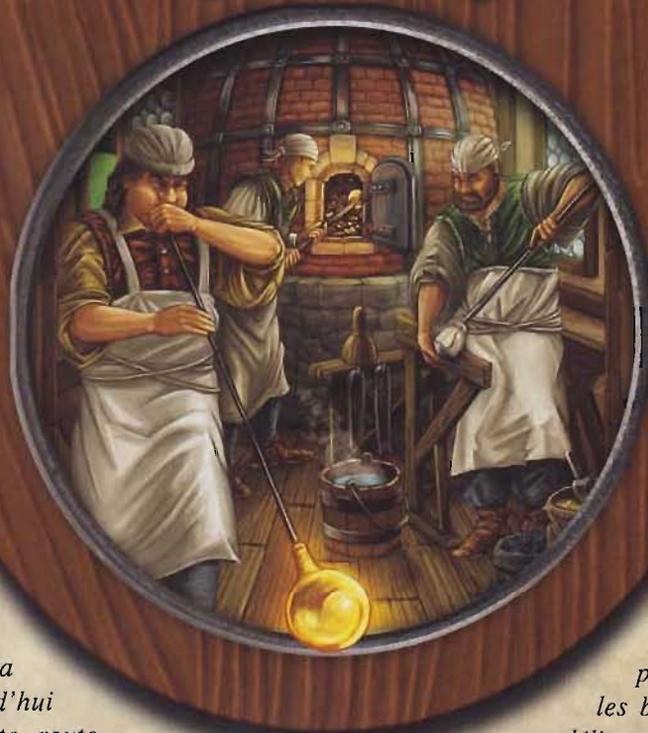


Uwe Rosenberg La Route du Verre

Un jeu pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus

Règle de jeu



De verre et de briques

La route du verre serpente plus de 250 km de la Forêt Bavaroise, près de sa frontière commune avec la République tchèque. Elle rappelle l'apogée de la production du verre. Si aujourd'hui vous voyagez le long de cette route, vous pouvez encore ressentir la passion pour cet artisanat jadis omniprésent dans nombre de régions arborées au début de l'ère moderne. Le verre et les briques sont utilisés depuis bien avant le moyen-âge. Il y a plus de 7000 ans déjà, les Égyptiens avaient découvert le verre. Il y a environ 6000 ans, au Moyen-Orient, les Sumériens avaient déjà inventé la brique.

Ce sont les Romains qui apportèrent le verre à l'Allemagne. Son utilisation s'intensifia au cours du treizième siècle et devint, au milieu du seizième, un élément inhérent à la vie quotidienne.

À l'époque, la production du verre nécessitait du bois. Sous forme de potasse, il était utilisé afin de réduire la température de fonte du sable de quartz. Ce sont les oxydes ferreux présents dans le sable de quartz qui conféraient à ce verre provenant de la forêt cette couleur bleu-vert caractéristique. Des pans entiers de forêts furent détruits pour produire ce verre – à la grande satisfaction des seigneurs féodaux dont les terres étaient ainsi valorisées. C'est à cause de cette déforestation galopante qu'au dix-neuvième siècle, la Forêt de Verre, ainsi qu'on l'appelait, cessa d'exister.

Au début de l'ère moderne, les briques étaient habituellement brûlées dans des briqueteries installées aux abords d'énormes gisements d'argile. La construction de telles briqueteries était un processus long et fastidieux : l'argile

extraite était découpée en fines couches afin que, durant l'hiver, elle soit ramollie par le gel et l'érosion. Ensuite, l'argile ainsi ramollie devait être pétrie à même les pieds, avant de pouvoir mouler les briques. Après le moulage, une « déligneuse » redressait les briques pour

obtenir une surface bien lisse. Elles étaient enfin empilées en tas de 10 000 ou plus et remplies de matière brûlante. Les vieilles briques servaient, mêlées de boue et de paille, à former les parois externes du four qui brûlerait alors pendant plusieurs semaines.

Au dix-neuvième siècle, la technique de confection des briques connut sa révolution : l'invention du four Hoffmann réduisit de trois quarts le combustible auparavant nécessaire. À cette époque, pas moins de 50 nouvelles briqueteries furent construites dans la Forêt Bavaroise.

La tour de l'église paroissiale Saint Nicholas à Zwiesel, haute de 86 mètres, est l'un des résultats de ces anciennes méthodes de confection de briques



Aujourd'hui, s'il n'existe plus de verreries sylvestres dans les forêts de Bavière, la route du Verre relie toujours de nombreux lieux jadis impliqués dans cette production, tout autant que des verreries contemporaines. Vous n'y trouverez plus aucune des premières briqueteries actives, bien que certaines d'entre elles soient conservées en état, comme témoins de la longue histoire de la production de briques.

But du jeu

Dans ce jeu, vous produirez du verre durant 4 phases de construction. Outre le verre, vous devrez également produire des briques, ainsi que collecter du bois et de l'argile afin de construire des bâtiments. Votre score final et votre éventuelle victoire seront uniquement déterminés par la valeur en points de vos bâtiments. Pour ce faire, vous aurez besoin de l'aide de nombreux artisans. Lorsque vous les sélectionnez, essayez d'anticiper ceux que vos adversaires choisiront afin d'optimiser l'utilisation des vôtres.

Au total, ce sont 15 artisans différents qui vont vous proposer leurs services. Ils vous fourniront ressources, tuiles *Terrain* et bâtiments.



Matériel

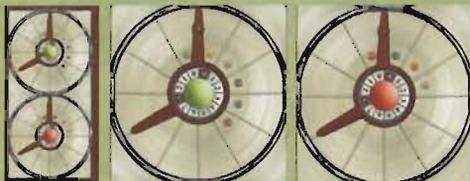
1 plateau *Chantier* servant à présenter les bâtiments offerts à la construction (*recto verso*)



4 plateaux *Paysage* (constitués de cases paysages)



4 plateaux de production (constitués de 2 roues de production)



Roue de verrerie Roue de briquèterie

4 séries de 15 cartes *Artisan* (aux couleurs des joueurs)



51 petites tuiles terrains, composées de :

17 tuiles de chaque type



Carrière

Bosquet

Étang

24 grandes tuiles *Forêt*



40 jetons *Ressource* (des disques en bois), composés de :

4 jetons de chaque type



verre

bois

eau

sable de quartz

brique

argile

8 jetons de chaque type



nourriture

charbon

1 feuille d'autocollants pour les jetons *Ressource*

93 tuiles *Bâtiment*, composées de

31 tuiles de chaque type



bâtiments de conversion



bâtiments immédiats



bâtiments à points

1 Verre premier joueur



8 rivets et 8 rondelles cartonnés afin d'assembler les roues ainsi que 12 sachets transparents pour ranger le matériel.

Mise en place

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Chaque joueur reçoit un plateau *Paysage* et un plateau de production. Assemblez les roues de production en attachant les cadrans aux plateaux de production à l'aide des rivets et des rondelles. Collez les autocollants sur les jetons *Ressource* de la couleur correspondante.

Pour assembler les roues, placez un cadran et une rondelle sur l'une des roues de production et fixez-les à l'aide du rivet, en forçant un peu. Les pièces destinées à la roue de verrerie sont colorées de vert, tandis que celles destinées à la roue de briqueterie sont colorées de rouge. Placez les cadrans de façon à ce que les chiffres soient visibles et la rondelle de façon à ce que le côté coloré soit apparent.



LE PLATEAU DE PRODUCTION ET LE PLATEAU PAYSAGE

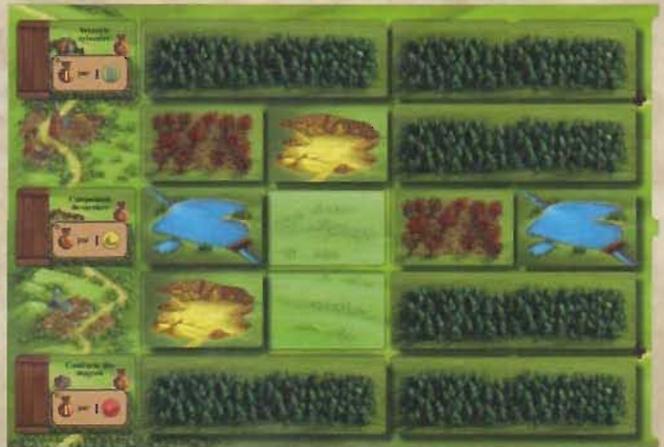
Faites tourner les 2 roues de production jusqu'à ce que les **grandes aiguilles pointent vers le haut**. Placez les éléments correspondants, comme indiqué sur les plateaux. (À moins de 4 joueurs, rangez les plateaux, jetons et tuiles Terrain superflus.)

La roue de production supérieure représente votre **verrerie**.

Vous commencez le jeu avec 0 verre. Placez le jeton *Sable* sur le secteur marron marqué 0, le jeton *Nourriture*, sur le secteur 1, le jeton *Charbon* sur le 2, le jeton *Eau* sur le 3 et le jeton *Bois* sur le 4.



Placez 6 forêts, 2 carrières, 2 bosquets et 2 étangs, comme indiqué sur votre plateau paysage. Chaque tuile *Forêt* recouvre 2 cases *Paysage*.



La roue de production inférieure représente votre **briqueterie** comme illustrée, vous commencez le jeu avec 0 brique et 0 charbon. Placez le jeton *Argile* sur le secteur 1 de droite et le jeton *Bois* à côté sur le secteur 2.

LE PLATEAU CHANTIER ET LES TUILES BÂTIMENT

Le plateau *Chantier* est recto verso. L'une des faces est utilisée lors des parties de 1 à 3 joueurs, l'autre uniquement pour les parties à 4 joueurs. Choisissez la face appropriée en fonction du nombre de joueurs.

Les dos des tuiles *Bâtiment* sont ornés de 3 symboles différents (*une flèche, un sablier ou une bourse*). Triez les tuiles *Bâtiment*, selon leurs dos, en 3 piles distinctes et mélangez chaque pile. Retirez environ la moitié des tuiles de chaque pile puis placez celles restantes à gauche du plateau *Chantier*. Vous pourrez ajouter les autres tuiles plus tard, au besoin.



Lors d'une partie de 1 à 3 joueurs, il y a 12 tuiles *Bâtiment* révélées sur le plateau *Chantier*.

Lors d'une partie de 1 à 3 joueurs, piochez **4 tuiles Bâtiment** de chaque pile et placez-les séparément sur les cases appropriées, dans leur rangée respective. À 4 joueurs, piochez **5 tuiles Bâtiment** par pile.



Uwe : « Pour une partie d'initiation, nous vous recommandons de n'utiliser que les bâtiments ornés d'une petite chapelle dans leur coin supérieur droit. (Vous pourrez ajouter les autres tuiles plus tard au besoin.)

La petite chapelle signale les bâtiments qui doivent être utilisés lors d'une partie d'initiation.

Ces bâtiments sont plus faciles à appréhender, vous permettant ainsi de vous concentrer sur la mécanique du jeu.

Si vous jouez à 4 joueurs pour la première fois, nous vous recommandons également d'utiliser la face du plateau *Chantier* prévue pour 1 à 3 joueurs, afin de limiter le nombre de bâtiments disponibles. »



Chaque joueur reçoit 1 série de 15 cartes *Artisan* d'une couleur. (Retirez les cartes inutilisées.) Choisissez à votre convenance un premier joueur et donnez-lui le Verre premier joueur.



Introduction

Tout au long des 4 phases de construction, vous construirez divers bâtiments. Vous disposez déjà de 3 bâtiments de base préimprimés sur votre plateau *Paysage* (vous pourrez les améliorer durant la partie). Il existe 3 types de tuiles *Bâtiment* :



les bâtiments de conversion,



les bâtiments immédiats qui ne s'activent qu'une fois, immédiatement après leur construction, et



les bâtiments à points, qui fournissent, en fin de partie, des points en fonction de conditions variées.



Chaque tuile *Bâtiment* est constituée ainsi :

Ceci est le **nom** de la tuile.

Les **coûts de construction** sont affichés à gauche par les icônes ressources, bois, verre, argile et brique (*certaines bâtiments en requièrent d'autres*). La tonnellerie coûte 1 bois et 2 briques.

Sa valeur **en points** est indiquée à droite. La tonnellerie vaudra 3 points en fin de partie.

Ceci est sa **capacité**. Vous pouvez convertir 1 bois en 2 eaux en utilisant la tonnellerie

Vous aurez besoin de bois, de verre, d'argile et de briques pour construire les bâtiments. **Le bois et l'argile** peuvent être obtenus directement avec l'aide de certaines cartes *Artisan*. Pour produire du **verre et des briques**, vous aurez besoin des autres ressources. Les roues de production servent à indiquer les quantités de chaque ressource dont vous disposez. La roue supérieure représente votre verrerie, tandis que la roue inférieure représente votre briquetterie.



*Exemple : Lorsque vous recevez 2 sables, avancez le jeton **Sable** de 2 secteurs sur votre roue de verrerie dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Les diverses ressources utilisées dans ce jeu sont réparties sur les 2 roues de production.

Le verre et le bois sont exclusifs à la roue de verrerie, tandis que les briques et l'argile le sont à la roue de briquetterie. Certains bâtiments requièrent d'autres ressources, comme l'eau.

Il y a un jeton **Charbon** et un jeton **Bois** sur chacune des 2 roues de production.

LA PRODUCTION

À chaque fois que le **secteur 0 marron** est **vide** (voir l'illustration), la **roue de production** doit être **immédiatement** tournée dans le sens des aiguilles d'une montre. (Il existe cependant une exception, voir page 7.)

Les flèches sur les aiguilles vous indiquent le sens de rotation des roues



Dans l'exemple précédent, le secteur 0 marron est devenu vide après l'avancée du jeton **Sable**. Ainsi, la roue de verrerie **doit** être tournée d'un secteur.

Il y a 5 ressources de base sur la roue de verrerie (et seulement 3 sur la roue de briquetterie). Détaillons ce qu'il s'est passé lorsque la roue a tourné dans l'exemple précédent. Avant, nous possédions 2 sables, 1 nourriture, 2 charbons, 3 eaux et 4 bois. Désormais, nous disposons d'1 de moins de chacun, soit : 1 sable, 0 nourriture, 1 charbon, 2 eaux et 3 bois. En contrepartie, le verre est passé de 0 à 1. (Le jeton **Verre** est situé de l'autre côté de la grande aiguille où les chiffres augmentent en sens inverse des aiguilles d'une montre.) Cela représente le processus de production : nous avons produit ici une ressource raffinée grâce aux 5 ressources de base.

Un autre des aspects primordiaux de la **Route du Verre** tient à son système de cartes. Chaque joueur reçoit une série identique de cartes *Artisan*. Chaque carte *Artisan* propose **deux compétences**. Au début de chaque phase de construction, vous choisirez les **5 cartes Artisan** qui formeront votre main. Ces cartes seront jouées au cours de 3 manches. Si vous jouez une carte *Artisan* et qu'**aucun autre joueur** ne l'a en main, vous pourrez alors utiliser ses **2 compétences**. Par contre, si au moins un seul autre joueur a cette carte dans sa main, chacun d'entre vous ne pourra utiliser que **l'une de ses deux compétences** (cf. page 6).



Uwe : « Ceci est le principe central du jeu : choisir des cartes que vous pensez que personne d'autre ne choisira, afin de pouvoir les utiliser de manière plus efficace, mais également en choisissant certaines qui seront jouées par d'autres joueurs, afin de pouvoir en tirer profit. »

Déroulement du jeu

Nous expliquerons tout d'abord les règles pour les parties à 3 ou 4 joueurs. (Vous trouverez les règles pour 2 joueurs et le jeu solo en page 10.)

Le jeu s'étale sur **4 phases de construction**. Chaque phase de construction se joue en 3 manches. Au début de chaque phase de construction, **choisissez 5 cartes Artisan** parmi les 15 disponibles. Prenez ces 5 cartes en main et mettez les 10 autres de côté, face cachée. À chaque phase de construction, vous pourrez choisir parmi **l'ensemble des 15 cartes Artisan**, sans vous soucier d'avoir joué ou non telle ou telle carte durant la phase de construction précédente.



JOUER UNE CARTE ARTISAN

Au cours de trois manches, chaque joueur devra donc...

- choisir **1 carte** de sa main,
- la placer, **face cachée**, devant lui.
- Ensuite, chaque joueur **dévoile** sa carte (c.-à-d. qu'il la retourne), en suivant l'ordre du tour,
- et la résout immédiatement.



Des détails sur les cartes Artisan sont disponibles en annexe, à partir de la page 8. Pour l'instant, concentrons-nous sur la façon dont elles sont jouées.

À chaque fois que vous dévoilez une carte *Artisan*, vos adversaires doivent vérifier s'ils ont cette même carte en main. **Si c'est le cas, ils doivent immédiatement jouer cette carte.**

Placez cette carte que vous devez jouer depuis votre main sur la droite de votre plateau paysage, dans l'un des emplacements prévus à cet effet. Notez qu'il n'y a que 2 emplacements. Cela signifie que vous ne pourrez jouer une carte en dehors de votre tour que deux fois par phase de construction. (Vos 3 cartes encore en main devraient être placées face cachée devant vous durant la phase de construction.)



(S'il reste un emplacement libre, vous ne pouvez pas refuser de jouer une carte si un adversaire dévoile une carte identique. Une fois vos deux emplacements occupés, vous ne pouvez plus, et ne devez plus, jouer de cartes en dehors de votre tour.)



LE DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Résolvez immédiatement les cartes dévoilées, ou jouées depuis votre main (vous trouverez une explication détaillée en page 6). Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de dévoiler sa carte. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les cartes choisies face cachée aient été dévoilées.

Après que toutes les cartes *Artisan* choisies aient été dévoilées et résolues, mettez ces cartes de côté, face visible (laissez, par contre, les cartes que vous avez dû jouer hors de votre tour à l'emplacement prévu) et entamez la manche suivante en choisissant une nouvelle carte de votre main et placez-la, face cachée, devant vous.

La phase de construction s'arrête au bout de 3 manches.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LES MANCHES

- **Durant les 3 manches, révélez** vos cartes posées face cachée dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur de cette phase de construction.
- **Résolvez** également ces cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur à résoudre sa carte est celui qui l'a (placée face cachée devant lui et maintenant) révélée. Ce n'est qu'ensuite que les joueurs qui doivent la jouer depuis leur main la résolvent chacun leur tour.
- Il arrive souvent que plusieurs joueurs choisissent la même carte. Lorsqu'un joueur révèle une carte que vous avez placée face cachée devant vous, vous **ne devez absolument pas révéler (ou résoudre)** votre carte. Elle reste face cachée devant vous jusqu'à ce que ce soit votre tour de révéler votre carte. (Voir l'exemple détaillé en page 6. La différence sera expliquée dans le paragraphe « Résoudre une carte Artisan ».)



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- À la fin de la phase de construction, certains joueurs pourront avoir **en main encore 1 ou 2 cartes**. Elles ne pourront désormais pas être jouées lors de cette phase de construction.
- Vous pouvez déterminer la manche en cours en comptant les cartes que vous avez mises de côté, face visible.

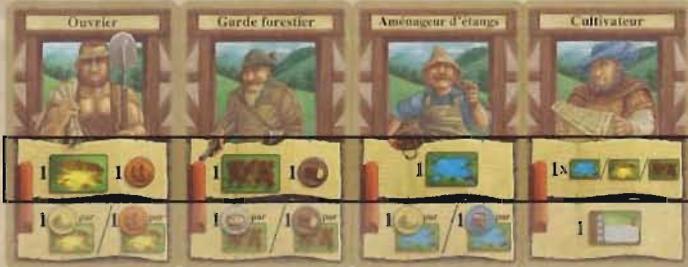
Ce joueur a dévoilé le Seigneur féodal durant la première manche, et l'Extracteur d'argile dans la deuxième. Il est sur le point de révéler la carte qu'il a choisie pour la troisième et dernière manche.



RÉSoudre UNE CARTE ARTISAN

Chaque artisan possède deux compétences. Vous trouverez une description détaillée des cartes *Artisan* et de leurs compétences respectives dans l'annexe à partir de la page 12. Les cartes ont une structure similaire.

Certaines d'entre elles fournissent des tuiles *Terrain* (*carrières, bosquets et étangs*).



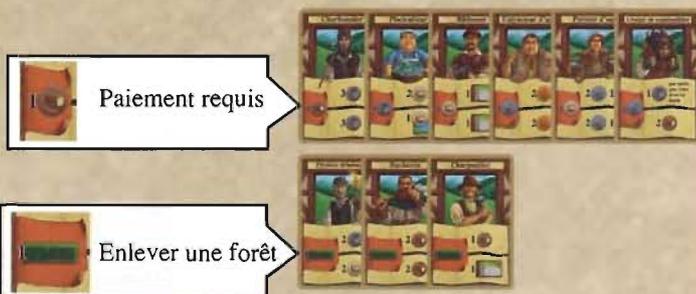
D'autres fournissent des ressources en fonction des tuiles *Terrain* que vous possédez.



Les ressources peuvent être utilisées pour construire des bâtiments.



Certains artisans requièrent un paiement. D'autres retirent des tuiles *Forêt* de votre plateau *Paysage*, laissant de la place pour des bâtiments ou des tuiles *Forêt*.



Lorsque vous résolvez une carte *Artisan*, il y a une importante distinction à faire (tel que mentionné en page 5) :

• À chaque fois que vous êtes **le seul** à résoudre une carte *Artisan* spécifique, vous pouvez utiliser **les deux compétences** de cette carte, dans n'importe quel ordre. (Vous ne pouvez pas, par contre, utiliser l'une des compétences deux fois.)

• À chaque fois que vous révélez une carte et **qu'au moins un autre joueur** joue une carte identique de sa main, vous et les joueurs concernés ne pouvez utiliser que **l'une des deux compétences** de la carte.

Détaillons ces points par l'exemple.



Tous les joueurs ont placé, face cachée, une carte devant eux. Lucille et Alice ont toutes les deux choisi le *Garde forestier*. Luc a choisi une autre carte, et a toujours dans sa main le *Garde forestier*. (Simon, le quatrième joueur, n'a pas choisi le *Garde forestier* pour cette phase de construction.)



Lucille est le « premier joueur ». Elle révèle son *Garde forestier* donc Luc **doit** jouer le *Garde forestier* depuis sa main. Nous postulons que Luc a un emplacement libre à droite de son plateau *Paysage*. Les deux ne pourront donc utiliser qu'une seule des compétences du *Garde forestier*.



Une fois les deux cartes *Garde forestier* résolues, c'est au tour de Alice de révéler sa carte. Elle révèle également un *Garde forestier*. Comme elle passe après le *Garde forestier* de Lucille, plus personne ne peut en avoir en main. Alice est donc la seule à pouvoir utiliser les deux compétences du *Garde forestier*. (Ensuite, Luc puis Simon révèlent leurs cartes.)



Uwe : « Cet exemple illustre combien il est utile de jouer parmi les derniers lors d'une manche. Comme Alice dans cet exemple, vous aurez ainsi plus de chances de pouvoir utiliser les deux compétences de votre carte. »

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Lorsque vous résolvez une carte et que d'autres joueurs l'ont également jouée, **vous choisissez individuellement** la compétence que vous désirez utiliser (*indépendamment du choix de vos adversaires*).
- Chaque carte *Artisan* ne peut être utilisée qu'une fois par phase de construction.
- Vous pouvez **refuser** d'utiliser une compétence. Vous pouvez même jouer une carte et ne pas l'utiliser du tout. Par contre, la carte est tout de même considérée comme jouée. Ainsi, vos adversaires ne pourront utiliser que l'une de ses deux compétences.
- Certaines cartes *Artisan* requièrent un paiement préalable. Vous devez le payer avant de pouvoir utiliser ses compétences. Même si vous utilisez **ses deux** compétences, vous ne devez payer **qu'une seule fois**. Vous n'avez pas à payer si vous jouez la carte sans vouloir l'utiliser.



Si vous êtes le seul à jouer le Charbonnier, vous devez payer 1 bois pour obtenir 3+3=6 charbons en utilisant ses deux compétences. Si d'autres joueurs l'avaient joué en même temps, vous auriez également payé 1 bois, mais pour obtenir seulement 3 charbons avec l'une ou l'autre de ses compétences.

Uwe : « Il y a deux principaux avantages à être le seul à jouer une carte :

- vous pouvez utiliser les **deux** compétences de cette carte ;
- vous augmentez la probabilité que vos adversaires se retrouvent à la fin de la phase de construction avec des cartes **non jouées** en main, vu que vous ne leur aurez pas donné l'opportunité de les jouer en dehors de leur tour. »



À LA FIN DE LA PHASE DE CONSTRUCTION : REMPLISSEZ LES EMPLACEMENTS VIDES DU PLATEAU CHANTIER DE NOUVEAUX BÂTIMENTS, ET FAITES PASSER LE VERRE PREMIER JOUEUR.

La phase de construction se termine après 3 manches.

- **Remplissez les emplacements vides du plateau chantier par de nouveaux bâtiments issus des piles.** (Chaque rangée se remplit à l'aide de la pile située à sa gauche.)
- Passez le Verre premier joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

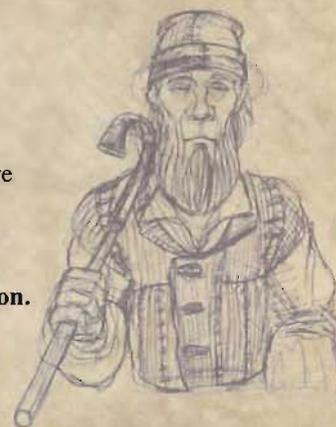


Uwe : « Notez à quel point il peut être utile de jouer dans les premiers, car vous pourrez mettre la main sur les nouveaux bâtiments avant les autres. »

POUR LES PARTIES À 3 JOUEURS UNIQUEMENT

À la fin de la troisième phase de construction, le Verre premier joueur doit être passé à celui qui possède le moins de bâtiments sur son plateau paysage. En cas d'égalité, passez le Verre premier joueur au joueur suivant en sens horaire (parmi les joueurs à égalité).

Après la transmission du Verre premier joueur, une nouvelle phase de construction débute. La partie se termine après **quatre phases de construction**.



Informations sur les roues de production

Comme mentionné dans l'introduction, certaines cartes *Artisan* peuvent vous procurer des ressources. Celles-ci sont représentées par des jetons *Ressource* sur vos roues de production. Chaque roue comporte deux zones, et chacune des zones comporte un secteur marron.

Les aiguilles séparent les roues de production en deux zones. La plus large est destinée aux ressources de base, et la petite aux ressources raffinées. Dans la plus large, le secteur marron est le 0, et dans la petite c'est le secteur 3.



Chaque fois que les **deux secteurs marron** d'une roue de production sont simultanément **vides**, tournez **immédiatement** la roue de production d'un secteur, dans le sens des aiguilles d'une montre (rappelé par une flèche). Continuez tant que les deux secteurs marron sont vides. (Il s'agit de l'exception mentionnée en page 4.)

Exemple :



Dans cet exemple, le jeton *Sable* a été avancé du secteur 0 au secteur 2. (Le jeton *Eau* est sur le 2, le bois sur le 3, la nourriture et le charbon sont tous deux sur le 4.) Dans la petite zone, le verre est sur le 2. Les deux secteurs marron étant vides, la roue de production doit donc être tournée.



Après une première rotation, le secteur marron 0 est toujours vide. Cependant, l'autre secteur marron n'est plus vide, car le verre est passé de 2 à 3. La roue ne peut donc plus être tournée.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Lorsque les deux secteurs marron sont vides, vous **ne pouvez empêcher** la roue de tourner.
- Vous **pouvez uniquement** tourner la roue si **les deux secteurs marron sont vides**.
- Vous ne **pouvez pas** tourner la roue au milieu d'une transaction, comme le paiement d'un bâtiment ou l'acquisition de ressources avec une action. Terminez d'abord la transaction.
- Une roue peut devoir être tournée plusieurs fois de suite. Considérez ceci comme un processus continu qui ne peut être interrompu par quoi que ce soit d'autre. *(Ce processus ne peut pas être interrompu, notamment par les actions permanentes présentées dans le paragraphe suivant.)*



Uwe : « Astuce : Le bois et l'argile sont des ressources importantes. Lorsqu'elles viennent à manquer, il peut advenir que le prochain bois ou argile obtenu provoque la rotation de la roue, vous faisant ainsi perdre la ressource sitôt après son acquisition. Afin d'éviter ceci, envisagez de laisser volontairement la nourriture ou le charbon sur le 0 en guise de "frein". »

Actions permanentes

Certaines actions, qui ne nécessitent aucune carte *Artisan*, peuvent être effectuées n'importe quand dans la partie. À condition de **terminer** une action avant d'en entamer une autre, celles-ci peuvent littéralement s'effectuer à tout moment (*spécialement en dehors de votre tour*).

Ces actions sont décrites ci-dessous :

La rangée supérieure du plateau *Chantier* contient les bâtiments de conversion. Une fois l'un de ces bâtiments construit, vous pouvez pratiquer **l'échange** approprié (*décrit dans l'encadré bleu à tout moment dans la partie (même plusieurs fois de suite)*). Par exemple, vous pouvez échanger 1 bois contre 2 eaux grâce à la *Tonnellerie* quand vous le désirez. Attention : chaque échange est considéré comme une action différente qui peut provoquer une rotation des roues.

Vous pouvez, à tout moment, retirer des tuiles *Terrain* (c.-à-d. carrières, bosquets et étangs) de votre plateau *Paysage* (mais vous ne pouvez pas les interchanger) afin d'utiliser la case libérée à d'autres fins. Dans l'exemple ci-dessous, vous pourriez retirer l'étang pour faire de la place à un nouveau bâtiment. *(Les tuiles Forêt par contre ne peuvent être retirées qu'avec l'aide de certains artisans ou bâtiments. Les tuiles bâtiment ne peuvent jamais être retirées de votre plateau.)*



Uwe : « Les capacités des bâtiments de conversion peuvent sembler faibles de prime abord. Pourtant, elles sont extrêmement importantes, car vous pourrez vous en servir pendant toute la durée de la partie, aidant ainsi votre progression. »

Cartes Artisan et la construction de bâtiments

Dans cette partie, nous allons nous attarder sur les cartes *Artisan* et leurs différents types (*voir l'annexe, pour plus d'informations*). Nous expliquerons également comment construire des bâtiments.

À certains moments, nous mentionnerons deux chiffres (*comme « 2 ou 4 bois »*). La première valeur indiquera ce que vous obtiendrez en utilisant une des compétences d'un artisan, tandis que la seconde indiquera ce que vous obtiendrez en utilisant les deux (*voir les encadrés jaunes en page 6*).

Vous pouvez gagner de nouvelles tuiles *Terrain* en utilisant l'**Ouvrier**, le **Garde forestier** ou l'**Aménageur d'étangs**. La première compétence de l'Ouvrier est de fournir une carrière, celle du Garde forestier de fournir un bosquet, et celle de l'Aménageur d'étangs, bien entendu, un étang. En sus, vous obtiendrez 1 argile grâce à l'Ouvrier, et 1 bois grâce au Garde forestier. Leur autre compétence fournit un nombre de ressources égal au nombre de tuiles *Terrain* correspondantes que vous possédez. Vous pouvez toujours choisir parmi deux options : l'Ouvrier fournit sable ou argile ; le Garde forestier fournit nourriture ou bois ; et l'Aménageur d'étangs fournit sable ou eau.



Tous les joueurs ont accès aux bâtiments du plateau *Chantier*. Vous pouvez jouer le **Seigneur féodal** pour vous constituer une offre privée de 3 bâtiments que vous seul pourrez construire. Lorsque vous utilisez cette compétence, piochez une tuile *Bâtiment* de chaque pile et placez les face visible devant vous. Sa seconde compétence fournit 1 bois et 1 argile.





Le **Cultivateur** fournit la tuile *Terrain* de votre choix. Sa seconde compétence vous permet de construire un bâtiment.

COMMENT CONSTRUIRE ?

Lorsqu'une carte *Artisan* vous permet de construire un bâtiment, vous pouvez en construire un au choix parmi ceux qui sont disponibles sur le plateau *Chantier* ou ceux de votre offre privée (créée avec le *Seigneur féodal*), à condition de pouvoir payer son cout de construction. La plupart des bâtiments requièrent du bois, du verre, de l'argile ou des briques.



Les emplacements vides du plateau *Chantier* seront remplis à la fin de la phase de construction.



Les tuiles *Bâtiment* qui arborent un motif de bois à droite, derrière leur cout de construction, doivent être placées sur une case vide de votre plateau *Paysage*. Les bâtiments qui arborent à la place un motif de briques sont des améliorations et doivent être placés sur le bâtiment de base approprié. Ils ne peuvent être placés sur une case vide du plateau *Paysage*. (Améliorer un bâtiment de base n'augmente pas votre total de bâtiments.)



La *Cabane sylvestre* est une amélioration de la *Verrerie sylvestre*, située en haut, à gauche de votre plateau *Paysage*. Les tuiles *Bâtiment* comme l'*Ilot sablonneux* sont considérées comme des bâtiments même si leur nom suggère le contraire.

En plus du **Cultivateur**, trois autres cartes *Artisan* vous permettent de construire des bâtiments. Comme autre compétence, le **Fournisseur** vous fournit 2 unités d'une ressource de base (hormis le verre et les briques), mais vos adversaires recevront également 1 unité de cette même ressource. Le **Bâtisseur** fournit 2 actions de construction, mais requiert le paiement d'1 nourriture.

Afin d'utiliser le **Charpentier**, vous devez retirer une tuile *Forêt* de votre plateau *Paysage*. Son autre compétence fournit 1 bois.



Retirer une tuile *Forêt* est en général une bonne chose, car cela libère des cases pour de nouveaux bâtiments. Deux autres cartes *Artisan* vous permettent de retirer des tuiles *Forêt*.

Si vous retirez une tuile *Forêt* à l'aide du **Fermier-déboiseur**, vous recevrez 2 charbons et/ou 2 bois.

Si vous le faites à l'aide du **Bucheron**, vous recevrez 2 ou 4 bois.



Les cinq cartes *Artisan* suivantes requièrent toutes un paiement et servent principalement à recevoir des ressources.

L'Extracteur d'argile requiert 1 eau et fournit 2 ou 4 argiles. Le **Livreur de combustibles** requiert également 1 eau et fournit 1 charbon par carte qu'il vous reste en main. Son autre compétence fournit 2 bois.



Le **Charbonnier** requiert 1 bois et fournit 3 ou 6 charbons.

Le **Pisciculteur** requiert 1 charbon et fournit 2 nourritures et/ou 1 nourriture par étang que vous possédez (« *saumon fumé* »).

Le **Porteur d'eau** requiert 1 nourriture et fournit 2 eaux et 1 bois et/ou 2 eaux et 1 sable.

Uwe : « Durant la dernière phase de construction, pensez à choisir suffisamment de cartes *Artisan* ayant une compétence de construction. Il est fort probable que vos adversaires vous forceront à en jouer certaines de votre main à un moment où vous ne possédez pas toutes les ressources nécessaires, vous empêchant ainsi de construire les bâtiments que vous aviez prévu. »



Les tuiles Terrain



Le nombre de tuiles *Terrain* est considéré comme illimité. Si vous venez à en manquer, improvisez.

Fin de partie et décompte final

Le jeu se termine après 4 phases de construction. Tous les joueurs peuvent alors utiliser leurs bâtiments de conversion autant de fois qu'ils le veulent avant le décompte final.

Pour calculer votre score, additionnez la valeur en points de vos bâtiments. La valeur de vos bâtiments à points dépend de leurs conditions requises (voir l'annexe en page 19). Par exemple, le bâtiment de base *Campement de verriers* vaut un demi-point par sable (n'arrondissez pas).



Le Campement de verriers est le seul bâtiment qui peut fournir une valeur en points avec décimale. Dans cet exemple, les 3 sables restants rapportent 1,5 point.



Si vous améliorez un bâtiment de base, vous n'obtiendrez des points que pour l'amélioration (mais pas pour le bâtiment de base amélioré). Dans cet exemple, la Verrerie sylvestre a été remplacée par la Cabane sylvestre, qui vous rapporte 2 points.

Le joueur avec le meilleur score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Uwe : « Si vous êtes friands de jeux plus longs, nous vous recommandons de jouer pendant cinq phases de construction. Déterminez le premier joueur de la cinquième phase comme pour une partie à 3 joueurs. Le joueur ayant le moins de bâtiments sur son plateau Paysage à la fin de la quatrième phase deviendra le premier joueur de la cinquième. (En cas d'égalité, passez le Verre premier joueur au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, parmi les joueurs à égalité.) Lors d'une partie à 3 joueurs, faites bien attention à ce que le premier joueur de la quatrième phase de construction ne soit pas le même que dans la cinquième. (Ignorez simplement ce joueur lors du décompte des tuiles Bâtiment.) »

La partie à 2 joueurs

Observez les règles multijoueurs en appliquant les changements suivants :

Ne placez pas de cartes face cachée devant vous durant la phase de construction. À la place, et en commençant par le premier joueur, jouez à tour de rôle une carte **face visible** de votre main jusqu'à ce que **l'un d'entre vous** n'ait plus de cartes. La phase de construction **s'arrête immédiatement** à ce moment-là. La plupart du temps, l'un des joueurs aura encore des cartes en main qu'il ne pourra plus jouer. Par contre, comme lors d'une partie multijoueur, aucun joueur ne doit finir avec plus de 2 cartes en main. Si l'un des joueurs en a 3, il devra donc choisir une carte de sa main et la jouer, seul.



Uwe : « Le jeu à 2 se joue comme le jeu multijoueur. Si votre adversaire joue une carte Artisan que vous avez en main, vous devez également la jouer. Vous ne pouvez refuser, sauf si vous avez déjà joué deux cartes de cette façon (et qu'il ne reste donc plus de place dans les emplacements prévus à droite du plateau Paysage). Dans ce cas, vous ne pouvez pas jouer de carte pendant le tour adverse. Toutefois, cela est peu fréquent à 2 joueurs. »

Le jeu solo

Observez les règles pour 2 joueurs en appliquant les changements suivants :

L'objectif du jeu solo est d'avoir le plus de points possible à la fin de la **septième phase de construction** (30 points étant considérés comme un score remarquable). Pour chaque phase de construction, choisissez un nombre de cartes *Artisan* comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Mettez de côté les autres cartes, face cachée.

Phase de construction	1	2	3	4	5	6	7
Nombre de cartes	3	4	5	6	3	4	5



Mélangez les cartes *Artisan* ainsi choisies et piochez-en une **au hasard**. Jouez cette carte en n'utilisant qu'une seule de ses compétences. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous n'avez plus que deux cartes en mains. Regardez ces **deux cartes** et choisissez-en une. Jouez-la en utilisant ses deux compétences et ignorez la dernière carte.

À la fin de chaque phase de construction, mettez de côté les cartes choisies (*en incluant la carte inutilisée*), face visible en éventail. Vous **ne pouvez** choisir parmi celles-ci durant la **prochaine phase de construction**.

Prenez alors les cartes que vous n'aviez pas choisies ainsi que celles, face visible en éventail, de la phase **précédente** et choisissez une nouvelle main de cartes *Artisan* – conformément au tableau de la page précédente – pour la prochaine phase de construction.



Exemple : Votre choix, lors de la première phase de construction, s'est porté sur l'Ouvrier, le Cultivateur et le Porteur d'eau. Vous mélangez ces cartes et en choisissez une au hasard : l'Ouvrier. Vous utilisez une de ses compétences. Entre les deux cartes restantes, vous choisissez le Cultivateur et utilisez ses deux compétences. Le Porteur d'eau n'est pas utilisé. Lors de la deuxième phase de construction, vous ne pourrez choisir, ni l'Ouvrier, ni le Cultivateur, ni le Porteur d'eau vu que vous les avez mis de côté. Vous pourrez à nouveau choisir parmi ces 3 cartes Artisan lors de votre troisième phase de construction.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Lors d'une partie solo, la première compétence du **Fournisseur** ne fournit qu'une seule unité de la ressource de base de votre choix au lieu de deux.
- Vous n'avez pas besoin de marquer la phase de construction dans laquelle vous vous trouvez. Regardez tout simplement le nombre de cartes, face visible en éventail. (*Puisque chaque phase de construction vous octroie un nombre différent de cartes à choisir chaque fois, vous n'avez qu'à jeter un œil au tableau.*) Vous n'avez donc pas besoin de compter les phases de construction.

Crédits

À PROPOS DE L'AUTEUR

Uwe Rosenberg est né en 1970 dans la ville d'Aurich, en Frise orientale, dans laquelle Frank Heeren, l'éditeur de ce jeu et lui-même ont obtenu leur diplôme. Ils se sont rencontrés pour la première fois durant leurs cours de géographie avancée. C'est au cours de ces années qu'Uwe Rosenberg apprit les bases de l'agriculture rurale qui donnèrent, plusieurs années plus tard, naissance à certains de ses jeux les plus populaires comme « Bohnanza » et « Agricola ». Aujourd'hui, les jeux sur l'agriculture et l'aménagement sont devenus l'un de ses loisirs favoris. Il vit à Gütersloh, est marié, et a deux enfants.

CRÉDITS

« La Route du Verre » a été créé par Uwe Rosenberg en décembre 2012. Durant les mois précédents, il avait développé 2 prototypes similaires – l'un d'entre eux étant « Black Forest », un jeu à thème fort, situé dans la forêt noire. « La Route du Verre » est prévu pour être le premier jeu d'une série basée sur l'utilisation des roues de production. Cette mécanique à base de roues qui est désormais un élément caractéristique des créations de Rosenberg est apparue initialement dans des jeux tels que « Ora et Labora » et « Le Havre – Port fluvial ». L'autre mécanique principale, concernant les cartes, est basée sur un jeu plus ancien de Rosenberg datant de 2005 intitulé « Wir sind schwanger » (*fort bien réutilisée en 2008 sous une forme un peu différente par Andreas Pelikan dans son jeu « Malédiction! »*).

« La Route du Verre » est édité par Uwe Rosenberg et Frank Heeren. La règle a été écrite par Uwe Rosenberg tandis que la réalisation du jeu a été l'œuvre de Frank Heeren. Tous deux tiennent à remercier Dennis pour ses magnifiques illustrations, et Grzegorz Kobiela pour la traduction anglaise. Uwe tient également à remercier Grzegorz Kobiela, Mario Weise, Michael Wißner, Julian Steindorfer et Sebastian Wehlmann d'avoir relu et corrigé la règle. Filosofia Éditions tient à souligner l'importante contribution de Wladimir Kokkinopoulos. Enfin, Uwe tient à remercier tous les testeurs des trois itérations successives de ce jeu. Sans leurs retours constructifs, ce jeu ne pourrait être tel qu'il est aujourd'hui : Andreas Odendahl, Marinka Voß, Christian Voß, Jörg Terhoeven, Stefan Stadler, Lorenz Merdian, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Ingo Kasprzak, (10.) Nils Miehe, Mick Kapik, Hagen Dorgathen, Arabella Leser, Marc Jünger, Dominik Lechner, Tamara Lechner, Andreas Höhne, Verena Wall, Sascha Hendriks, (20.) Ingrid Kranicz, Melanie Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Paulina Borek, Susanne Rosenberg, Thomas Ludwig, Erwin Amann, Barbara Schmitz, Arne Bratenstein, Alexandra Ryszczuk, (30.) Michael Nollek, Marian Wall, Sebastian Rapp, Frank Heeren, Dirk Krause, Mike Neunert, Henning Förthmann, Falko Heise, Torsten Buhck, Karsten Höser, (40.) Lutz Dickner, Stefanie Hoja, Timo Hoja, Carola Krause, Sonja Gelhaus, Bernd Nickella, Martin Ache, Jan Bahlmann, Marco Schütte, Julia Inderliet, (50.) Marco Althoff, Sebastian Wehlmann, Sebastian Hein, Ralph Bruhn, Tanja Muck, Peter Muck, Klemens Franz, Ioanna Giannaki, Dominik Grottian, Inga Blecher, (60.) Verena Jacob, Carolin Knauber, Frederik Häfker, Kristian Näschen, Daniel Reetz, Jochen Schwinghammer, Christoph Weisshaupt, Michael Heißing, Tobias Kriener, Tabea Luka, (70.) Jenni Jünger, Suse Dahn, Thalea Westkämper, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Petra Böhm, Yvonne Lüscher mit Ihno Kelsch, Dieter Alber, Marcel Schwarz, Silke Nikodemus, (80.) Patrick Enger, Sascha Strzoda, Birgit Baer, Bigga Rodeck, Markus Dichtl, Jessica Jordan, Timo Loist, Janina Kleinemenke, Nicole Reiske, Carsten Hübner, (90.) Frank Chlappek, Norbert Dietz, Holger Herrmann, Thomas Mechttersheimer, Iris Schimpf, Kerstin Schwerdtner, Jörg Schwerdtner, Alex Niessen, Franziska Molter, Regina Molter, (100.) Andreas Molter, Isabel Ribes Tang, Javier Ribes, Frank Reinicke, Clara Hoppe, Karin Hoppe, Peter Berger, Florian Mersbach, Oliver Köpp, Frauke Müller, (110.) Daniela Reißing, Hansbernd Eigemann, Joachim Schabrowski, Christian Becker, Jürgen Aden, Koon Robben, Dominik Riege, Ariane Domesle, Robert Stolemann, Georg von der Brügggen, (120.) Thomas Kempkens, Wanja Heeren, Christine Heeren, Dirk Schmitz, Carsten Stürmer, Nicole Griesenbrock, Marion Weirather, Bernd Boland, André Kretzschmar, Sascha Sucker, (130.) Mechthild Kanz, Frank Bergfried, Reinhold Kanz, Peter Weyers, Lara Krause, Nathalie Herrmann, Ulf Reintges, Stephanie Barth, Christiane Terveen, Uwe Grabowski, (140.) Michael Stadler, Sonja Brangewitz, Tobias Recker, Dominik Mechnig, Thekla Goldberg, Michael Düpont, Philipp Georg, Frank Goldberg, Marvin Hehn, Torben Hollin, (150.) Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Jens Drögemüller, Helge Ostertag, Christof Tisch, Barbara Kiesler, Tom Heumann, Stephan Rink, Sören Paukstädt, Stefan Wahoff, (160.) Bianca Batsch, Hans Pöter, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Frank Lamprecht, Olaf Schulze, Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Stefan Honigfort, Eric Humrich, (170.) Tanja Briefs, Philipp Nelles, Conny Richter, Thomas Cavet, William Attia, Bernadette Beckert, Nicole Strauch, Andreas Buhlmann, Mario Weise, Dirk Schröder, (180.) Bianca Schürmann, Nicole Schmied, Thomas Rosanski, Oliver Krick, Volker Geilhausen, Tobias Hartwig, Thomas Hartwig, Charly Petri, Christopher Lohrs, Thomas Berg, (190.) Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Uwe Holtappel, Carmela di Rienzo, Jörg Einsfeld, Thomas König, Jörg Schulte, Torben Edelhoff, Felix Remer, Malte Schierholz, (200.) Leif Erichsen, Horst Meeder, Kai Mölleken, Bodo Drews, Timo Schreiter, Tommy Braun, Thomas Balcerak, Volker Stadler, Sebastian Stöber, Malte Sommer, (210.) Astrid Konzen, Tobias Braun, Christian Neumann, Andreas Thiele, Max Hoffmann, Marc Klermer, Florian Racky, Sebastian Wenzel, Daniel Rohde, Christian Henkel.

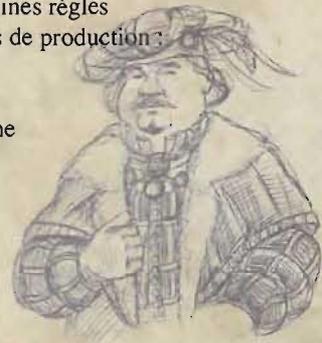
Annexe

Le présent annexe est divisé en 2 sections : une liste de toutes les cartes *Artisan* et un index des tuiles *Bâtiments*.

Annexe 1 : Les cartes Artisan

Ce qui suit est une liste détaillée des cartes *Artisan* et de leurs compétences respectives. Elles obéissent toutes à certaines règles générales en ce qui concerne l'acquisition des ressources de base et la façon dont elles sont représentées sur les roues de production :

- Lorsque vous récupérez une ressource de base, déplacez le jeton correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre (ci-après, avancez).
- Lorsque vous dépensez une ressource de base, déplacez le jeton correspondant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (ci-après, reculez).
- Vous ne pouvez pas déplacer de ressource de base au-delà du secteur 7.



Rappel :

- *Verre et Brique ne sont pas considérés comme des ressources de base.*
- *Vous pouvez retirer de votre plateau Paysage les tuiles Carrière, Étang et Bosquet à tout moment, mais vous ne pouvez retirer ni tuile Bâtiment, ni tuile Forêt.*
- *Lorsqu'il vous est possible d'utiliser les 2 compétences d'une carte Artisan, vous pouvez les utiliser dans l'ordre de votre choix.*

Règles générales concernant les cartes *Artisan* :

(P1) Lorsque vous récupérez des ressources, vous pouvez choisir d'en prendre moins.

(P2) Lorsque vous récupérez de la nourriture ou du charbon, vous devez l'indiquer sur l'une ou l'autre des roues de production, à votre convenance. Vous **ne pouvez pas** séparer ce gain entre les deux roues.

(P3) Lorsque vous payez 1 nourriture ou 1 charbon, vous pouvez utiliser n'importe quelle roue de production pour appliquer le paiement.



SEIGNEUR FÉODAL

Il y a 3 piles de tuiles *Bâtiment*. Piochez une tuile de chacune de ces piles et placez-les devant vous : elles constituent votre offre privée. Lors d'une construction, vous pouvez choisir de construire l'un de ces bâtiments en lieu et place de ceux du plateau *Chantier*. (Il n'y a pas de limite au nombre de bâtiments présents dans votre offre privée.)

Avancez de 1 le **jeton Bois** sur la roue de verrerie. Avancez également de 1 le **jeton Argile** sur la roue de briqueterie.



OUVRIER

Placez une tuile *Carrière* sur une case vide de votre plateau *Paysage* et avancez de 1 le **jeton Argile** sur votre roue de briqueterie.

Avancez le **jeton Sable** sur votre roue de verrerie, ou le **jeton Argile** sur votre roue de briqueterie, d'un nombre de secteurs égal au nombre de carrières que vous possédez.



GARDE FORESTIER

Placez une tuile *Bosquet* sur une case vide de votre plateau *Paysage* et avancez de 1 le **jeton Bois** sur la roue de verrerie.

Avancez le **jeton Nourriture** sur l'une ou l'autre des roues de production d'un nombre de secteurs égal au nombre de bosquets que vous possédez (voir P2). À la place, vous pouvez avancer du même nombre de secteurs votre **jeton Bois** sur votre roue de verrerie.

Exemple : Si vous êtes le seul à jouer le Garde forestier, vous pouvez tout d'abord recevoir une tuile Bosquet et la placer sur votre plateau Paysage. Ensuite, vous choisissez entre bois et nourriture, compter le nombre de bosquets que vous possédez et augmenter du même nombre votre stock de bois ou de nourriture, selon ce que vous aviez choisi. Ainsi, le bosquet nouvellement obtenu aura immédiatement été mis à contribution.



AMÉNAGEUR D'ÉTANGS

Placez une tuile *Étang* sur une case vide de votre plateau *Paysage*.

Avancez le **jeton Sable** ou le **jeton Eau** sur la roue de verrerie d'un nombre de secteurs égal au nombre d'étangs que vous possédez.



Il existe 4 cartes *Artisan* qui vous permettent de construire des bâtiments.



CULTIVATEUR

Placez une carrière, un bosquet ou un étang sur une case vide de votre plateau *Paysage*.

Payez le cout de construction d'un bâtiment* sur le plateau *Chantier* et placez le sur une case vide de votre plateau *Paysage*.
À la place, vous pouvez construire l'un des bâtiments de votre offre privée (voir *Seigneur féodal*).



Exemple : Si vous êtes seul à jouer le Cultivateur, vous pouvez recevoir une tuile Étang et la placer sur une case vide de votre plateau adjacent à une autre case vide. Si vous construisez alors l'Îlot sablonneux dans cette dernière, vous recevrez immédiatement 2 sables.



FOURNISSEUR

Choisissez parmi les ressources suivantes : *Charbon, Nourriture, Bois, Sable, Eau* et *Argile*. Vous obtenez 2 de cette ressource (voir *P2*). Ensuite, chacun de vos adversaires reçoit 1 de cette même ressource.
Lors du jeu solo, vous obtenez 1 de cette ressource au lieu de 2.

Payez le cout de construction d'un bâtiment* sur le plateau *Chantier* et placez le sur une case vide de votre plateau *Paysage*.
À la place, vous pouvez construire l'un des bâtiments de votre offre privée (voir *Seigneur féodal*).

REMARQUES SUR LA PREMIÈRE COMPÉTENCE DU FOURNISSEUR :

- Lorsque vous choisissez le charbon ou le bois, vos adversaires choisissent individuellement sur quelle roue ils les placent.
- Vos adversaires peuvent refuser de recevoir une ressource.
- Vous ne pouvez recevoir une ressource sur une roue de production qui possède déjà 7 unités de cette ressource.

*Exemple : Votre adversaire joue le Fournisseur pour obtenir 2 bois, mais vous avez déjà 7 bois. Cependant, si vous disposez d'un bâtiment de conversion qui nécessite du bois, vous pouvez au préalable utiliser la capacité de ce bâtiment et ainsi obtenir le bois issu de la compétence du Fournisseur (voir *Actions permanentes en page 8*).*



BÂTISSEUR

Dépensez 1 nourriture (voir *P3*). Si vous n'avez plus de nourriture ou ne voulez pas en dépenser, vous ne pouvez pas utiliser le Bâtitseur. Quoi qu'il en soit, il est tout de même considéré comme ayant été joué, ce qui empêchera vos adversaires de pouvoir utiliser ses 2 compétences.

Payez le cout de construction d'un bâtiment* sur le plateau *Chantier* et placez-le sur une case vide de votre plateau *Paysage*.
À la place, vous pouvez construire l'un des bâtiments de votre offre privée (voir *Seigneur féodal*).

Payez le cout de construction d'un bâtiment* sur le plateau *Chantier* et placez-le sur une case vide de votre plateau *Paysage*.
À la place, vous pouvez construire l'un des bâtiments de votre offre privée (voir *Seigneur féodal*).

Remarques sur le bâtisseur

Si vous utilisez ses 2 actions de construction, résolvez-les l'une après l'autre. Il est possible que vous ayez à faire tourner une des roues de production entre les 2 constructions.



CHARPENTIER

Retirez une tuile *Forêt*** de votre plateau *Paysage*. Si vous n'avez plus de tuile *Forêt*, vous ne pouvez pas utiliser le Charpentier

Avancez de 1 le jeton *Bois* sur votre roue de verrerie.

Payez le cout de construction d'un bâtiment* sur le plateau *Chantier* et placez-le sur une case vide de votre plateau *Paysage*.
À la place, vous pouvez construire l'un des bâtiments de votre offre privée (voir *Seigneur féodal*).

* Rappel :

- Les bâtiments de la rangée du milieu du plateau *Chantier* ont une capacité à usage unique qui ne se déclenche qu'au moment de leur construction (*bâtiments immédiats*).
- Certains bâtiments doivent être placés sur les bâtiments de base (*améliorations*).

Voyez comment notre illustrateur et graphiste, Dennis, dessine les bâtiments, armé d'une planche à dessin et d'un stylo.



Tout d'abord, il se prépare à l'aide d'un quadrillage.

Puis il trace les contours ; ici, pour le moulin à eau.

Prochaine étape : les couleurs.

Ensuite, il dessine les portes, les fenêtres et les poutres.

Les ombres apportent de la profondeur au moulin.

Enfin, quelques effets de lumière, d'autres détails puis l'illustration est terminée.

Dans la plupart des cas, construire un bâtiment ne devrait poser aucun souci. Si d'aventure un doute survient, appliquez strictement les règles suivantes :

1. Dépensez une nourriture lorsque vous jouez le **Bâtisseur**. Enlevez une tuile *Forêt* lorsque vous jouez le **Charpentier**.
2. Sauf si vous améliorez un bâtiment de base, vous devez disposer d'une case vide pour pouvoir construire. Retirez une tuile *Terrain* (*carrière, bosquet, étang*) si nécessaire.
3. En de rares occasions, vous devrez tourner une roue de production après avoir retiré une tuile *Terrain* (ex. : *si vous possédez la Compagnie de construction ou la Cabane de bâtisseurs*).
4. Payez maintenant la **totalité** du cout du bâtiment. Ne tournez aucune roue de production avant d'avoir fini de payer.
5. Lorsque vous avez fini de payer, toumez, si nécessaire, les roues de production (*c'est fréquent lorsque vous utilisez des briques ou du verre, par exemple*).
6. Placez le bâtiment nouvellement acquis sur votre plateau *Paysage* (*sauf s'il s'agit d'une amélioration d'un bâtiment de base*). S'il s'agit d'une amélioration, placez-la sur le bâtiment de base approprié.
7. S'il s'agit d'un bâtiment de conversion, vous pouvez l'utiliser dès maintenant. S'il s'agit d'un bâtiment immédiat, vous devez appliquer sa capacité à usage unique immédiatement.



FERMIER DÉBOISEUR
Retirez une tuile *Forêt*** de votre plateau *Paysage*. Si vous n'avez plus de tuile *Forêt*, vous ne pouvez pas utiliser le Fermier déboiseur.

Avancez de 2 le jeton *Charbon* sur votre roue de verrerie (*voir P2*).

Avancez de 2 le jeton *Nourriture* sur l'une ou l'autre de vos roues de production (*voir P2*).



BUCHERON
Retirez une tuile *Forêt*** de votre plateau *Paysage*. Si vous n'avez plus de tuile *Forêt*, vous ne pouvez pas utiliser le Bucheron.

Avancez de 2 le jeton *Bois* sur votre roue de verrerie.

Avancez de 2 le jeton *Bois* sur votre roue de verrerie.

** Dans les rares cas où vous n'avez plus de tuile *Forêt*, vous devez quand même révéler ou jouer cette carte. Ainsi, même si vous ne l'utilisez pas, vos adversaires ne pourront pas utiliser ses 2 compétences.

Toutes les cartes *Artisan* qui vont suivre nécessitent un **paiement préalable**. Si vous ne pouvez le payer, vous ne pourrez pas utiliser cette carte. Quoi qu'il en soit, la carte est tout de même considérée comme ayant été jouée, ce qui empêchera vos adversaires de pouvoir utiliser ses 2 compétences.



EXTRACTEUR D'ARGILE
Payez 1 eau.

Avancez de 2 le jeton *Argile* sur votre roue de briqueterie.

Avancez de 2 le jeton *Argile* sur votre roue de briqueterie.



LIVREUR DE COMBUSTIBLES
Payez 1 eau.

Avancez le jeton *Charbon* sur l'une ou l'autre de vos roues de production d'un nombre de secteurs égal au nombre de cartes *Artisan* qu'il **vous** reste en main (*voir P2*). Vous pouvez ainsi récupérer jusqu'à 4 charbons (*ou 5 en partie solo*).

Avancez de 2 le jeton *Bois* sur votre roue de verrerie.



CHARBONNIER
Payez 1 bois.

Avancez de 3 le jeton *Charbon* sur l'une ou l'autre de vos roues de production (*voir P2*).

Avancez de 3 le jeton *Charbon* sur l'une ou l'autre de vos roues de production (*voir P2*). (*P2 s'applique sur chaque compétence indépendamment. Si vous utilisez ces 2 compétences, vous pouvez parfaitement recevoir 3 Charbons sur une roue et 3 sur l'autre, mais vous pouvez également recevoir les 6 sur la même roue de production.*)



PISCICULTEUR
Payez 1 charbon (*voir P3*).

Avancez de 2 le jeton *Nourriture* sur l'une ou l'autre de vos roues de production (*voir P2*).

Avancez le jeton *Nourriture* sur l'une ou l'autre de vos roues de production d'un nombre de secteurs égal au nombre d'étangs que vous possédez (*voir P2*).



PORTEUR D'EAU

Payez 1 nourriture (voir P3).

Sur votre roue de verrerie, avancez de 2 le **jeton Eau** et de 1 le **jeton Bois**.

Sur votre roue de verrerie, avancez de 2 le **jeton Eau** et de 1 le **jeton Sable**.



Exemple : Même avec le Porteur d'eau, l'ordre dans lequel vous utilisez les compétences peut être primordial. Pour l'exemple, disons que vous pouvez utiliser les 2 compétences, ce qui fait en tout 4 eaux au total, mais vous ne pouvez malheureusement n'en récupérer que 3. Si vous utilisez la seconde compétence en premier, vous devrez faire tourner la roue de production après avoir gagné 1 sable. Vous aurez alors un secteur libre pour recevoir en plus les 2 eaux de la première compétence.

Annexe 2 : Les tuiles Bâtiment

En plus des 3 bâtiments de base préimprimés sur votre plateau *Paysage*, il y a un grand nombre de bâtiments différents que vous pouvez construire. Les tableaux suivants vous fourniront un aperçu de tous les bâtiments du jeu, leur cout, leurs capacités ainsi que leur valeur en points de victoire. Les bâtiments que vous devriez utiliser lors d'une partie d'initiation (ornés d'une chapelle) sont indiqués par un astérisque (*).



Les améliorations se placent sur les bâtiments de base. Vous ne pouvez en placer sur une case vide de votre plateau Paysage.

Parmi les bâtiments pour joueurs expérimentés (sans chapelle, donc), vous trouverez 6 améliorations des bâtiments de base. Elles sont signalées par le motif de briques à gauche de la tuile et par la présence du mot « remplace » sous leur nom (améliorer un bâtiment de base n'augmente pas le nombre de vos bâtiments. Ceci est important dans les parties à 3 joueurs lorsqu'il faut déterminer le premier joueur de la dernière phase de construction).



Les débutants rendent hommage à cette chapelle.

Règles générales concernant les bâtiments :

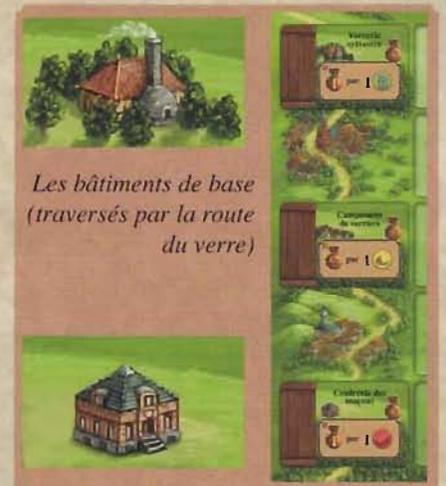
- (G1) Lorsque vous récupérez des ressources, vous pouvez choisir d'en prendre moins.
- (G2) Lorsque vous récupérez de la nourriture ou du charbon, vous devez l'indiquer sur **l'une ou l'autre** des roues de production, à votre convenance. Lorsque vous récupérez 2 nourritures ou plus, ou 2 charbons ou plus avec une seule action, vous devez l'indiquer sur **l'une ou l'autre** des roues de production. Vous **ne pouvez pas** séparer ce gain entre les deux roues de production.
- (G3) Vous **ne pouvez pas** utiliser la même ressource ou tuile *Terrain* pour plus d'une tuile *Bâtiment* ou carte *Artisan* (par exemple, si vous avez un bâtiment qui convertit 1 bois en 2 eaux et un autre qui convertit 1 bois en 2 nourritures, vous **ne pouvez pas** payer 1 bois et recevoir tout à la fois 2 eaux et 2 nourritures. Soit vous dépensez 2 bois pour utiliser les 2 conversions, soit vous n'en dépensez qu'un et choisissez laquelle appliquer).
- (G4) Deux cases ou bâtiments sont considérés comme « adjacents » s'ils partagent un bord en commun, c.-à-d. s'ils sont **verticalement** ou **horizontalement** (mais pas **diagonalement**) adjacents l'un à l'autre. En d'autres termes : **dans ce jeu, la diagonale n'est pas considérée.**
- (G5) Les tuiles *Bâtiment* comme l'Ilot sablonneux sont tout de même considérés comme des bâtiments même si leur nom suggère le contraire.

Comme indiqué précédemment en page 4, il existe 3 types de bâtiments : les bâtiments de conversion, les bâtiments immédiats et les bâtiments à points. Les bâtiments à points n'ont pas d'effet durant la partie, mais peuvent procurer des points supplémentaires lors du décompte en fin de partie.

LES BÂTIMENTS DE BASE

Au départ, chaque joueur possède les 3 mêmes bâtiments.
Ces bâtiments sont considérés comme des bâtiments à points et n'ont aucun effet durant la partie.

NOM	POINTS	POINTS BONUS EN FIN DE PARTIE
 CAMPEMENT DE VERRIERS	☼	0,5 point par sable
 CONFRÉRIÉ DES MAÇONS	☼	1 point par brique
 VERRERIE SYLVESTRE	☼	1 point par verre



Les bâtiments de base (traversés par la route du verre)



Les bâtiments de conversion sont signalés par l'encadré de capacité bleu et une flèche jaune au dos de la tuile. Vous pouvez les utiliser **n'importe quand et autant de fois que vous le voulez** durant la partie – sauf si vous êtes au milieu d'une action. Lorsque vous vous en servez plusieurs fois de suite, vérifiez, après chaque utilisation, si vous devez tourner l'une ou l'autre des roues de production. (*Gardez également toujours G3 à l'esprit.*)



Uwe : « Les bâtiments de conversion sont les bâtiments les plus importants en début de partie. Si vous vous focalisez sur les premiers bâtiments de conversion que vous obtiendrez ; et si vous les utilisez à bon escient, il est fort probable que la victoire vous revienne. »

NOM	COUT				POINTS	CAPACITÉ
ARGILIÈRE*	2				0	Dépensez 1 eau pour recevoir 2 argiles.
ATELIER DE GRAVURE*	1	1			1	Dépensez 1 bois pour recevoir 2 nourritures (voir G2).
AUBERGE*	2	1		1	3	Dépensez 1 charbon pour recevoir 2 nourritures (voir G2).
BASSIN ARGILEUX					0	Dépensez 1 nourriture et 1 eau pour recevoir 3 argiles. (La construction de ce bâtiment est gratuite.)
BUREAU DE NOTAIRE		1	1		2	Retirez de la partie 1 bâtiment de votre offre privée pour recevoir 1 ressource de base de votre choix. (Elles sont : charbon, argile, nourriture, sable, eau et bois. La carte Artisan - Seigneur féodal fournit l'offre privée.)
BUREAU DU COMTÉ	1	1			3	Retirez de la partie 2 bâtiments de votre offre privée pour recevoir la tuile Terrain de votre choix (carrière, étang ou bosquet) et placez-la sur une case vide de votre plateau Paysage. (La carte Artisan - Seigneur féodal fournit l'offre privée.)
CABANE DE BÂTISSEURS*	3			1	2	Retirez 1 bosquet pour recevoir 2 argiles.
CABANE DE BUCHERONS*			2	1	2	Retirez 1 carrière pour recevoir 2 bois.
CABANE DES MARAIS*			2		1	Retirez 1 étang pour recevoir 2 charbons (voir G2).
COMPAGNIE DE CONSTRUCTION	1			2	2	Retirez 1 carrière pour recevoir 2 argiles et 1 sable.
DÉPÔT DE SABLE*	1		1		0	Dépensez 1 bois pour recevoir 2 sables.
ENTREPRISE DE COUVREURS		1	3		3	Dépensez 1 brique pour recevoir 2 ressources de base identiques (voir G2). (Vous ne pouvez recevoir 2 ressources de base différentes. Celles-ci sont charbon, argile, nourriture, sable, eau et bois. Verre et brique ne sont pas considérés comme des ressources de base.)
FABRICANT DE POTASSE	1		1	1	1	Dépensez 1 eau et 1 bois pour recevoir 4 charbons (voir G2).
FABRIQUE DE CÉRAMIQUE	2			2	4	Dépensez 3 sables pour recevoir 1 brique.
FERME		1	2		1	Retirez 1 étang pour recevoir 2 nourritures et 1 eau (voir G2).
FOUR À CHARBON*			3		0	Dépensez 1 bois pour recevoir 2 charbons (voir G2).
FOURNEAU*	2			2	3	Dépensez 1 charbon pour recevoir 2 argiles.
HUTTE DE ROSEAUX			1		0	Retirez 1 étang pour recevoir 2 bois.
MAISON COLONIALE*	1		1		1	Retirez 1 forêt pour recevoir 1 charbon.
MANUFACTURE DE BARDEAUX	1		3		1	Retirez de la partie 2 bâtiments de votre offre privée pour recevoir 1 brique. (La carte Artisan - Seigneur féodal fournit l'offre privée.)
MENUISERIE*		1	3		2	Dépensez 1 bois et retirez 1 forêt pour recevoir 4 nourritures (voir G2). (Si vous ne dépensez pas le bois, vous ne pouvez pas retirer la forêt.)
PENSION*	4	1			2	Dépensez 1 eau et 1 charbon pour recevoir 4 nourritures (voir G2).
PÉPINIÈRE			2		0	Retirez 1 bosquet pour recevoir 2 bois et 1 nourriture.

Cour

NOM					POINTS	CAPACITÉ
QUINCAILLERIE*	1			1	1	Dépensez 1 bois pour recevoir 2 argiles
SABLERIE*	3		1	1	2	Dépensez 1 nourriture pour recevoir 2 sables
SABLONNIÈRE*	1 				0	Dépensez 1 eau pour recevoir 2 sables.
SCIERIE	1		2	2	2	Retirez 1 forêt pour recevoir 2 bois.
SOUPE POPULAIRE*	2		2		1	Dépensez 1 eau pour recevoir 2 nourritures (voir G2).
STATION THERMALE*	1	2	3		4	Dépensez 1 charbon pour recevoir 2 eaux.
TANGUIÈRE*	3			1	2	Dépensez 1 argile pour recevoir 2 sables.
TONNELLERIE*	1			2	3	Dépensez 1 bois pour recevoir 2 eaux.

BÂTIMENTS IMMÉDIATS



Les bâtiments immédiats sont signalés par un encadré de capacité en forme de parchemin. Après sa construction, vous devez appliquer immédiatement son effet à usage unique. Une fois son effet appliqué, ce bâtiment devient inutile pour le reste de la partie (à l'exception de la Taverne).



Uwe : « Les bâtiments immédiats fonctionnent un peu comme les cartes Artisan. Vous dépensez quelque chose pour recevoir autre chose. Après coup, cela n'aura plus aucun impact sur vos décisions ultérieures. Vous pouvez les construire aussi bien en début de partie qu'en fin de partie. »

Cour

NOM					POINTS	CAPACITÉ
ATELIER DE MENUISIER*			1	2	2	Recevez immédiatement 7 bois.
ATELIER DE SCULPTURE		1	2		2	Recevez immédiatement un nombre de nourritures égal au nombre de bois que vous possédez. Avancez le jeton <i>Nourriture</i> sur une seule des roues de production. (Gardez le bois.)
BUREAU DE PAYSAGISTE		2	4		3	Exécutez immédiatement l'action suivante autant de fois que vous le voulez (ou pas du tout) : retirez 1 carrière pour recevoir 2 argiles et 2 sables. Tournez, si nécessaire, les roues de production entre chaque action.
CABANE À OUTILS*	2	2			4	Placez immédiatement un étang sur chaque case vide adjacente à ce bâtiment (voir G4).
CABANE SYLVESTRE		1	1		2	Placez ce bâtiment au-dessus du bâtiment de base <i>Verrerie sylvestre</i> . Recevez immédiatement 5 bois. (Vous ne pouvez construire ce bâtiment si vous avez déjà amélioré votre <i>Verrerie sylvestre</i> avec un autre bâtiment.)
CABANON*	1				0	Recevez immédiatement 1 verre.
CAMPMENT D'ARTISTES	1 				1	Placez ce bâtiment au-dessus du bâtiment de base <i>Campement de verriers</i> . Recevez immédiatement 1 verre. (Vous ne pouvez construire ce bâtiment si vous avez déjà amélioré votre <i>Campement de verriers</i> avec un autre bâtiment.)
CHAI VINICOLE		1	1	2	4	Exécutez immédiatement l'action suivante autant de fois que vous le voulez (ou pas du tout) : retirez 1 bosquet pour recevoir 3 nourritures et 1 bois. (Pour chaque action, choisissez indépendamment sur quelle roue de production vous ajoutez la nourriture.) Tournez, si nécessaire, les roues de production entre chaque action.
CHÂTEAU D'EAU*			1	3	4	Placez immédiatement 1 étang sur chaque case vide adjacente à ce bâtiment (voir G4).
CRÈMERIE*	2		1		1	Recevez 3 nourritures sur chacune de vos roues de production.

Coût

NOM	Coût				POINTS	CAPACITÉ
						
DÉPÔT D'ARGILE			1	1	2	Recevez immédiatement 2 argiles par case vide adjacente à ce bâtiment (voir G4).
DÉPÔT DE BOIS			1		1	Recevez immédiatement 2 bois par case vide adjacente à ce bâtiment (voir G4).
DÉPÔT DE COMBUSTIBLE*	1			1	1	Recevez immédiatement 7 charbons (voir G2).
DRAVEUR*			3		1	Recevez immédiatement un nombre de bois égal au nombre d'eau que vous possédez. (Gardez l'eau.)
ENTREPÔT DES BÂTISSEURS*				1	0	Recevez immédiatement 3 bois et 3 argiles.
ENTREPÔT FLUVIAL*	1 				1	Recevez immédiatement 4 bois.
GRANGE*	2		3		2	Recevez immédiatement 7 nourritures (voir G2).
HANGAR À BATEAUX	1		2		2	Recevez immédiatement 1 charbon par étang que vous possédez (voir G2).
ILOT DE LÈSS	2 				1	Recevez immédiatement 2 argiles par étang adjacent à ce bâtiment (voir G4).
ILOT SABLONNEUX	1 				1	Recevez immédiatement 2 sables par étang adjacent à ce bâtiment (voir G4).
MAISON DE CAMPAGNE*	2	1		1	4	Placez immédiatement jusqu'à 2 tuiles Terrain du même type sur des cases vides adjacentes à ce bâtiment (c.-à-d. 2 carrières, 2 bosquets ou 2 étangs ; voir G4).
MAISON DE LA CONFRÉRIE	3	2			4	Placez ce bâtiment au-dessus du bâtiment de base Confrérie des maçons. Recevez immédiatement 4 argiles. (Vous ne pouvez construire ce bâtiment si vous avez déjà amélioré votre Confrérie des maçons avec un autre bâtiment.)
NÉGOCIANT EN BOIS	1		2	1	1	Exécutez immédiatement l'action suivante autant de fois que vous le voulez (ou pas du tout) : dépensez 1 bois pour recevoir 2 d'une ressource de base du même type, c.-à-d. 2 charbons, 2 argiles, 2 nourritures, 2 sables ou 2 eaux. Votre choix peut varier à chaque fois. Tournez, si nécessaire, les roues de production entre chaque action.
PÊCHERIE		1		1	2	Exécutez immédiatement l'action suivante autant de fois que vous le voulez (ou pas du tout) : retirez 1 étang pour recevoir 3 nourritures et 1 eau. (Pour chaque action, choisissez indépendamment sur quelle roue de production vous ajoutez la nourriture.) Tournez, si nécessaire, les roues de production entre chaque action.
PLATEAU DE LÈSS					-1	Placez immédiatement 1 carrière sur chaque case vide adjacente à ce bâtiment (voir G4). (La construction de ce bâtiment est gratuite.)
REMBLAI D'ARGILE*	2 				0	Recevez immédiatement 7 argiles.
RÉSERVE DE SABLE*					0	Recevez immédiatement 3 sables. (La construction de ce bâtiment est gratuite.)
RÉSERVOIR D'EAU*	3		1		1	Recevez immédiatement 7 eaux.
SOURCE CHAUDE		2	2		4	Recevez immédiatement un nombre de charbons égal au nombre d'eau que vous possédez. Avancez le jeton Charbon sur une seule des roues de production. (Gardez l'eau.)
STOCK*	2		2		1	Recevez immédiatement 2 briques.
TAVERNE	1		1		0	Appliquez immédiatement l'effet d'un bâtiment immédiat adjacent à ce bâtiment (voir G4). (Vous ne pouvez pas utiliser un bâtiment de conversion.)

Les bâtiments à points sont signalés par la présence d'une bourse dans l'encadré de capacité.

Lorsque vous marquez des points avec les bâtiments à points, vous **ne perdez aucune** ressource. (Ainsi, la même ressource peut permettre de marquer des points plusieurs fois grâce à des bâtiments différents.) Les conditions requises par ces bâtiments n'ont pas à être remplies durant la partie. Il suffit qu'elles le soient à la fin.



Uwe : « Vous pouvez jouer depuis le début de la partie en visant des bâtiments à points spécifiques, mais ne gaspillez pas trop tôt vos ressources pour eux. En début de partie, vous ne devriez, si possible, construire que des bâtiments de conversion et des bâtiments immédiats, afin de mettre en route votre économie. Plus le bâtiment à points est cher, plus vous devriez l'acquérir tard. (Pour estimer leur valeur relative, dites-vous que le verre vaut 5 ressources de base et la brique 3.) »

Cout

NOM					POINTS	POINTS BONUS EN FIN DE PARTIE
ATELIER D'ÉBÉNISTE*		1	1			1 point par 2 bois (c.-à-d. 0/1/2/3 points pour 0-1/2-3/4-5/6-7 bois)
ATELIER DE CÉRAMIQUE*	2	1	1	2		1 point par argile
ATELIER DE POTIER*	1			1		1 point par 2 argiles (c.-à-d. 0/1/2/3 points pour 0-1/2-3/4-5/6-7 argiles)
ATELIER DE VITRIER*	1		1	1		1 point par verre utilisé pour construire des bâtiments (Au total, 39 verres sont nécessaires à la construction des 93 bâtiments.)
BAINS PUBLICS	1	2		1		2 points par étang adjacent à ce bâtiment (voir G4)
BASSINS DE PISCICULTURE	1		2			4 points si vous possédez au moins 4 étangs disposés en carré, 2x2. (Ce bâtiment ne vous permet pas de recevoir plus de 4 points.)
BATELLERIE*	2		2	2		1 point par bois
DOMAINE*	2	1		2		2 points par série complète de 3 tuiles Terrain différentes (carrière + bosquet + étang)
ÉCLUSE*	1		3	2		Déterminez le plus grand réseau d'étangs contigus sur votre plateau. Recevez 1 point par étang dans ce réseau (voir G4).
ÉGLISE DU VILLAGE	2	2	2	2		4 points + 1 point par case vide adjacente à ce bâtiment (voir G4, et souvenez-vous que vous pouvez retirer les tuiles Terrain de votre plateau à tout moment).
ENTREPÔT	2		3			1 point par jeton ressource situé en secteur 4, 5, 6 ou 7 en fin de partie
ENTREPÔT DE CHARBON*			3			1 point par 3 charbons (c.-à-d. 0/1/2/3/4 points pour 0-2/3-5/6-8/9-11/12-14 charbons au total).
EXTENSION*	1		2	1		1 point par bâtiment adjacent à ce bâtiment (voir G4)
FABRIQUE	4			3		2 points par carrière adjacente à ce bâtiment (voir G4)
FABRIQUE DE CHARBON	3		3	1		1 point par charbon sur la roue de production en ayant le moins (en cas d'égalité, une seule roue compte)
FABRIQUE DE MÂCHEFER*	3	1	3			1 point par brique dépensée pour construire des bâtiments (Au total, 58 briques sont nécessaires à la construction des 93 bâtiments).
GARDE-MANGER				1		1 point par 3 nourritures (c.-à-d. 0/1/2/3/4 points pour 0-2/3-5/6-8/9-11/12-14 nourritures au total)
GLACIÈRE*	1		2			1 point par 2 eaux (c.-à-d. 0/1/2/3 points pour 0-1/2-3/4-5/6-7 eaux)
GUILDE DES MAÇONS	2	1	4	1		Placez ce bâtiment au-dessus du bâtiment de base Confrérie des maçons. 3 points par brique. (Vous ne pouvez construire ce bâtiment si vous avez déjà amélioré votre Confrérie des maçons avec un autre bâtiment.)
JARDIN BOTANIQUE*	1	2				Déterminez le plus grand réseau de bosquets contigus sur votre plateau. Recevez 1 point par bosquet dans ce réseau (voir G4).
MAGASIN	2	1		1		1 point par nourriture sur la roue de production en ayant le moins (en cas d'égalité, une seule roue compte)

Nom	Coût				POINTS	POINTS BONUS EN FIN DE PARTIE
						
MAISON À COLOMBAGES	2	1	1			1 point par bâtiment immédiat (signalés par l'encadré en parchemin sur le recto et un sablier sur le verso).
MAISON DES AMIS DE LA NATURE	2		1			4 points si vous possédez au moins 4 carrières disposées en carré, 2x2. (Ce bâtiment ne vous permet pas de recevoir plus de 4 points.)
MAISON FORESTIÈRE	3					4 points si vous possédez au moins 4 bosquets disposés en carré, 2x2. (Ce bâtiment ne vous permet pas de recevoir plus de 4 points.)
MANOIR	2	2	2			2 points par bosquet adjacent à ce bâtiment (voir G4)
MOULIN À EAU*	4		4	2		1 point par eau
PAVILLON DE CHASSE	1					3 points si vous possédez encore au moins 4 forêts à la fin de la partie
PAVILLON FORESTIER*	1			1		1 point par forêt
RÉSERVE DE LIMON*	2		3	2		Déterminez le plus grand réseau de carrières contigües sur votre plateau. Recevez 1 point par carrière dans ce réseau (voir G4).
VERRERIE	3	1		1		Placez ce bâtiment au-dessus du bâtiment de base <i>Verrerie sylvestre</i> . 3 points par verre. (Vous ne pouvez construire ce bâtiment si vous avez déjà amélioré votre <i>Verrerie sylvestre</i> avec un autre bâtiment.)
VILLAGE DE VERRIERS	3		2	1		Placez ce bâtiment au-dessus du bâtiment de base <i>Campement de verriers</i> . 1 point par sable. (Vous ne pouvez construire ce bâtiment si vous avez déjà amélioré votre <i>Campement de verriers</i> avec un autre bâtiment.)

LA FORÊT BAVAROISE

La partie nord de la Basse-Bavière est aujourd'hui presque entièrement recouverte par la Forêt Bavaroise. Avec à la Forêt de Bohême du côté tchèque, ces deux forêts forment la plus grande zone forestière d'Europe centrale. À l'époque du rideau de fer, on ne pouvait constater cela. Jusqu'à nos jours, la « Forêt » – comme l'appellent simplement les habitants de Basse-Bavière – est aussi connue sous le nom de « Sibérie bavaroise ». Auparavant, les habitants de ces forêts, qui avaient l'habitude de travailler sur un sol rocailleux, étaient ravis de trouver un travail dans une verrerie sylvestre. Pendant des centaines d'années, le soufflage du verre y a été la seule source de revenus, à l'exception d'une agriculture appauvrie.

L'âge d'or des verreries est passé. En 1965, environ 3000 personnes vivaient dans le « bastion rouge » de Frauenau et 110 d'entre eux travaillaient pour l'industrie du verre. En 2005, ce nombre était descendu à 250 malgré le fait que la population totale n'ait pas changé. Aujourd'hui, le soufflage du verre n'est pratiqué qu'à titre informatif, comme attraction touristique. À Frauenau, il existe même un musée du verre.

La Forêt Bavaroise est célèbre pour son parc national – le premier en Allemagne. Très peu de gens savent que ce parc est inhabité, devenu un endroit où la nature reprend ses droits. Deux-millions de personnes le visitent chaque année. L'une des destinations favorites des touristes est le musée à ciel ouvert de Tittling, en lisière du parc. Il arbore toujours cette architecture en bois caractéristique de la Forêt Bavaroise. Une autre destination prisée est le musée de la briqueterie de Flintsbach : sa pièce principale étant un colossal four du dix-neuvième siècle.



L'église paroissiale « Assomption de Marie » de la paroisse de Frauenau

(Sources : www.Bayerischer-Wald.de, www.Landkreis-Deggendorf.de, www.Die-Glasstrasse.de, www.Borgwedel.de, Fritz Pfaffl, *Die Ziegeleien im Bayerischen Wald*, *Die Geologie Bayerns*, Band VII, Ohetaler Verlag, et Teja Fiedler, *Gebrauchsanweisung für Niederbayern*, Piper, S. 100-111, et Wikipédia)

Uwe : « Pour ceux qui s'intéressent à la théorie des jeux, en plus des 3 types de bâtiments que l'on retrouve dans ce jeu, je fais également une distinction entre les 3 types suivants :

- Les bâtiments en tout temps : Vous devez être attentifs en permanence si vous ne voulez pas rater une occasion où ce type de bâtiments pourrait vous être utile. Cela peut se révéler parfois fastidieux. D'un autre côté, il peut être tentant d'essayer d'élaborer des stratégies basées sur ce type de bâtiments.
- Les bâtiments instantanés : ils ressemblent un peu aux bâtiments immédiats, sauf qu'ils ne se déclenchent pas immédiatement, mais uniquement sous certaines conditions. C'est intéressant, car le joueur doit souvent choisir entre construire tout de suite ou attendre le moment le plus opportun.
- Quant au sixième type, ce sont ceux qui changent les règles pour celui qui les possède. »

