

Matthias Cramer

Glen More

Des Scots, des steaks et du scotch

Aperçu

Chaque joueur devient le chef d'un clan écossais des années 1600 et cherche à maximiser l'influence de son clan et sa puissance dans les Highlands écossais. Chaque chef de clan tente d'accroître régulièrement ses propriétés foncières en ajoutant à son jeu des tuiles, dont il active alors les propriétés spécifiques : les ressources qui permettent de gagner de nouveaux territoires ou peuvent se transformer en points de victoire, ou de nouveaux membres du clan pour superviser l'expansion territoriale, ou l'un des 13 lieux spéciaux, qui offrent des avantages particuliers à leurs propriétaires. Sans parler les innombrables distilleries de whisky et les tavernes...

Grâce au nouveau système de jeu – dans lequel le joueur actif est celui dont le personnage est au début de la chaîne des figurines et des tuiles sur la piste – les joueurs ont un grand choix pour déterminer la taille et le développement de leurs territoires. Cela permet des parties intéressantes et toujours renouvelées.

Le joueur avec le plus de points après les 3 manches et leurs décomptes remporte la partie.

Contenu

- 25 membres de clan** (pions noirs)
- 5 pions de joueur** en couleur
- 44 ressources** (cubes en bois : 10 bois verts, 10 pierres grises, 8 céréales jaunes, 8 bétails et 8 moutons)
- 16 tonneaux de whisky** (pions octogonaux couleur bois)
- 1 dé spécial** numéroté 1-1-1-2-2-3
- 8 planches prédécoupées** avec :
 - 1 tableau de jeu**
 - 13 cartes de lieux spéciaux**
 - 72 tuiles** (villages, forêts, prairies, pâturages, châteaux...)
 - 33 pièces**
 - 58 jetons points de victoire** (18 x 1, 10 x 3, 15 x 5 et 15 x 10)
 - 2 cartes de résumé** en langue barbare

APERÇU

Les joueurs essaient d'accroître leur sphère d'influence en tant que chefs de clans écossais pour gagner autant de points de victoire que possible.

Pour ce faire, ils vont trouver des ressources, de nouveaux membres pour le clan, des lieux spéciaux, des distilleries et des tavernes bien utiles.

À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points gagnera !

Note importante : les composants du jeu ne sont pas limités ! Dans les rares cas où certains composants seraient épuisés pendant le jeu (cubes de ressources, tonneaux de whisky ou jetons point de victoire), les joueurs doivent utiliser un substitut pour les représenter jusqu'à ce qu'ils redeviennent disponibles.

Lors de la lecture de ces règles pour la première fois, nous vous recommandons de ne pas tenir compte du texte en gras dans les cases sur le côté droit de chaque page. Ce texte servira de remise à niveau rapide pour vous rappeler ces règles dans les jeux plus tard.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les éléments des planches de carton prédécoupées.

Placez le **tableau de jeu** au centre de la table.

Triez les **tuiles** selon leurs dos (0, 1, 2 et 3) pour former 4 piles faces cachées à côté du tableau. De plus, il y a 5 villages de départ (recto et verso identiques), 1 par joueur (*voir ci-dessous*).

Mettez les **13 cartes de lieux spéciaux** près du tableau de jeu.

Créez une réserve générale près du tableau avec les pièces suivantes :

25 membres de clan (hommes en bois noirs),
16 tonneaux de whisky (pièces octogonales),
44 cubes de ressource, **33 pièces de monnaie**, et
tous les jetons de point de victoire.

Chaque joueur prend :

- 1 village de départ, qu'il place dans son aire de jeux (sur la table près de lui) ; cela débute le déploiement du joueur (remettez les villages de départ inutilisés dans la boîte) ;
- 1 membre de clan de la réserve générale, qu'il place sur son village de départ ;
- 1 pion de la couleur choisie, qu'il place selon les règles ci-dessous ;
- 6 pièces de monnaie, qu'il place visiblement dans son espace de jeux.

Le **dé** n'est utilisé qu'avec 2 ou 3 joueurs. (*Voir les règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs en page 8*)

Les **joueurs choisissent** le premier joueur. Celui-ci place son pion de couleur sur n'importe laquelle des 14 cases de la piste autour du tableau. Les autres joueurs, en sens horaire, placent leurs pions sur les cases suivantes de la piste, toujours en sens horaire, jusqu'à ce que tous les pions de couleur soient placés (*voir figure à droite*).

Ensuite, les joueurs piochent les tuiles de la pile « 0 », une à la fois et les placent sur la piste face visible, une par case, en commençant par la case qui suit le pion du dernier joueur et en continuant ensuite, mais en laissant libre la case directement derrière le pion du premier joueur. Lorsqu'on jouera à moins de 5 joueurs, il faudra piocher dans la pile « 1 » pour compléter la piste de départ.

Important : la case derrière le premier joueur reste vide, indépendamment du nombre de joueurs. Cette seule case (derrière le joueur de départ de la chaîne) reste vide pendant la partie, de sorte que les joueurs savent toujours où la chaîne commence et se termine.

PRÉPARATION

Chaque joueur prend :

- 1 pion de couleur
- 6 pièces de monnaie
- 1 village de départ avec un membre de clan

Placez les composants restant comme indiqué ci-dessous.



Note : une case reste toujours vide pour montrer où commence et se termine la chaîne des joueurs et des tuiles

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 3 manches. À la fin de chaque manche, un décompte a lieu pour gagner des points de victoire. La première manche prend fin quand la dernière tuile « 1 » est placée sur le tableau de jeu ; le deuxième quand la dernière tuile « 2 » est placée et la troisième quand la dernière tuile « 3 » est placée. Après la troisième phase de décompte, les joueurs exécutent un décompte final spécial. Celui qui a le plus de points de victoire gagne.

Important ! Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des types de jeux, les joueurs ne prennent pas à tour de rôle dans le sens horaire. Au lieu de cela, le joueur actif est celui dont le pion de couleur est le plus en arrière sur la piste. Le nombre de tours dont un joueur disposera dépendra ainsi de quelle distance il avance son pion de couleur à chaque tour sur la piste. Cela signifie aussi que les joueurs peuvent avoir un nombre différent de tours, ou qu'un joueur peut jouer plusieurs tours de suite sur la piste.

Le tour d'un joueur consiste toujours à effectuer les opérations suivantes, dans cet ordre :

- 1) Il avance son pion vers une case de son choix qui contient une tuile.
- 2) Il place cette tuile dans sa propre aire de jeu.
- 3) Il active cette tuile et toutes les tuiles voisines.
- 4) Il pioche une nouvelle tuile et la place à la fin de la piste.

→ 1) Déplacement d'un pion de couleur
À son tour, le joueur avance son pion *vers n'importe quelle case contenant une tuile* (tant qu'il peut légalement placer cette tuile dans son aire de jeu et en payer le coût).

→ 2) Placement d'une tuile
Le joueur prend la tuile sous son pion et la place dans son aire de jeu. Les règles qui dictent le placement de tuile sont décrites à la page suivante.

→ 3) Activation de tuiles
Le joueur active alors la nouvelle tuile et toutes les tuiles voisines (par un côté ou par un coin). *On trouvera tous les détails sur les propriétés des tuiles dans les pages suivantes.*

→ 4) Pioche d'une nouvelle tuile
À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle tuile de la pile actuelle et la place sur la case à la fin de la piste pour que, de nouveau, 13 des 14 cases soient couvertes (avec des pions ou des tuiles). Bien sûr, une fois la pile « 0 » épuisée, les joueurs piochent dans la pile « 1 », puis dans la pile « 2 » quand la pile « 1 » est épuisée et, enfin, dans la pile « 3 » quand la pile « 2 » est épuisée.

Note : il peut parfois arriver que les cases directement derrière le pion du joueur le plus en arrière aient déjà des tuiles. Lors de la phase 4, le joueur doit d'abord écarter ces tuiles (les remettre dans la boîte), puis ajouter un nombre égal de tuiles piochées face visible à la fin de la piste.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en trois manches.

Chaque manche finit quand la dernière tuile de chaque pile est placée sur le tableau et on procède alors à un décompte.

Les joueurs ne se succèdent pas dans le sens horaire. Au lieu de cela, le joueur actif est toujours celui dont le pion est le dernier sur la piste (un joueur peut jouer plusieurs fois de suite).

Le tour d'un joueur consiste en :
1) **Avancer son pion sur une tuile**
2) **Placer cette tuile dans son jeu**
3) **Activer les tuiles**
4) **Tirer une nouvelle tuile**

C'est au tour de Rouge. S'il avance son pion sur la prairie ou au village, il sera toujours en début de chaîne et pourra prendre immédiatement un autre tour. S'il avance son pion sur la forêt ou au-delà (éventuellement aussi loin que le Loch), Jaune jouera au prochain tour (et il faudra supprimer les tuiles de la prairie et du village).

Note : à la fin d'un tour, il y a toujours 13 des 14 cases occupées, soit par une tuile soit par un pion joueur, et il y a toujours un pion joueur au début de la chaîne.

Les Tuiles

- Chaque tuile porte un nom et a un contour coloré qui indique le type de tuile.
Par exemple, toutes les tuiles brunes produisent des points de victoire à leurs propriétaires.
- Environ la moitié des tuiles ont un coût d'achat, normalement en ressources (illustré dans le coin supérieur gauche). Si aucun coût ne figure, la tuile est gratuite. Si un joueur ne peut pas payer la totalité du coût d'une tuile (soit avec ses avoirs courants et/ou par achat et vente à l'entrepôt), il ne peut pas choisir cette tuile.
- Sur quelques tuiles (villages, distilleries et lieux spéciaux), une image dans le coin en bas à droite de la tuile montre ce qu'un joueur obtient comme « prime exceptionnelle » au moment où la tuile est placée dans son aire de jeu, en plus de ce que permet l'activation de la tuile.
- L'image en bas et au centre de chaque tuile montre ce que la tuile rapporte au joueur chaque fois qu'il l'active.
- Les 13 tuiles de lieux spéciaux sont marquées dans le coin en bas à gauche, de sorte qu'elles puissent être facilement identifiées.



L'Entrepôt

L'entrepôt est au centre du tableau. Chacune des 5 ressources dispose de sa propre rangée (contenant les chiffres 1, 2 et 3). Un joueur peut effectuer des transactions à l'entrepôt à tout moment durant son tour, en y achetant et vendant des ressources.

L'achat (autorisé uniquement pour couvrir le coût immédiat d'une tuile à prendre !) : quand un joueur veut acheter une ressource de l'entrepôt, il place autant de pièces de monnaie que marqué sur la case ronde numérotée libre la moins élevée (1, 2 ou 3 pièces de monnaie). Si la rangée est déjà complète, on ne peut pas, temporairement, acheter cette ressource.

Un joueur peut acheter autant de ressources d'autant de types qu'il le souhaite pendant son tour, mais uniquement dans le but de couvrir les coûts immédiats d'un placement de tuile ou pour couvrir les coûts d'une tuile brune ou d'une distillerie quand c'est nécessaire. Dans de tels cas, le joueur laisse donc la ou les ressources achetées dans la réserve puisqu'il doit de toutes façons les rendre immédiatement après leur achat.

La vente (autorisée à tout moment pendant le tour d'un joueur, éventuellement plusieurs fois) : quand un joueur veut vendre une ressource à l'entrepôt, il la place dans la réserve générale et prend les pièces de monnaie qui occupent la valeur la plus haute dans la rangée de cette ressource. Un joueur peut vendre autant de ressources de plusieurs types qu'il veut sur un tour ; cependant, s'il n'y a aucune pièce de monnaie dans la rangée correspondante, il est temporairement impossible de vendre cette ressource.

Note : le whisky ne compte pas comme une ressource et ne peut donc ni être acheté ni être vendu. (Ceci est évidemment valable également pour les membres de clan.)

Un exemple parlant : Anna veut prendre Iona Abbey et a besoin de 1 bois, 1 pierre et 1 mouton pour la payer. Elle a 2 bois, 1 bétail et 3 pièces de monnaie. Elle vend son bétail à l'entrepôt pour 2 pièces de monnaie. Elle achète alors 1 pierre, en plaçant 2 pièces de monnaie dans l'entrepôt et 1 mouton, en plaçant 3 pièces de monnaie dans l'entrepôt. Elle rend alors 1 bois, place Iona Abbey à proximité d'une carrière de pierres, d'un pré et de la foire annuelle de taille moyenne. En conséquence, elle obtient 1 pierre, 1 mouton et la possibilité de convertir jusqu'à 4 ressources différentes en points de victoire. Elle vend alors 1 mouton à l'entrepôt pour 3 pièces de monnaie. Avec cet argent, elle achète 1 grain pour 1 pièce de monnaie, qu'elle rend à la réserve avec 1 bois, 1 pierre et 1 mouton pour gagner 8 points de victoire (grâce à la propriété de la foire annuelle).

LES TUILES

Chaque tuile porte un nom (en haut à droite) qui indique son type.

Plusieurs tuiles ont un coût (en haut à gauche) que le joueur doit payer pour poser cette tuile.

Quelques tuiles rapportent une prime exceptionnelle (en bas à droite).

L'image en bas et au centre de la tuile indique ce que celle-ci rapporte chaque fois qu'on l'active.

L'Entrepôt

... peut être utilisé n'importe quand et éventuellement plusieurs fois pendant le tour d'un joueur.

L'achat consiste toujours à pourvoir un coût (on ne peut pas acheter pour emmagasiner).

La vente est toujours possible, autant de fois que souhaité.

L'entrepôt au début du tour de Anna.



Règles de placement

- Chaque tuile doit être placée de telle sorte qu'au moins un de ses côtés soit adjacent à une tuile déjà posée. (Un contact par un coin n'est pas suffisant).
- Il faut, de plus, qu'au moins une tuile voisine (par un côté ou par un coin) contiennent un membre du clan.
- La rivière doit être continue et un joueur ne peut pas commencer une deuxième rivière. La rivière est orienté Nord/Sud. Il en va de même pour la route, qui doit rester unique. Elle est dirigée Est-Ouest.
- Les tuiles sans rivière ou sans route ne peuvent être placées qu'à côté d'une ou plusieurs autres tuiles dont les bords en contact ne comportent ni rivière ni route.
- En dehors de cela, il n'existe aucune autre contrainte. Les tuiles de couleurs différentes ou identiques peuvent être voisines sans restriction.

Autrement dit, il est permis de placer un château à côté d'un pré, ou une forêt à côté d'un loch, etc.

Propriétés des tuiles

Dès qu'un joueur a légalement placé une tuile dans son aire de jeu, il peut bénéficier de sa prime exceptionnelle (indiquée dans le coin en bas à droite). Puis, il peut activer *la tuile qu'il vient juste de placer ainsi que toutes les tuiles voisines* (adjacentes ou touchant par un coin !). Le joueur choisit l'ordre dans lequel il active les tuiles éligibles. La propriété de chaque tuile ne peut servir qu'une seule fois par phase d'activation.

Par exemple, pendant une phase d'activation, un joueur peut utiliser une distillerie pour échanger exactement un grain contre un tonneau de whisky, ou il peut utiliser une fois une foire annuelle et changer des ressources en points de victoire, etc.

Tuiles aux contours jaunes et verts : tuiles de production, distilleries et Iona Abbey (Abbaye d'Iona)

Carrière de pierre, forêt, pré, pâturage et champ de blé : chaque fois qu'une tuile de production jaune ou verte est activée, le joueur prend, de la réserve générale, un cube de ressource du type indiqué et le place sur la tuile de production.

Important : une tuile ne peut jamais contenir plus de 3 ressources.

Un joueur qui pourrait encore en recevoir ne peut pas les prendre.

Conseil : il peut être judicieux, dans de telles circonstances, de faire de la place en vendant une ressource à l'entrepôt avant d'activer la tuile.

Distillerie : quand un joueur ajoute une distillerie à son aire de jeu, il prend immédiatement un tonneau de whisky de la réserve. De plus, chaque fois que la distillerie est activée (*y compris lors du placement initial*), le propriétaire peut distiller du whisky : il rend à la réserve n'importe quel cube de ressource jaune de son aire de jeu (*la tuile d'où elle provient n'a pas besoin d'être activée*) et place un nouveau tonneau de whisky à côté de son aire de jeu (pas sur la distillerie elle-même).

Iona Abbey (Abbaye d'Iona) : en plus d'être un lieu spécial (voir plus loin), l'activation de l'abbaye permet à un joueur de prendre un cube de ressource de son choix et de le placer sur la tuile de l'abbaye. Comme les autres tuiles, l'abbaye ne peut contenir que 3 ressources maximum.

Règles de placement

- adjacente à une autre tuile
- voisine d'au moins un membre du clan
- rivière et route continues et unique

- (A) emplacements possibles pour des tuiles sans route ni rivière
- (B) emplacements possibles pour des tuiles avec rivière
- (C) emplacements possibles pour des tuiles avec route



Propriétés des tuiles

Activation de la nouvelle tuile et de ses voisines

- dans n'importe quel ordre

Tuiles de production : une ressource du type indiqué



Distillerie : conversion d'une céréale en un tonneau de whisky (aussi lors du placement initial)



Iona Abbey (Abbaye d'Iona) : une ressource de n'importe quel type



Tuiles aux contours bruns : bouchers, tavernes, foires annuelles, etc.

Boucher : il y a 3 types de bouchers. Un permet à un joueur de convertir 1 ou 2 moutons en 2 ou 4 points de victoire en remettant les cubes de ressource blancs provenant de n'importe quelles tuiles à la réserve et en prenant le nombre correspondant de jetons de victoire.



Il y a un boucher identique pour le bétail (cubes bruns).

Le troisième boucher exige que le joueur rende exactement 1 mouton et 1 bétail pour obtenir 5 points de victoire.

Foire annuelle : selon la foire possédée, le joueur peut convertir de 1 à 3, 4 ou 5 ressources de n'importe quel type mais toutes différentes (on peut, au besoin, acheter et vendre à l'entrepôt) et recevoir jusqu'à 5, 8 ou 12 points de victoire.



Par exemple, pour marquer 8 points avec la foire moyenne, un joueur ne peut pas rendre 2 bétails et 2 moutons : il doit impérativement rendre 4 ressources différentes.

Le whisky, comme déjà mentionné, ne compte pas comme une ressource !

Épicier : le joueur doit rendre exactement 3 ressources différentes pour obtenir 8 points de victoire.



Pont : le joueur doit rendre exactement 1 pierre et 1 bois pour obtenir 7 points de victoire.



Taverne : une taverne permet à un joueur de marquer, sans coût, 3 ou 4 points quand elle est activée.



Tuiles aux contours gris : villages et châteaux

Chaque fois qu'un joueur ajoute un village ou une tuile de château à son aire de jeu, il prend immédiatement 1 membre de clan de la réserve et le pose sur cette tuile. Dans le cas d'un château, il prend aussi la carte correspondante (voir plus loin au chapitre « Lieux spéciaux »).

De plus, le joueur gagne 1 point de déplacement pour chaque tuile grise activée (y compris celle qui vient juste d'être placée). Le joueur calcule ses points de déplacement et, à la fin de son tour, peut les répartir parmi ses membres de clan comme il le souhaite. 1 point permet de déplacer 1 membre de clan sur une tuile voisine par un côté ou un coin.

Les points de déplacement inutilisés sont perdus.

Si, par exemple, un joueur dispose de 3 points de déplacement, il peut les utiliser pour déplacer 1 membre de clan de 3 tuiles ou 3 membres de clan d'une tuile.



Important : un joueur peut aussi payer 1 point de déplacement pour retirer n'importe lequel de ses membres de clan de son aire de jeu et le mettre de côté. Ce membre de clan est promu chef de clan et rapportera des points au joueur (voir plus loin au chapitre « Décompte »).

Note :

- Une fois qu'un membre de clan est devenu chef de clan, il ne peut jamais revenir en jeu.
- Les joueurs doivent toujours s'assurer de laisser au moins 1 membre de clan dans leurs aires de jeu respectives (*au moins jusqu'au dernier tour*) car sinon, ils ne pourront pas ajouter d'autres tuiles.

Les tuiles aux contours bleus (« Lochs »)

Quand un joueur ajoute un loch à son aire de jeu, il prend immédiatement la carte spéciale correspondante (voir plus loin). L'activation d'un loch ne produit aucun effet (il n'y a d'ailleurs aucun symbole au milieu-bas de la tuile).

Note : un joueur peut payer le coût de placement pour le Loch Ness en retirant soit 1 membre de clan soit 1 chef de clan ; le coût pour le Loch Oich est de 2 ressources, obligatoirement différentes.

Boucher (Butcher) : transforme mouton et/ou bétail en PV

Foire annuelle (Annual fair) : transforme plusieurs ressources impérativement différentes en PV

Épicier (Grocer) : transforme exactement 3 ressources en 8 PV

Pont (Bridge) : transforme exactement 1 bois et une pierre en 7 PV

Taverne (Tavern) : 3 ou 4 PV

Note : les joueurs peuvent échanger à tout moment les jetons de PV pour des plus gros. Il est permis de garder ses PV secrets, par exemple en les empilant devant soi,

Villages et châteaux (Castels) : un point de déplacement (+ un membre de clan et la carte correspondante s'il s'agit d'un château)

Un membre du clan mis de côté devient chef de clan (→ Décompte)

* Chefs de clan – dans le système des clans, les chefs des familles importantes étaient occupés aux affaires en dehors du clan

Lochs : ils n'ont aucun effet lors de l'activation (prendre la carte correspondante lors de la pose)

Lieux spéciaux

Quand un joueur ajoute 1 des 13 tuiles de lieux spéciaux à son aire de jeu, il prend la carte correspondante de la pile. Ces cartes offrent des avantages divers :

Iona Abbey : à la fin de la partie, le joueur marque 2 points pour chaque tuile jaune dans son aire de jeu (y compris l'abbaye elle-même).

Loch Lochy : le joueur prend *immédiatement* (et donc une seule fois dans la partie) 2 ressources de la réserve.

Loch Morar : à la fin de la partie, le joueur marque 2 points pour chaque tuile verte dans son aire de jeu.

Loch Ness : une fois par tour, le joueur peut activer n'importe quelle tuile. Cela n'exige pas l'activation du Loch Ness lui-même ou de la nouvelle tuile. Souvenez-vous, cependant, qu'aucune tuile ne peut être activée *deux fois* dans le même tour.

Loch Shiel : le joueur place immédiatement 1 ressource correspondante de la réserve sur chacune de ses tuiles de production vides (c'est-à-dire, les carrières de pierre, les forêts, les prés, les pâturages et les champs de blé). S'il possède aussi Iona Abbey et qu'elle est vide, il peut aussi y placer n'importe quelle ressource.

Conseil : avant de prendre ses ressources, le joueur peut vendre autant de ressources qu'il le souhaite à l'entrepôt, quand c'est légalement possible.

Loch Oich : le joueur peut *immédiatement* activer toutes ses tuiles dans n'importe quel ordre. Son tour finit alors, et il ne peut pas effectuer une activation normale (ni utiliser la propriété du Loch Ness !)

Castle Stalker : le joueur prend *immédiatement* un autre membre de clan de la réserve et le place sur la tuile (qui contient alors 2 membres de clan).

Castle Moil : le joueur prend *immédiatement* 1 tonneau de whisky de la réserve et le place à côté de son aire de jeu.

Armadales Castle : le joueur prend *immédiatement* 3 pièces de monnaie de la réserve.

Duart Castle : à la fin de la partie, le joueur marque 3 points pour chaque village (mais pas pour les châteaux) dans son aire de jeu.

Donan Castle : le joueur prend *immédiatement* 2 tonneaux de whisky de la réserve et les place à côté de son aire de jeu.

Castle of Mey : à chaque décompte (voir ci-dessous), chacun des chefs de clan du joueur compte double.

Important : les « Tam o' Shanters » (bérets écossais typiques) des joueurs comptent aussi comme des chefs de clan, mais ils ne sont pas doublés !

Cawdor Castle : à chaque décompte (voir ci-dessous), le joueur ajoute 3 « Tam o' Shanters » à son nombre de chefs pour les comparaisons.



Décomptes (3 fois dans la partie)

Dès que la dernière tuile « 1 » est placée sur le tableau, la partie est provisoirement suspendue pour un premier décompte. Puis la partie reprend avec le joueur dont le pion de couleur est le plus en arrière sur la piste. Il en est de même pour le deuxième décompte qui intervient dès que la dernière tuile « 2 » est placée sur le tableau, et pour le troisième décompte dès que la dernière tuile « 3 » est placée sur le tableau.

Lieux spéciaux :

prendre la carte correspondante



Décompte :

Dès que la dernière tuile de la 1^{re}, 2^e ou 3^e pile est placée sur le tableau, les joueurs effectuent le 1^{er}, 2^e ou 3^e décompte.

Pendant chacun des 3 décomptes, les joueurs comparent leurs niveaux d'accomplissement dans 3 secteurs : la production de whisky, les chefs de clan (en comptant tous les « Tam o' Shanters » présents sur les cartes des joueurs) et le nombre de lieux spéciaux qu'ils possèdent (déterminé en comparant combien de cartes ils ont).

Pour compter la production de whisky, chaque joueur compare son nombre de tonneaux de whisky à celui du joueur qui en a le moins (et qui peut être zéro).

Chaque joueur se réfère alors au tableau de score (sous l'entrepôt) pour voir combien sa différence lui rapporte de points de victoire, et prend les jetons de points de victoire indiqués. Les joueurs procèdent de même avec leurs chefs de clan (sans oublier les « Tam o' Shanters »), puis avec leurs cartes de lieux spéciaux.

Anna



- 3 PV pour le whisky
- 2 PV pour les chefs
- 1 PV pour les cartes

Bruce



- 0 PV pour le whisky
- 1 PV pour les chefs
- 1 PV pour les cartes

Clara



- 3 PV pour le whisky
- 5 PV pour les chefs
- 0 PV pour les cartes

Danny



- 8 PV pour le whisky
- 0 PV pour les chefs
- 0 PV pour les cartes

Fin de la partie

Tout de suite après le troisième décompte, un décompte final a lieu :

- Les propriétaires de Iona Abbey, Loch Morar et du Duart Castle marquent les points de victoire indiqués sur leurs cartes.
- Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses pièces de monnaie.
- Chaque joueur compare le nombre total de tuiles dans son aire de jeu avec le total du joueur qui en a le moins. Pour chaque tuile de différence, le joueur doit retrancher 3 points de victoire. Par exemple, à la fin du jeu, Anna a 15 tuiles, Bruce 13, Clara 16 et Danny 13. Anna doit retrancher 6 points et Clara doit en retrancher 9.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus de ressources. S'il y a toujours égalité, les premiers ex aequo se réjouissent de partager la victoire.

Adaptation pour 2 ou 3 joueurs

Toutes les règles décrites ci-dessus restent en vigueur, avec les exceptions suivantes :

Pendant l'installation, on recouvre d'une pièce de monnaie chacun des emplacements « 1 » de l'entrepôt.

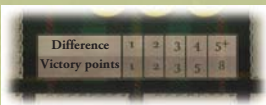
De plus, les joueurs utiliseront le dé. Au début de la partie, chaque joueur place son pion de couleur comme décrit. Puis on place le dé à la suite, toujours dans le sens horaire (comme un troisième ou quatrième joueur respectivement). On remplit ensuite normalement les cases restantes de tuiles, en piochant d'abord dans la pile « 0 » puis dans la pile « 1 ». (À trois joueurs, le dé prendrait la place du pion bleu de l'illustration en page 2.)

Chaque fois que c'est le tour du dé, un joueur le lance et l'avance du nombre indiqué de tuiles (les pions de couleur des joueurs ne comptent pas). On remet dans la boîte la tuile sur laquelle le dé s'est arrêté, puis on procède comme après un déplacement de pion : retrait éventuel de tuiles en queue de chaîne, ajout d'une ou plusieurs tuiles en tête de chaîne, etc.

Il existe trois domaines d'accomplissement :

- la production de whisky
- les chefs (y compris les bérêts)
- les lieux spéciaux

Pour chaque domaine, la différence entre son propre compte et celui du joueur au plus petit compte détermine le gain en PV



FIN DE LA PARTIE

Après le 3^e décompte, les joueurs ajoutent ou retirent les PV suivants :

- PV de 3 lieux spéciaux
- Pièces de monnaie (+1 PV)
- Différence de tuiles (-3 PV)

Le joueur avec le plus de PV est le vainqueur.

Un jeu de Matthias Cramer
illustrations : Loïc Billiau
Design : Harald Lieske

Traduction française non officielle par Sébastien Racine.
Correction et mise en page par François Haffner
d'après la traduction et l'édition anglaise par Christine Biancheria et Jay Tummelson

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
info@aleaspiele.de
www.aleaspiele.de

Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87043
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com