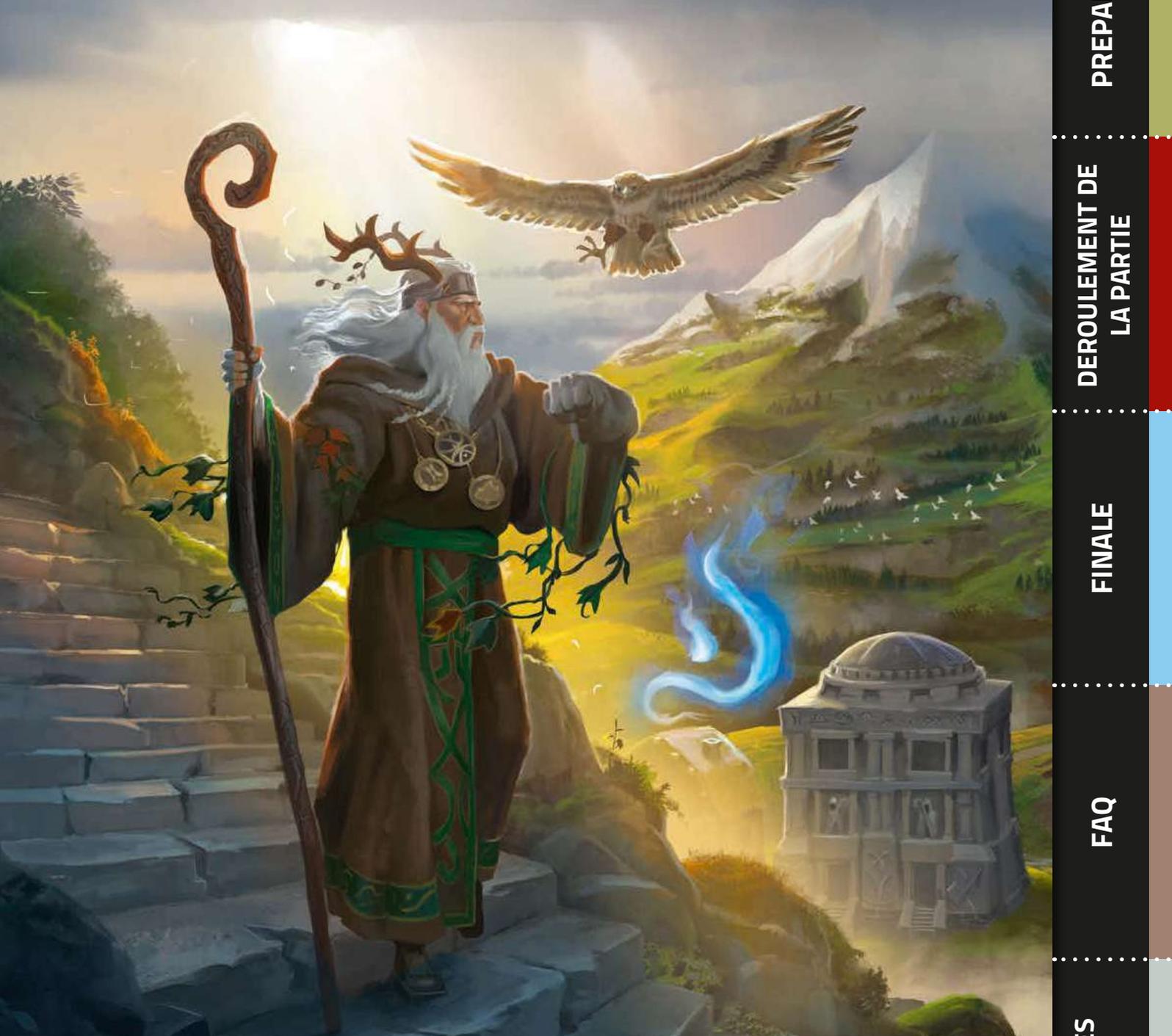


MEDURIS

REGLES



INTRODUCTION

PREPARATIFS

DEROULEMENT DE
LA PARTIE

FINALE

FAQ

RESUME DES
REGLES

HABA[®]

INTRODUCTION

Répondant à l'appel des dieux, votre peuple s'apprête à s'installer au pied du mont Méduris. Consacré au dieu le plus important des dieux celtes, ce mont regorge de nombreuses matières premières et offre des sols fertiles à de valeureux colons : dans les prés pousse une herbe abondante, idéale pour vos moutons. On y trouve des carrières, des mines et d'épaisses forêts. Le territoire au pied du mont est divisé en neuf districts correspondant aux lieux de culte runiques voués aux différents dieux.

Vous faites partie des quatre élus qui ont pour mission de faire progresser la colonisation et de plaire aux dieux. Sur les hauteurs du mont, vos ouvriers produisent des matières premières servant à la construction de huttes et de temples. Seul celui qui parviendra à produire suffisamment de matières premières, qui choisira judicieusement les sites de construction de ses huttes et temples et rendra les dieux bienveillants en faisant des offrandes auprès des druides sera amené à prendre la tête de la tribu.



4 marqueurs (1 rouge, 1 vert clair, 1 bleu, 1 violet)



72 matières premières (18 tuiles « bois », 18 tuiles « laine », 18 tuiles « cuivre », 18 tuiles « pierre »)



8 temples (2 rouges, 2 vert clair, 2 bleus, 2 violets)



40 huttes (8 rouges, 8 vert clair, 12 bleues, 12 violette)



9 pierres runiques



1 druide



1 dé

1 plateau de jeu imprimé recto verso

4 paravents



6 jetons « bonus »



10 ouvriers (2 rouges, 2 vert clair, 3 bleus, 3 violets)



4 jetons « 100 »

Produire des matières premières : envoie tes ouvriers extraire le cuivre dans les mines de la montagne, tondre les moutons dans les champs ensoleillés, couper du bois dans les épaisses forêts ou tailler des pierres dans les carrières poussiéreuses. La hiérarchie au sein des ouvriers devra suivre des règles strictes.

Construire des huttes : utilise les matières premières produites pour construire des huttes. Réfléchis bien à l'endroit où placer tes huttes : ainsi, tu accèdes à de précieuses pierres runiques que tu pourras ensuite donner au druide en offrande.

Edifier un temple : les temples sont des monuments pour vénérer les dieux. Edifie ton temple dans des colonies importantes : plus il y a de huttes accolées à ton temple, plus les dieux sont satisfaits.

Faire des offrandes : sois prévoyant dans ta gestion des matières premières. En effet, dès que le druide rend visite à l'une de tes huttes, il exige des matières premières en offrande. La bienveillance des dieux à ton égard augmente avec chacune de tes offrandes. Et ce, d'autant plus, lorsque la colonie dans laquelle se trouve ta hutte est importante.

PREPARATIFS

1 Chaque joueur sélectionne **sa couleur** : violet, bleu, vert clair ou rouge. Si vous êtes 2 joueurs, choisissez le violet ou le bleu.

2 **Plateau de jeu**
Si vous êtes 2 à 3 joueurs, choisissez le côté avec l'icône :



Si vous êtes 4 joueurs, choisissez le côté avec l'icône :



3 **Echelle des points de victoire/marqueur**
Chaque joueur place le marqueur de sa couleur sur le 5 de l'échelle des points de victoire.

Cases à icônes

4 **Jetons « bonus »**
Mélangez les jetons « bonus » faces cachées et posez-les sur 6 cases de votre choix. Les différents jetons « bonus » doivent être espacés d'au moins trois cases vides. Retournez ensuite tous les jetons « bonus ».

Un des 9 districts de pierre runique

Sentier du druide

Le grand fleuve

Cases pavées du druide

5 **Druide**
Placez le druide sur son temple.

6 **Paravents/matières premières**
Chaque joueur prend un paravent et une tuile de chaque matière première. Les matières premières restent toujours cachées derrière le paravent.

7 **Temples/huttes**
Chaque joueur place les huttes et les temples de sa couleur devant son paravent.
Durant une partie à 2 joueurs : 12 huttes et 2 temples
Durant une partie à 3 ou 4 joueurs : 8 huttes et 2 temples

8 **Matières premières**
Placez toutes les matières premières restantes sur les versants correspondants du mont : le cuivre sur la mine, la pierre sur la carrière, le bois sur la forêt et la laine sur les pâturages.

9 **Pierres runiques/dé/jetons « 100 »**
Les mettre à disposition.

Hauts plateaux :
« laine », « cuivre »
« pierre » et « bois »

10 **Avant de commencer la partie :**
Déterminez le joueur qui commence. Chacun reçoit 3 ouvriers de sa couleur pour une partie à 2 joueurs et 2 ouvriers pour une partie à 3 ou 4 joueurs. En commençant par le joueur qui joue en premier, posez à tour de rôle vos ouvriers sur un haut plateau au choix (« bois », « laine », « cuivre » ou « pierre »). Chaque haut plateau peut accueillir jusqu'à 3 ouvriers superposés. Poursuivez jusqu'à ce que tous les ouvriers soient placés.





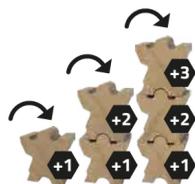
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour se compose de deux étapes. Le premier joueur commence :

Etape
2/2
du tour

A. GRANDE EXPLOITATION

Pour produire davantage de matières premières :

- **Transférer un ouvrier** : prends un de tes ouvriers, qu'il soit en haut d'une pile ou en 2ème ou 3ème position et place-le sur le haut plateau de ton choix. Si un ou deux ouvriers (à toi ou d'autres joueurs) s'y trouvent déjà, pose-le au-dessus. Pendant toute la partie, il ne faut pas dépasser le maximum de 3 ouvriers superposés.
- **Produire des matières premières** : en posant ton ouvrier sur un haut plateau, cela active la production ! Le travail des ouvriers est soumis à une hiérarchie : si le haut plateau était libre, seul l'ouvrier que tu viens d'y placer produit une matière première. Si un ouvrier s'y trouvait déjà, l'ouvrier que tu viens d'y placer produit 2 matières premières, et l'ouvrier en dessous 1 matière première. Si deux ouvriers s'y trouvaient, alors ton ouvrier, placé tout en haut, produit trois matières premières, le 2ème en-dessous 2 matières et le 3ème tout en bas n'en produit qu'une. (Suivant les circonstances, les autres joueurs tirent donc profit de ce tour. Bien entendu, tu peux toi aussi y gagner à plusieurs reprises lorsque plusieurs de tes ouvriers se trouvent sur le haut plateau que tu as sélectionné.)
- C'est au tour du joueur suivant.



ou ► **B. CONSTRUIRE UNE HUTTE**

Règles pour construire une hutte :

- **Sélectionner une case** : choisis une case non bâtie.
- **Utiliser des matières premières** : chaque case comporte deux icônes. Ces icônes indiquent les deux matières premières que tu dois utiliser pour construire une hutte sur cette case. Utiliser des matières premières signifie : prendre les matières premières de sa réserve et les poser sur le plateau sur le bon versant du mont. Si besoin, à tout moment, vous pouvez récupérer une matière première qui vous manque en l'échangeant contre trois que vous avez (identiques ou mélangées). Utilise les matières premières requises.
- **Placer la hutte** : place une hutte de ta réserve sur la case.
- **Prendre la pierre runique** : prends la pierre runique de ce district et pose-la devant ton paravent. Compare le symbole de la case avec celui des pierres runiques pour trouver celle qui correspond. Un autre joueur possède déjà la pierre runique ? Tu la lui prends.
- **Déplacer le druide** : au début de la partie, le druide avance d'une case pavée après chaque construction.
- C'est au tour du joueur suivant.

ou ► **C. EDIFIER UN TEMPLE**

Règles pour édifier un temple :

- **Sélectionner une case** : sélectionne une case non bâtie (sans jeton « bonus »).
- **Utiliser des matières premières** : chaque case comporte deux icônes. Ces icônes indiquent les deux matières premières que tu dois utiliser pour construire un temple sur cette case. Utilise les matières premières requises.
- **Placer le temple** : place un temple de ta réserve sur la case.
- L'édification d'un temple ne te rapporte pas de pierre runique.
- **Déplacer le druide** : au début de la partie, le druide avance d'une case pavée après chaque construction.
- C'est au tour du joueur suivant.

Un jeton « bonus » occupe la case sur laquelle tu souhaites construire une hutte ? Applique les règles suivantes :

- **Règle « bonus »** : **+2 points de victoire** : prends le jeton bonus « 2 » et range-le dans la boîte. Construis ensuite ta hutte comme exposé ci-contre. Tu obtiens 2 points de victoire supplémentaires. Obtenir des points de victoire signifie : tu fais immédiatement avancer ton marqueur du nombre de points correspondant sur l'échelle des points de victoire.
- **Construction gratuite** : prends le jeton bonus « hutte » et range-le dans la boîte. Tu construis alors ta hutte comme expliqué ci-contre, mais sans utiliser de matières premières.
- **Offrande pour plus tard** : laisse le jeton bonus « druide » sur la case et construis ta hutte par-dessus comme décrit ci-contre. Le jeton « bonus » reste à sa place jusqu'à ce que tu souhaites en faire offrande au druide par la suite.

Une hutte occupe déjà la case d'à côté ? Applique les règles suivantes :

- La construction crée une colonie. Une colonie signifie : deux huttes ou plus (quelle que soit leur couleur) sont immédiatement voisines. Les colonies peuvent s'étendre sur plusieurs districts de pierre runique et même au-delà du grand fleuve. Leurs frontières sont délimitées par les temples et les cases non bâties. Dans ce cas, la construction d'une hutte nécessite plus de matières premières :
- Pour construire la 2^e hutte d'une colonie, tu dois utiliser deux fois chacune des deux matières premières requises.
- Pour construire la 3^e hutte d'une colonie, tu dois utiliser trois fois chacune des deux matières premières requises.
- Chacune des huttes suivantes nécessite une matière première de plus de chaque sorte requise. La taille des colonies est illimitée.

Un joueur souhaite combler le dernier espace entre deux colonies ou huttes en y installant une hutte ? Il forme alors une grande colonie. Le joueur doit donc utiliser beaucoup de matières premières correspondant aux deux pans de cette grande colonie.

Les règles de colonisation s'appliquent seulement aux huttes, pas aux temples : pour édifier un temple, il te suffit d'utiliser les deux matières premières requises, quel que soit le nombre de huttes ou de temples accolés.

Le sentier du druide :

dès que le druide a parcouru les cases pavées, les règles changent : après chaque construction, il avance dès à présent le long de son sentier (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à atteindre la hutte la plus proche. Il s'arrête au niveau de cette hutte. Elle peut être isolée ou faire partie d'une colonie. Le propriétaire de cette hutte a maintenant la possibilité de faire des offrandes au druide : le rituel d'offrande commence. En faisant des offrandes, le joueur s'assure la bienveillance des dieux et obtient des points de victoire. Les offrandes que le druide exige sont indiquées par les deux icônes de la case sur laquelle repose la hutte.

Le rituel d'offrande dans une colonie :

le joueur dont la hutte accueille le druide a la possibilité de faire une offrande en premier. Faire une offrande signifie : utiliser des matières premières. Ici aussi, il est possible de remplacer une matière première par trois autres de son choix.

- Le joueur ne donne qu'une des deux matières premières requises ? Il reçoit un point de victoire.
- Le joueur donne les deux matières premières requises ? Il reçoit alors le nombre de points de victoire correspondant au nombre de huttes de cette colonie. La couleur des huttes n'entre pas en ligne de compte dans ce cas.
- Le joueur ne fait pas d'offrande ? On lui retire un point de victoire (le marqueur de points recule immédiatement, mais il ne peut pas reculer au-delà de 0).

Ensuite, le druide avance jusqu'à la hutte suivante de cette colonie. Maintenant, le joueur à qui appartient cette hutte a la possibilité de faire une offrande. Cela se poursuit jusqu'à ce que le druide n'ait plus aucune hutte de cette colonie devant lui. Ce faisant, il peut tout à fait arriver qu'un joueur ait la possibilité de faire plusieurs offrandes, lorsque plusieurs huttes lui appartiennent.

Le rituel d'offrande pour une hutte isolée :

les mêmes règles s'appliquent que dans une colonie. Mais dans ce cas, il n'y a pas de raison d'utiliser les deux matières premières requises : comme la hutte ne fait pas partie d'une colonie, le joueur ne bénéficie que d'un point de victoire, quelle que soit l'importance de son offrande.

Une fois le rituel d'offrande terminé, la partie des joueurs se poursuit dans le même ordre qu'avant.

PETITE EXPLOITATION

Etape
1/2
du tour

Tu commences ton tour en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?



Tous les ouvriers placés sur le haut plateau de la couleur correspondante se mettent à l'ouvrage : **chaque joueur y produit une matière première par ouvrier.** Produire signifie : prendre une matière première sur le plateau de jeu et la poser dans sa réserve, derrière son paravent.



A tour de rôle (en commençant par le joueur dont c'est le tour), **tous les joueurs peuvent produire une matière première de leur choix**, quel que soit l'endroit où leurs ouvriers se trouvent.



Chaque joueur doit reposer une de ses matières premières sur le plateau de jeu, sur le versant correspondant du mont. Celui qui n'a rien ne repose rien.

Une fois l'étape de la petite exploitation terminée, tu dois exécuter la seconde étape de ton tour. Trois possibilités s'offrent à toi : avoir plus de matières premières ou construire une hutte ou un temple.

Huttes et temples :

A quoi sert la construction de huttes ?

Les huttes ne rapportent pas de points de victoire en elles-mêmes, mais présentent les avantages suivants :

- la pierre runique que l'on reçoit lors de leur construction peut aider à gagner des points de victoire : lors d'un **classement runique intermédiaire** et du **classement runique final** (mais seulement si personne n'a repris la pierre entre temps).
- C'est seulement en possédant des huttes qu'on a l'opportunité de faire des offrandes au druide et de recevoir des points de victoire en échange.

Pourquoi construire des huttes dans des colonies ?

Les joueurs qui possèdent des huttes dans de grandes colonies peuvent démultiplier le nombre de points de victoire qu'ils obtiendront par la suite en faisant des offrandes.

A quoi sert l'édification de temples ?

Les temples rapportent des points de victoire à la fin de la partie :

une colonie est-elle accolée à ton temple à gauche et/ou à droite ? Tu obtiens un point de victoire pour chaque hutte de cette ou de ces colonies. La couleur de ces huttes n'entre pas en ligne de compte dans ce cas. De la même manière, chaque hutte isolée (quelle que soit sa couleur) accolée à ton temple te rapporte un point de victoire.

Classement runique intermédiaire

Le druide traverse le grand fleuve chemin faisant ?

Cela peut se produire soit en avançant le druide, soit pendant le rituel d'offrande. Dès qu'il traverse le fleuve, la partie est temporairement interrompue : un classement runique intermédiaire a lieu.

Classement runique intermédiaire :

- chaque joueur obtient un point de victoire par pierre runique qu'il possède à ce moment-là.

Ensuite, le tour actuel ou le rituel d'offrande se poursuit comme avant.



Jeton bonus « druide » :

Le druide avance au niveau d'une hutte sur laquelle se trouve un jeton bonus « druide » ? Le joueur à qui appartient cette hutte peut prendre le jeton sur le plateau de jeu et le ranger dans la boîte. Il équivaut à une offrande de deux matières premières requises. Le joueur peut aussi décider de garder ce jeton « bonus » pour plus tard.



EXEMPLES DE TOUR EN DÉTAIL :

1. Etape 1/2 du tour : la petite exploitation...

Le joueur rouge a lancé le dé, qui affiche la face suivante :

+1
+1
+1

Le joueur vert clair produit 1 tuile « bois ». Le joueur bleu en produit 2, car deux de ses ouvriers se trouvent sur le haut plateau « bois ». Le joueur rouge ne reçoit rien et enchaîne avec la seconde étape de son tour...



... Etape 2/2 du tour : la grande exploitation

Après l'étape de la petite exploitation, le joueur rouge pose un de ses ouvriers sur le haut plateau « pierre ». Il est déjà occupé par deux ouvriers, un appartenant au joueur vert clair, l'autre au joueur rouge. On procède alors à la grande exploitation : le joueur rouge produit ainsi 4 tuiles « pierre » (3 + 1) et le joueur vert clair 2.



2. Le druide quitte ses cases pavées.

La 4^e hutte est désormais bâtie. Le druide quitte maintenant la troisième case pavée et parcourt son sentier jusqu'à la hutte la plus proche. Dans cet exemple, il avance jusqu'à la hutte vert clair. Le rituel d'offrande commence. Le joueur vert clair fait offrande d'1 tuile « laine » et obtient 1 point de victoire en échange. Il avance son marqueur de points d'une case. C'est maintenant au tour du joueur suivant.



3. Construire une hutte dans une colonie...

La partie est un peu plus avancée. Durant l'étape 2/2 de son tour, le joueur bleu souhaite construire cette hutte. Il utilise 3 tuiles « pierre » et 3 « bois », car il s'agit de la 3^e hutte de la colonie et que la règle de la colonie s'applique. Il place la hutte et prend la pierre runique correspondante. Il fait ensuite avancer le druide jusqu'à la hutte la plus proche. Il s'agit dans ce cas de la hutte bleue qui vient d'être construite. Un rituel d'offrande commence...



...Le rituel d'offrande dans une colonie

Le joueur bleu est le premier à pouvoir faire une offrande. Il fait don d'1 tuile « pierre » et 1 « bois » et reçoit 3 points de victoire en échange. Le druide poursuit son chemin jusqu'à la hutte rouge. Le joueur rouge n'a ni laine, ni cuivre et ne souhaite pas non plus remplacer les matières premières requises par d'autres. Il ne fait donc aucune offrande et un point de victoire lui est retiré. Le druide poursuit son chemin jusqu'à la dernière hutte de cette colonie : le joueur rouge peut à nouveau faire une offrande. Cette fois-ci, il fait don d'1 tuile « bois » et reçoit un point de victoire en échange. Le temple représente la délimitation de la colonie. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

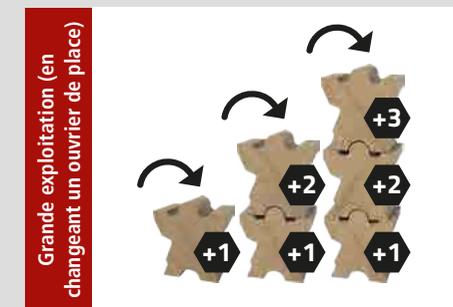
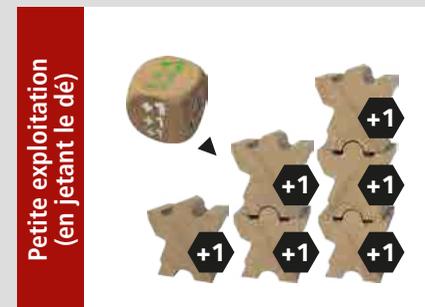


4. Classement runique intermédiaire

Le joueur rouge vient d'édifier un temple lors de l'étape 2/2 de son tour. Il avance maintenant le druide, qui traverse le grand fleuve. Un classement runique intermédiaire a lieu aussitôt. Ensuite, le druide atteint la hutte vert clair, ce qui déclenche un rituel d'offrande. Une fois le rituel terminé, c'est au tour du joueur suivant.

RESUME DES REGLES IMPORTANTES :

- Seules les matières premières sont cachées derrière le paravent.
- 3 ouvriers maximum peuvent être superposés sur un haut plateau.
- La hiérarchie des ouvriers n'influe sur le nombre de matières premières produites que lors de l'étape de la grande exploitation. Remarque :



- une matière première peut toujours être obtenue en échange de trois autres au choix.
- La règle de colonisation (= plus elle compte de huttes, plus il devient coûteux d'y construire une nouvelle hutte) ne s'applique qu'aux huttes, pas aux temples.
- Les pierres runiques ne s'obtiennent que pour la construction de huttes, pas pour l'édification de temples.

RECAPITULATIF SUR LES POINTS DE VICTOIRE OBTENUS DURANT LA PARTIE :

Jeton bonus « 2 » :

Pour la construction d'une hutte sur une case occupée par ce jeton bonus :



- +2

Offrandes aux druides :

Par hutte où le druide réclame l'offrande :

- + 1 si l'on ne donne qu'une des matières premières requises.
- + le nombre de points de victoire correspondant au nombre de huttes de la colonie, lorsque l'on donne les deux matières premières requises.
- - 1 si l'on ne donne aucune des matières premières requises.

Classement runique intermédiaire :

- Par pierre runique possédée à ce moment : +1

A chaque fois qu'un joueur remporte ou perd des points de victoire, son marqueur avance ou recule d'autant sur l'échelle des points de victoire.



Dès qu'un joueur a édifié deux temples et construit toutes ses huttes, la finale de la partie commence. Tout d'abord, tous les autres joueurs jouent encore un dernier tour. Puis, le tour final commence.

TOUR FINAL

- **Noter la position du druide :** posez le dé à côté du druide.
- **Le dernier tour du druide :** le druide accomplit maintenant un dernier tour complet et demande alors une dernière offrande à toutes les huttes du plateau de jeu. Mais aucune autre action n'est réalisée. Cela signifie que le druide circule à présent sans événement déclencheur (construction) directement vers la prochaine hutte/colonie et qu'un rituel d'offrande commence. Une fois ce rituel terminé, le druide avance directement pour entamer le prochain rituel d'offrande jusqu'à avoir rejoint la dernière hutte ou colonie marquée par le dé. Le dernier rituel d'offrande y a lieu. Durant ce dernier tour du druide, il n'y a pas de classement runique intermédiaire.



- **Classement final par points de victoire :** c'est maintenant la fin de la partie. Vous recevez des points de victoire finaux grâce à vos temples et à vos pierres runiques. Les règles à ce sujet figurent dans l'aperçu ci-dessous.
Si un joueur dépasse 100 points sur l'échelle des points de victoire, le jeton « 100 » de sa couleur est placé sur son marqueur et se déplace désormais avec.
Si un joueur dépasse 100 points sur l'échelle des points, retournez le jeton « 100 » pour qu'il indique le nombre 200.

Le joueur qui a finalement le plus de points de victoire remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a construit le plus de huttes et temples ressort gagnant. S'il y a également égalité, celui à qui il reste le plus de matières premières est le gagnant. S'il y a encore égalité, c'est la volonté des dieux qu'il y ait plusieurs gagnants.

RECAPITULATIF DU CLASSEMENT FINAL DES POINTS DE VICTOIRE :

Le dernier tour du druide :

Le druide demande des offrandes à toutes les huttes les unes après les autres et les joueurs reçoivent par hutte :

- + 1 en donnant une des matières premières requises.
- + le nombre de points de victoire correspondant au nombre de huttes de la colonie en donnant les deux matières premières requises.
- 1 si l'on ne donne aucune des matières premières requises.

Classement final pour les temples :

Pour chaque temple, son propriétaire reçoit le nombre de points de victoire correspondant au nombre de huttes accolées au temple. La couleur des huttes n'a pas d'importance.

Exemple :



Les huttes accolées à gauche et à droite du temple peuvent être prises en compte.

Classement final pour les runes :

- Pour la première pierre runique que l'on possède à la fin de la partie : +1
- Pour la deuxième pierre runique que l'on possède à la fin de la partie : +2
- Pour la troisième pierre runique que l'on possède à la fin de la partie : +3
- Le nombre de points de victoire augmente de manière analogique pour toute pierre runique supplémentaire possédée en fin de partie.

Exemple :
pour 5 pierres runiques, on obtient $1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$ points de victoire.



Que se passe-t-il lorsqu'il n'y a plus de matières premières en réserve lors de la production ?

La hiérarchie des ouvriers joue un rôle lors de la production : l'ouvrier du haut de la pile produit en premier, puis vient celui du milieu et enfin celui du bas. Lorsque la réserve de matières premières est épuisée, les ouvriers les plus bas repartent les mains vides. Cela vaut tant pour l'étape de la petite exploitation que pour celle de la grande exploitation. Tant qu'aucune matière première ne retourne dans la réserve, ce haut plateau ne produira plus rien.

Ce n'est que lorsque le dé affiche  que la hiérarchie ne compte pas et que les ouvriers produisent chacun 1 matière première au choix à tour de rôle, en commençant par celui qui a lancé le dé.

Est-il possible de retirer un ouvrier en bas d'une superposition lors de l'étape de la grande exploitation ?

Oui.

Puis-je déplacer un ouvrier pour le replacer sur le même haut plateau ?

Non, un ouvrier doit quitter le haut plateau sur lequel il se trouve lors du changement de place.

Les colonies peuvent-elles s'étendre des deux côtés ?

Oui. La règle de la colonie s'applique aux deux côtés. Ce n'est pas la position d'une nouvelle hutte qui importe, mais le nombre de huttes que compte une colonie.

Combien de matières premières doit-on utiliser pour construire une hutte sur cet emplacement ?



3 tuiles « laine » et 3 « bois », car il s'agit alors de la 3^e hutte de la colonie.

Où se rend le druide lorsque la colonie dans laquelle le druide se trouve actuellement accueille une nouvelle hutte ?

Lorsque la hutte nouvellement construite se trouve juste devant le druide, il avance jusqu'à cette hutte et le rituel d'offrande commence. Exceptionnellement, il ne commence pas par la première hutte d'une colonie, mais au milieu. Si le joueur à qui appartient cette hutte fait don des deux matières premières requises, il obtient néanmoins le nombre de points de victoire correspondant au nombre de l'ensemble des huttes de la colonie.

Arrive-t-il au druide de s'arrêter devant un temple ?

Non, le druide ne fait que passer devant les temples et les cases vides.

Deux temples peuvent-ils être accolés ?

Oui. Mais un temple accolé ne rapporte pas de point de victoire au classement final pour les temples.

Dois-je forcément faire une offrande au druide si j'en ai la possibilité, mais que je ne le souhaite pas ?

Non, mais un point de victoire est alors retiré.

Comment se souvenir plus facilement à qui vient le tour ?

Mieux vaut lancer le dé devant soi à l'étape 1/2 du tour et y laisser le dé jusqu'à ce que le tour soit terminé et éventuellement le rituel d'offrande qu'il déclenche (le cas échéant avec classement runique intermédiaire). Ensuite, on remet le dé à son voisin de gauche, dont c'est maintenant le tour.

La quatrième hutte vient d'être bâtie. Où va le druide dans cet exemple ?



Le druide avance jusqu'à la hutte vert clair et entame le rituel d'offrande. Le joueur vert clair a la possibilité de faire une offrande. Grâce à la hutte rouge, il peut obtenir jusqu'à 2 points de victoire. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Où se rend le druide lorsque quatre temples sont édifiés avant que la première hutte ne soit bâtie ?

Le druide devrait théoriquement quitter ses cases pavées et cheminer le long de son sentier jusqu'à la hutte la plus proche. Mais ce n'est pas possible puisqu'il n'y a aucune hutte sur le plateau de jeu. Dans ce cas, il reste sur place jusqu'à ce que la première hutte soit construite. Nous n'avons encore jamais rencontré ce cas de figure dans une partie.

Que faire si je ne trouve pas de réponse à ma question dans ces règles du jeu ?

Nous serons ravis de vous aider : n'hésitez pas à poser votre question à spieleredaktion@haba.de.

Objectif du jeu :

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points en fin de partie.

PREPARATION DU JEU :

Durant une partie à 2 joueurs :

- utiliser la face du plateau de jeu qui convient.
- Vous jouez avec les couleurs violet et bleu.
- Chaque joueur reçoit :
 - 1 paravent
 - 1 tuile « bois », 1 « laine », 1 « cuivre », 1 « pierre » (derrière le paravent)
 - 12 huttes, 2 temples (devant le paravent)
 - 1 marqueur
 - 3 ouvriers

- Placer les marqueurs sur le chiffre 5 de l'échelle des points de victoire.
- Poser les matières premières restantes sur les versants correspondants du mont.
- Mettre à disposition les pierres runiques/jetons « 100 »/dé
- Placer le druide sur le temple
- Mélanger les jetons « bonus » faces cachées, les poser sur les cases (séparés d'au moins 3 cases) et les retourner

Avant de commencer la partie :

placez à tour de rôle un de vos ouvriers sur un haut plateau de votre choix, jusqu'à ce que tous les ouvriers soient répartis (trois ouvriers maximum superposés).

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Etape 1/2 du tour :

Lancer le dé :

+1
+1
+1
chaque joueur y produit une matière première par ouvrier.

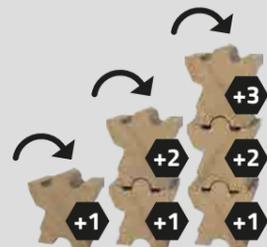
-1
Chaque joueur doit reposer une de ses matières premières sur le plateau de jeu.

+1
A tour de rôle, tous les joueurs peuvent produire une matière première au choix.

Etape 2/2 du tour :

A. GRANDE EXPLOITATION

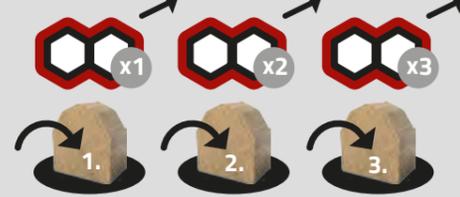
- Mettre un ouvrier au travail :
- Produire des matières premières :



- C'est ensuite au tour du joueur suivant.

B. CONSTRUIRE UNE HUTTE

- Choisir une case non bâtie
- Utiliser des matières premières (lesquelles ? Voir les icônes). Respecter les règles de la colonie le cas échéant !



- Placer la hutte
- Prendre la pierre runique
- Déplacer le druide
- C'est ensuite au tour du joueur suivant.

C. EDIFIER UN TEMPLE

- Choisir une case non bâtie (sans jeton « bonus »)
- Utiliser des matières premières (lesquelles ? Voir les icônes).
- Placer un temple
- Déplacer le druide
- C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles des bonus : construire une hutte sur une case avec ces bonus...



- rapporte tout de suite 2 points de victoire.



- aucune matière première n'est exigée ! Construction gratuite.



- permet de faire plus tard une offrande au druide

Le sentier du druide :

Après chaque construction, le druide avance d'une case pavée, puis il avance (dans le sens des aiguilles d'une montre) sur son sentier jusqu'à s'arrêter au niveau de la première hutte qu'il rencontre. Un rituel d'offrande a alors lieu.

Règles des offrandes :

Si la hutte est isolée : son propriétaire peut maintenant faire une offrande.

Si la hutte fait partie d'une colonie : les uns après les autres, les propriétaires des huttes peuvent faire une offrande.

Le druide avance toujours de hutte en hutte.

Si un joueur fait don...

- ... d'une seule des matières premières requises (selon les icônes) : +1 point de victoire
- ... des deux matières premières requises : + le nombre de points de victoire correspondant au nombre de huttes que compte cette colonie.
- ... d'aucune matière première : -1 point de victoire

Une fois le rituel d'offrande terminé, la partie se poursuit dans le même ordre qu'avant.

Classement runique intermédiaire

Dès que le druide traverse le grand fleuve, chaque joueur reçoit un point de victoire pour chaque pierre runique actuellement en sa possession. Puis la partie/le tour du moment reprend.

Coût d'un échange :

Une matière première peut toujours être obtenue en échange de trois autres au choix.

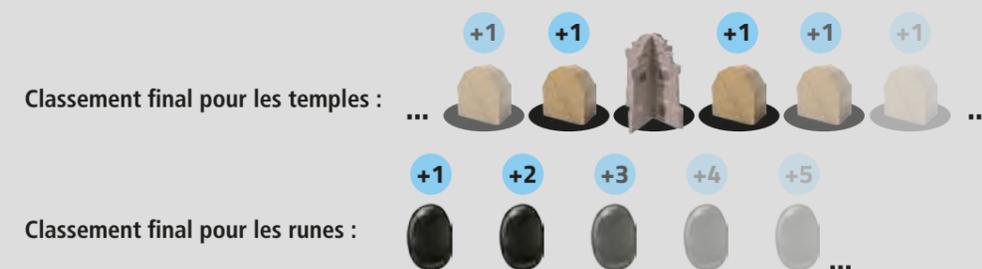


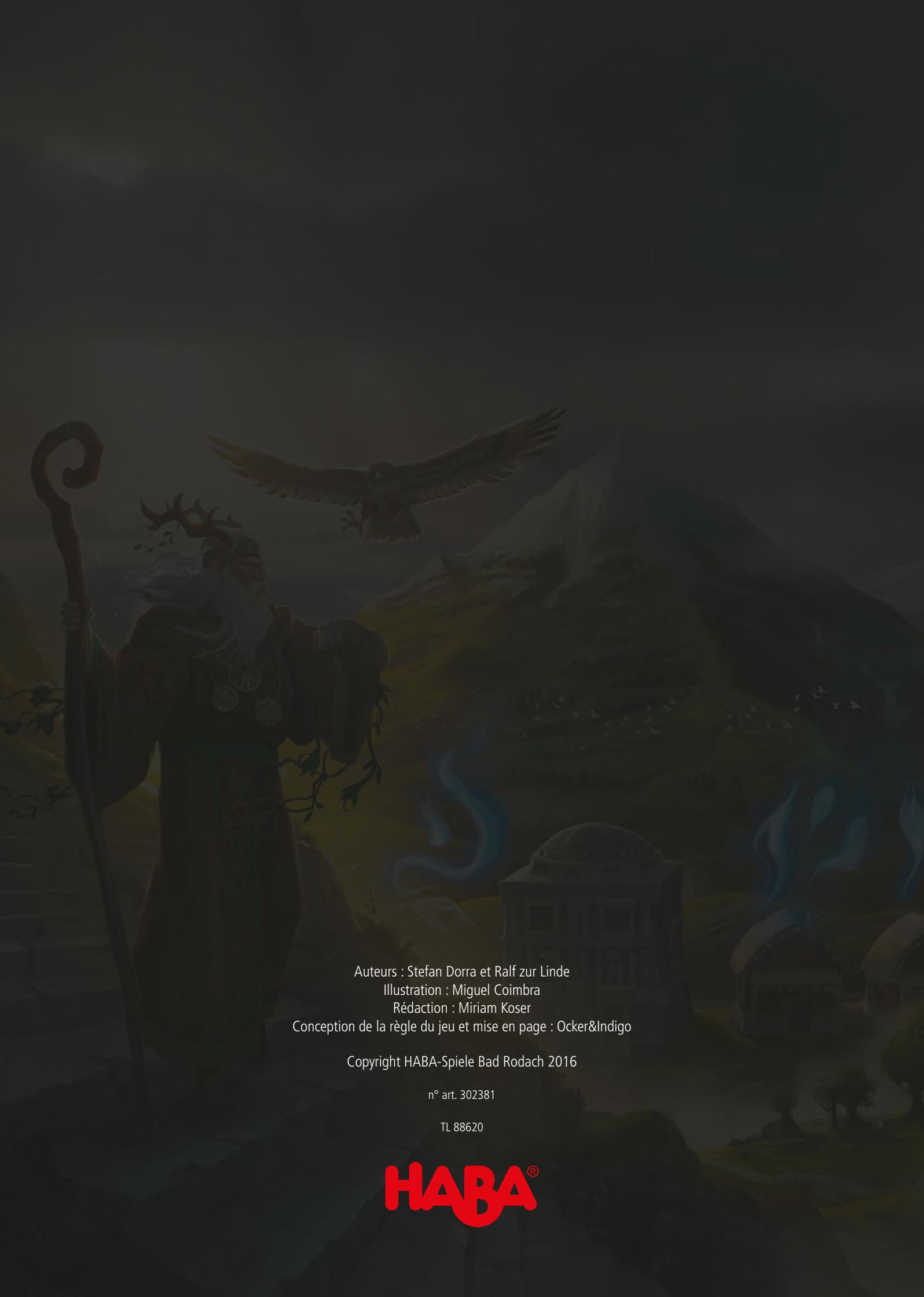
FINALE DE LA PARTIE :

Dès qu'un joueur a bâti deux temples et toutes ses maisons, tous les autres joueurs jouent encore un dernier tour. Ensuite, le druide accomplit son dernier tour :

- marquez la position du druide à l'aide du dé.
- Le druide fait un tour complet (en effectuant les rituels d'offrande les uns à la suite des autres), jusqu'au dernier rituel d'offrande dans la colonie/hutte marquée par le dé.

Ensuite, un décompte final des points des temples et pierres runiques est effectué :





Auteurs : Stefan Dorra et Ralf zur Linde
Illustration : Miguel Coimbra
Rédaction : Miriam Koser
Conception de la règle du jeu et mise en page : Ocker&Indigo

Copyright HABA-Spiele Bad Rodach 2016

n° art. 302381

TL 88620

HABA®