en premier, vous effectuez la dernière Action.

Lors du décompte final, la Sage Éminence reçoit de nouveau son Revenu. Vous pouvez, à la place, doubler le Revenu de la Sage Éminence lors du 4^e décompte intermédiaire, étant donné qu'il ne changera plus après.

Consultez ensuite les tuiles Solo de la pile de tuiles Solo face cachée. Pour chaque tuile B qui n'a pas encore été révélée, la Sage Éminence marque 10 points de victoire.

Si vous avez autant ou plus de points que la Sage Éminence après le décompte final, vous gagnez la partie. Sinon, la Sage Éminence gagne et réaffirme ainsi son statut de légende de Boonlake.

LISTE DES SYMBOLES

Cette partie des règles ne sert qu'à vous donner une liste des symboles. Vous pouvez vous y référer dès que vous vous interrogez sur certains effets pendant la partie.

Si un nombre est indiqué à côté d'un effet, référez-vous à sa couleur pour savoir si vous gagnez ou perdez quelque chose. Les nombres blancs indiquent des récompenses, tandis que les nombres noirs indiquent des coûts.



Par exemple : Vous gagnez 2 Pièces.



Par exemple : Vous devez perdre 1 Habitant pour placer 1 Maison.

PISTES DE REVENU



2 pistes de Revenu sont représentées sur le plateau : la piste de Pièces et la piste de Cartes. Les deux symboles indiqués sur l'illustration de droite vous permettent d'avancer votre marqueur d'1 case sur leur piste respective.



Lorsque votre marqueur traverse une récompense, obtenez-la immédiatement.

Exemple : Gagnez un Habitant en passant de la case 2 à la case 3 sur la piste de Pièces.

À chaque décompte intermédiaire, vous obtenez les Pièces ou cartes et éventuels points de victoire indiqués à côté de vos 2 marqueurs.

Lorsque votre marqueur se trouve sur la dernière case d'une piste et que vous pourriez encore avancer (grâce à un quelconque effet), l'effet n'est pas appliqué. À la place, vous gagnez 2 points de victoire chaque fois que vous auriez dû avancer.



Si votre marqueur passe par cette récompense, vous pouvez immédiatement construire un Site de production de niveau 1 ou en retourner un pour qu'il présente 2 Ressources (niveau 2).

EFFETS DES CARTES

Chaque fois que vous jouez une carte, vous pouvez appliquer l'effet indiqué en haut de la carte. Vous pouvez décider de renoncer à des effets partiels.



Les effets qui présentent un éclair sont appliqués immédiatement.



Les effets qui présentent ce symbole vous donnent des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie.



Les effets qui présentent ce symbole sont des effets permanents qui s'appliquent pour vous pendant toute la partie.

Afin de bien voir les effets des cartes, nous vous recommandons de placer, devant vous, les cartes que vous avez jouées et qui présentent des effets de fin de partie et des effets permanents.

Effets immédiats



Avancez votre marqueur d'1 case sur la piste de Pièces ou la piste de Cartes (selon le symbole indiqué).

Si votre carte indique plusieurs de ces symboles, avancez votre marqueur d'1 case par symbole.



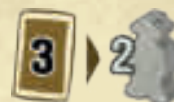
Prenez immédiatement le nombre de Pièces indiqué.



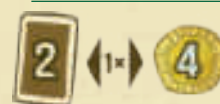
Prenez immédiatement 2 Habitants.



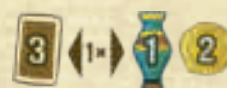
Prenez immédiatement 1 Vase.



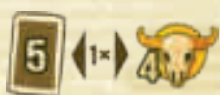
Vous pouvez immédiatement défausser 3 cartes pour obtenir 2 Habitants.



Vous pouvez échanger 2 cartes contre 4 Pièces ou 4 Pièces contre 2 cartes (de la pioche).



Vous pouvez immédiatement défausser 3 cartes pour gagner 1 Vase et 2 Pièces ou perdre 1 Vase et 2 Pièces pour piocher 3 cartes.



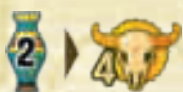
Vous pouvez immédiatement défausser 5 cartes pour gagner 4 points de victoire ou perdre 4 points de victoire pour piocher 5 cartes.



Vous pouvez immédiatement défausser 2 cartes pour gagner le nombre de points de victoire indiqué.



Vous pouvez immédiatement perdre 1 Habitant pour gagner 8 Pièces.



Vous pouvez immédiatement perdre 2 Vases pour gagner 4 points de victoire.



Remplacez immédiatement 1 de vos Leviers vers le haut.



Vous pouvez immédiatement améliorer 1 Habitant en 1 Maison sans avoir à perdre 1 Habitant.



Vous pouvez immédiatement améliorer 1 Maison en 1 Village. Pour ce faire, vous devez perdre 1 Habitant de moins et le nombre d'éléments adjacents requis est réduit d'1. Vous pouvez cumuler différents effets d'un même type (par exemple, avec le Levier qui facilite l'amélioration d'1 Maison en 1 Village).

Effets de fin de partie



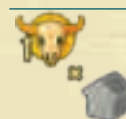
Gagnez 1 point de victoire par élément que vous possédez sur la Région indiquée.



Gagnez 1 point de victoire par Bovin que vous avez retiré de votre plateau Joueur.



Gagnez 1 point de victoire par Ressource que vous produisez sur les Sites de production de votre plateau Joueur.



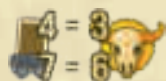
Gagnez 1 point de victoire par Maison que vous avez retirée de votre plateau Joueur.



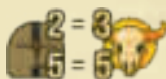
Gagnez 2 points de victoire par Village que vous avez retiré de votre plateau Joueur.

Ces règles s'appliquent aux effets suivants :

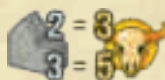
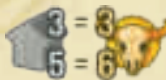
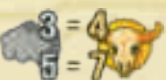
Si vous avez atteint le nombre indiqué en haut d'une condition à la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de victoire inscrit en haut. Si vous avez atteint le nombre indiqué en bas de cette condition, vous gagnez le nombre de points de victoire inscrit en bas. Si vous n'avez pas pu atteindre le nombre indiqué en haut d'une condition, vous ne gagnez pas de point de victoire.



Votre marqueur sur la piste de Revenu correspondante doit au moins avoir avancé du nombre de cases indiqué.



Vous devez au moins avoir le nombre de Leviers indiqué.



Vous devez au moins avoir retiré le nombre indiqué de Bovins/Maisons/Villages de votre plateau Joueur.

Effets permanents



Lorsque vous modernisez, le coût de vos Leviers est réduit du nombre de Pièces indiqué. Vous pouvez cumuler plusieurs de ces effets. Un coût ne peut jamais être inférieur à 0 Pièce.



Le coût en Pièces des cartes que vous jouez est réduit d'1. Cela s'applique également au coût des Projets spéciaux des tuiles de Scoring. Vous pouvez cumuler plusieurs de ces effets. Un coût ne peut jamais être inférieur à 0 Pièce.



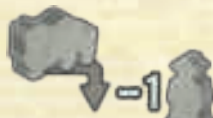
Si vous défaussez une carte de ce type (Jour, Crépuscule, Nuit), vous gagnez 1 Pièce de plus. Vous pouvez cumuler plusieurs de ces effets. Cet effet s'applique toujours lorsque vous défaussez une carte, par exemple lorsque vous choisissez de ne pas placer de Bovin pour jouer ou défausser une carte à la place.



Si, lors de la phase 2 de votre tour, votre Navire s'arrête sur une case Rivière qui présente des Pièces, vous gagnez 1 Pièce supplémentaire.



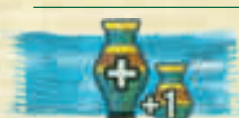
Si votre Navire s'arrête sur un Port, vous gagnez 2 Pièces ou 2 cartes (en fonction du symbole indiqué).



Chaque fois que vous placez 1 Bovin de votre plateau Joueur sur le plateau, vous devez perdre 1 Habitant de moins. Vous pouvez cumuler plusieurs de ces effets.



Chaque fois que vous placez 1 Bovin de votre plateau Joueur sur le plateau, vous gagnez 2 Pièces supplémentaires. Vous pouvez cumuler plusieurs de ces effets.



Chaque fois que votre Navire s'arrête sur une case qui présente un Vase et que vous prenez un Vase, vous obtenez un Vase supplémentaire.

EFFETS DES LEVIERS

Lorsque vous effectuez l'Action « Progrès », vous pouvez placer 1 ou 2 tuiles Levier dans les renforcements correspondants de votre plateau Joueur, à condition d'en payer le coût.

Vous pouvez appliquer les effets des Leviers à n'importe quel moment, y compris pendant d'autres Actions et pendant les décomptes intermédiaires (mais pas après avoir replacé les Leviers vers le haut lors du 4^e décompte intermédiaire). Pour ce faire, déplacez le Levier vers le bas afin d'indiquer que vous l'avez utilisé. Au prochain décompte intermédiaire, remplacez-le vers le haut pour pouvoir l'utiliser de nouveau.



Une condition spéciale s'applique aux 3 Leviers de la rangée du haut de votre zone Modernisation. Vous pouvez appliquer leur effet seulement si vous renoncez à la partie d'une Action qui implique tous les joueurs (l'effet indiqué à droite de la flèche de la plaquette Action). Lors des Récompenses de Région, vous pouvez décider de ne pas gagner les Pièces que vous auriez dû gagner afin d'utiliser ces Leviers. Si vous avez choisi l'Action « Pionnier », l'effet indiqué à droite de la flèche de la plaquette Action ne concerne que les autres joueurs. Lors de cette Action, vous ne pouvez donc pas utiliser ces Leviers, contrairement aux autres joueurs.

Si vous avez plus d'1 de ces 3 Leviers et que vous avez renoncé à la partie d'une Action qui implique tous les joueurs, vous ne pouvez appliquer qu'1 seul de ces effets Levier, pas tous !



Si vous renoncez à la partie d'une Action qui implique tous les joueurs, vous pouvez prendre 1 Vase ou en perdre un pour gagner 6 Pièces.



Si vous renoncez à la partie d'une Action qui implique tous les joueurs, vous pouvez **moderniser** une fois (voir page 12).



Si vous renoncez à la partie d'une Action qui implique tous les joueurs, vous pouvez **améliorer** une fois (mais pas développer !).



Chaque fois que vous pourriez jouer une carte (ou en défausser une pour gagner 2 Pièces) et que vous décidez de ne pas le faire, vous gagnez 1 Pièce par Ressource que vous produisez sur les Sites de production de votre plateau Joueur. Vous pouvez également utiliser ce Levier si vous renoncez à jouer une carte lors de l'Action « Bâtisseur » ou lors d'un décompte intermédiaire !



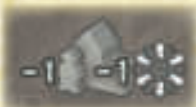
Chaque fois que vous pourriez jouer une carte (ou en défausser une pour gagner 2 Pièces) et que vous décidez de ne pas le faire, vous gagnez 3 Pièces. Vous pouvez également utiliser ce Levier si vous renoncez à jouer une carte lors de l'Action « Bâtisseur » ou lors d'un décompte intermédiaire !



Lors des Récompenses de Région, vous gagnez 1 point de victoire en plus d'1 Pièce pour chacun de vos éléments (par exemple, si vous avez 5 éléments sur les 3 Régions pour lesquelles vous pouvez marquer des points, vous gagnez 5 Pièces et 5 points de victoire).



Vous pouvez immédiatement déplacer 1 Canot en amont (vers la gauche) sur votre plateau Joueur, d'autant de cases que vous voulez sans avoir à payer de Pièces.



Lors d'un effet qui vous permet d'améliorer 1 Maison en 1 Village, vous pouvez utiliser ce Levier pour avoir 1 Habitant de moins à perdre. De plus, le nombre d'éléments adjacents requis est réduit d'1 (il ne vous faut que 2 éléments adjacents). Ces effets peuvent être cumulés avec d'autres effets qui allègent cette condition.



Lorsque vous placez une tuile de Construction (qui peut être un Pâturage) sur le plateau principal, vous pouvez déplacer ce Levier vers le bas afin d'obtenir 1 Habitant.



Lorsque vous utilisez ce Levier, vous pouvez, lorsque vous voulez jouer une carte, réduire son coût en Ressources d'1 Ressource de votre choix (cet effet fonctionne comme un joker) ou gagner 2 Pièces ou piocher 2 cartes. Vous pouvez également utiliser ce type de réduction pour les Projets spéciaux des tuiles de Scoring.



Lorsque vous utilisez ce Levier, vous pouvez, lorsque vous voulez jouer une carte, réduire son coût en Ressources d'1 Ressource de votre choix (cet effet fonctionne comme un joker) et gagner 5 Pièces. À la place, vous pouvez aussi décider de ne gagner que 5 Pièces et de renoncer au joker Ressource. Vous pouvez également utiliser ce type de réduction pour les Projets spéciaux des tuiles de Scoring.



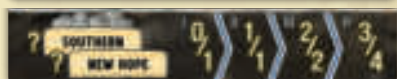
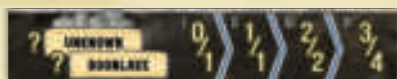
Vous pouvez défausser 2 cartes pour obtenir 1 Habitant et gagner 3 points de victoire.

TUILES DE SCORING

La partie supérieure d'une tuile de Scoring indique des Projets spéciaux de Construction. Vous pouvez les réaliser lors d'un effet « Jouer une carte ». Pour ce faire, vous devez payer les coûts indiqués puis obtenir immédiatement 2 Habitants, avancer d'1 case sur l'une des deux pistes de Revenu, gagner des points de victoire et placer immédiatement 1 Habitant sur la case de votre couleur au-dessus de la tuile de Scoring.

La partie inférieure de chaque tuile de Scoring indique une catégorie et 4 valeurs différentes. Ces indications correspondent aux conditions que vous devez remplir lors du 1^{er}/2^e/3^e/4^e décompte intermédiaire pour marquer des points de victoire. Toutes les conditions indiquent le minimum que vous devez avoir pour les remplir. Vous gagnez ou perdez le nombre de points de victoire indiqué sur le marqueur de Score que vous placez sous chaque tuile de Scoring.

Si vous êtes sur la tuile de Scoring que vous avez choisie lors de la mise en place, les points de victoire sont doublés (que vous les perdiez ou gagniez).



Ces tuiles de Scoring indiquent deux Régions. Chaque condition est représentée par deux nombres. Pour marquer des points grâce à la tuile de Scoring, vous devez avoir autant d'éléments que le nombre du haut sur l'une des deux Régions et autant d'éléments que le nombre du bas sur l'autre Région. Les éléments peuvent être des Habitants, Bovins, Maisons et Villages.



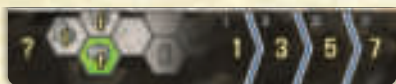
Votre marqueur doit avoir avancé au moins du nombre de cases indiqué sur la piste de Revenu correspondante.



Votre marqueur le moins avancé des deux pistes de Revenu doit avoir avancé au moins du nombre de cases indiqué.



Vous devez produire au moins le nombre de Ressources indiqué grâce à vos Sites de production.



Vous devez avoir au moins 1 élément sur le nombre indiqué de tuiles de Construction adjacentes (y compris les Pâturages !).



Vous devez avoir le nombre indiqué de Leviers sur votre plateau Joueur.



Vous devez avoir retiré le nombre indiqué de Bovins de votre plateau Joueur.



Vous devez avoir retiré le nombre indiqué de Villages de votre plateau Joueur.



Vous devez avoir le nombre indiqué d'éléments sur des tuiles de Construction (y compris les Pâturages) qui se trouvent à côté de ponts. Ce sont les tuiles de Construction qui se trouvent sur les emplacements qui relient des Régions.



Perdez 1 Habitant ou 5 Pièces (ou, 1 Vase ou 5 Pièces) immédiatement et autant de fois qu'indiqué. En tant que bonus supplémentaire, vous gagnez 2 points de victoire à chaque fois. Vous devez effectuer cet échange autant de fois qu'indiqué, mais uniquement pendant que vous marquez des points grâce à cette tuile de Scoring.



Vous pouvez également « mélanger les coûts » (par exemple, perdre 2 Habitants et 10 Pièces).



Perdez 2 Pièces immédiatement et autant de fois qu'indiqué. En tant que bonus supplémentaire, vous gagnez 1 point de victoire à chaque fois. Vous devez effectuer cet échange autant de fois qu'indiqué, mais uniquement pendant que vous marquez des points grâce à cette tuile de Scoring.



Vous devez avoir joué assez de cartes Crépuscule et Jour afin de pouvoir marquer des points grâce à cette tuile de Scoring. Le nombre du haut indique le nombre requis pour l'un de ces deux types de cartes au choix tandis que le nombre du bas indique le nombre requis pour l'autre type.

Les Projets spéciaux des tuiles de Scoring comptent comme une carte jouée du type de votre choix. Cependant, vous devez choisir un type spécifique par Projet spécial.

CHANTIERS

Lorsque vous appliquez l'effet « **Développer** », vous pouvez placer 1 Habitant de votre Ranch sur un Chantier vide. Pour placer 1 Habitant sur un Chantier, vous devez payer le coût indiqué (ou prendre la récompense).



Payez le nombre de Pièces indiqué ou défaussez le nombre de cartes indiqué.



Gagnez le nombre de Pièces indiqué ou piochez le nombre de cartes indiqué.

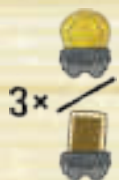


Ces Chantiers sont gratuits.

Certains Chantiers indiquent des effets qui s'appliquent immédiatement ou seulement sous certaines conditions :



Avancez immédiatement votre marqueur d'1 case sur la piste de Revenu correspondante.



Avancez votre marqueur de 3 cases sur la piste de Pièces OU sur la piste de Cartes. Vous ne pouvez pas partager ce nombre de cases entre les deux pistes.



Recevez immédiatement le Revenu de votre marqueur sur la piste de Pièces (ne l'avancez pas !).



Recevez immédiatement le Revenu de votre marqueur sur la piste de Cartes (ne l'avancez pas !).



Gagnez immédiatement le nombre de points de victoire indiqué.



Perdez immédiatement le nombre de points de victoire indiqué.



Obtenez immédiatement 1 Vase.



Lorsque vous améliorez 1 Maison en 1 Village sur ce Chantier, gagnez le nombre de points de victoire indiqué.

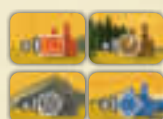
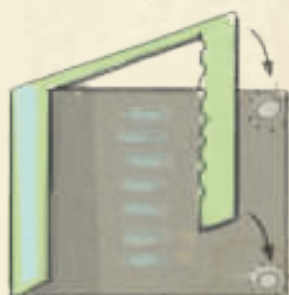


Lorsque vous améliorez 1 Maison en 1 Village sur ce Chantier, perdez le nombre de points de victoire indiqué.

Mettre en place les plateaux double couche et le plateau Action

Avant votre première partie, lorsque vous détachez les éléments de leur support cartonné, faites attention à ce qui suit :

- 1) Les renforcements en haut à gauche des **4 plateaux double couche** contiennent **4 Sites de production** que vous ne devez pas jeter ! Vous en aurez besoin pour jouer.
- 2) De plus, sur le support cartonné qui contient le **plateau Action**, vous trouverez également d'autres éléments à détacher (marqueurs 100/200 et Pièces) que vous ne devez pas jeter !



Chacun des 5 plateaux double couche (4 plateaux Joueur et 1 plateau Action) doit être plié comme indiqué sur les illustrations. Pour ce faire, collez les autocollants sur les emplacements indiqués par le mot **STICKER**. À la fin de la partie, vous n'avez pas besoin de les déplier. Deux autocollants supplémentaires sont fournis au cas où vous en auriez besoin.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Wolfgang, Peter, Jakob, Anita, Markus, Tino, ainsi qu'à tous les autres testeurs et relecteurs pour leurs précieux retours ! Super Meeple remercie les relecteurs Lionel Weisbeck, Yves Brostaux, Antoine Pacaud, Lionel Graveleau et Nicolas Govin.

IMPRESSION

Auteur : Alexander Pfister

Illustrations : Klemens Franz

Conception graphique et mise en page : atelier198

Édition : Markus Müller

Traduction : Ambre Poilvé



dip games

Super Meeple
193, rue du faubourg Saint Denis
75010 Paris
www.supermeeple.com

© 2021 dip games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Tel.: 02406-8097200
E-Mail: info@dip-games.de