

Les règles

1. Positionnement :

→ \forall joueur pose la totalité de ses ouvriers direct ou en différé.

L> Le joueur ne peut pas poser la 2^{ème} (ou +) partie de ses ouvriers sur un emplacement précédent même si il y a de la place (saut ^{chêne})

L> Le joueur ne peut pas poser ses ouvriers là où il n'y a plus de place.

→ Combien d'ouvrier par lieu ?

• Outils :

L> 1 seul ouvrier

• Hutte :

L> Que 2 ~~figur~~ ouvriers du même joueur.

• Champ :

L> Que 1 ouvrier.

• Chêne :

L> Pas de limite

• Forêt, glacière, carrière et rivière :

L> Que 7 ouvriers

• Carte de Civilisation :

L> Sur chaque carte, que 1 ouvrier.
Il n'y a pas d'ordre d'occupation de carte.

• Tuiles Bâtiment :

L> Sur chaque bâtiment, que 1 ouvrier.
Il n'y a pas d'ordre d'occupation de carte.

2. Ressource récupérée :

→ Le joueur effectue les actions sur toutes ses ouvriers sur tous les lieux et dans un ordre arbitraire.

↳ Les ouvriers sont récupérés après les actions.

↳ au tour du joueur suivant

→ Quelles actions dans les lieux ?

• Outils :

↳ Le joueur prend un nouvel outil :

↳ S'il n'a pas encore d'outil, il prend une tuile Outil de valeur 1 et on la pose avec le chiffre 1 visible, sur un emplacement pour outil de son village.

↳ Pour ses 2^e et 3^e outil le joueur prend un nouvel outil de valeur 1 et les poses sur les cases libres.

↳ Pour son 4^e outil il retourne un outil de valeur 1 sur la face valeur 2.

↳ À partir du 7^e outil les outils de valeur 2 sont remplacés par des outils de valeur 3.

↳ À partir du 10^e outil on retourne à la face valeur 1.

↳ Chaque tuile Outil ne peut être utilisée que 1 fois par tour lors d'un jet de dé pour la chasse ou la récupération des ressources. Elle doit être utilisée en totalité et on ne peut pas garder une partie de sa valeur pour un tour futur. Le joueur peut utiliser plusieurs outil pour 1 accord.

- Hutte :

↳ récupère un œuvrier en plus (réserve générale)

- Champ :

↳ replace son œuvrier sur son plateau individuel et déplace son marqueur sur la piste agriculture de 1 case vers le haut. Il augmente la nourriture qu'il obtient à la fin d'un tour

- Chasse et jet de dés : (il faut faire 6 minimum, sinon gagne rien)

→ 1 dé par nombre d'œuvriers présent. Il additionne les valeurs obtenues. Ensuite il utilise autant d'outils qu'il veut pour augmenter la valeur du jet de dés. Calcul :

$$\frac{\text{Valeur obtenue}}{2} = \text{nb nourriture gagnée (arrondie inf)}$$

- Forêt, glaisière, carrière et rivière, et jet de dés :

→ le joueur récupère du bois, argile, pierre, or. Le calcul est comme pour la chasse mais divisé par des chiffres différents.

$$\text{↳ Forêt : } \frac{\text{Valeur obtenue}^{+ \text{outil}}}{3} = \text{nb bois}$$

$$\text{↳ Glaisière : } \frac{\text{Valeur obtenue}^{+ \text{outil}}}{4} = \text{nb argile}$$

$$\text{↳ Carrière : } \frac{\text{Valeur obtenue}}{5} = \text{nb Pierre}$$

$$\text{↳ Rivière : } \frac{\text{Valeur obtenue}}{6} = \text{nb OR.}$$

→ addition des valeurs des outils à la valeurs des dés :

$$\text{Valeur des dés} + \sum (\text{carré} \times \text{valeur})$$

- Carte civilisation :

→ le joueur prend la carte et paie le nb de matière première indiquée au-dessus. Les ressources replacées dans leur réserve. Le joueur le ou les type de ressources qu'il donne pour acquies la carte (sauf nourriture).

Si le joueur ne veut ou ne peut pas payer alors il reprend son ouvrier et laisse la carte.

Chaque joueur empile ses cartes sur la case correspondante de son plateau village.

→ Partie inférieure :

Pour le calcul du score final :

$$\text{Carte verte} = \frac{\text{nb de carte}^2}{\text{différent}} + 1 \text{ par carte du même type}$$

$$\begin{aligned} \text{Carte jaune} &= \text{nb de paysans} \times \text{marqueur piste agriculture} \\ &\parallel \\ &= \text{nb de fabricant} \times \text{valeur total} \\ &\parallel \quad \text{outil} \quad \text{des tuiles outils} \\ &= \text{nb de constructeur} \times \text{nb de tuiles de} \\ &\parallel \quad \text{de maisons} \quad \text{batiments.} \\ &= \text{nb de chamanes} \times \text{nb d'ouvrier} \end{aligned}$$

→ Partie supérieure :

→ Partie supérieure :

→ ce qui est indiqué sur la partie supérieure est gagné immédiatement au cours de la partie.

• Les cartes suivantes s'appliquent immédiatement :

- Jet de dés (10 cartes) :

↳ le joueur lance autant de dés que le nb de joueur dans la partie.

↳ chaque joueur reçoit quelque chose et c'est le joueur qui a tiré la carte qui choisit en premier.

Il choisit un dé et récupère ce qui correspond.

- Nourriture (7 cartes) :

↳ le joueur prend la quantité de jetons Nourriture indiquée.

- Ressource (5 cartes) :

↳ le joueur prend les ressources indiquées.

- Ressource avec jet de dés (3 cartes) :

↳ le joueur lance 2 dés et reçoit les ressources en fonction du résultat, comme si il était sur l'espace respectif du plateau. Il peut employer des outils non utilisés pour améliorer son jet.

- Point de victoire (3 cartes) :

↳ Le joueur avance son marqueur sur la piste de score du nombre de point indiqué sur la carte.

- Nouvelle tuile Outil (1 carte) :

↳ Le joueur reçoit une nouvelle tuile Outil.

- Agriculture (2 cartes):

↳ le joueur ~~regard~~ avance son marqueur d'une case sur la piste agriculture.

- Carte civilisation pour calcul score final (1 carte):

↳ Le joueur prend la carte du dessus de la pioche. Il la regarde et la pose sur ses autres cartes civilisation. Cette carte ne sert qu'au calcul du score final, la partie sup n'a pas d'effet.

• Les cartes suivantes s'appliquent au cours de la partie:

- Outil à usage unique (3 cartes):

↳ Le joueur pose la carte de face visible sur le plateau de village. Il peut utiliser l'outil une seule fois lors d'un jet de dé (en plus des autres outils qu'il souhaite).

- 2 ressources au choix (1 carte):

↳ Le joueur peut immédiatement ou plus tard (deus ce cas car posé carte visible) prendre 2 ressources de son choix (identique ou diff) de la réserve. Lorsqu'il a pris les ressources, il pose la carte sur celles qu'il a déjà.

• Tuiles bâtiment:

→ le joueur prend le bâtiment et paye le nombre de matières premières indiquées sur le bâtiment.

Ces matières sont remplacées dans la réserve.

Il déplace immédiatement son marqueur sur la piste de score du nb de cases indiquées sur le bâtiment. Enfin, il retourne le bâtiment suivant de cette pile.

→ Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas payer les ressources, il récupère son ouvrier et laisse le bâtiment en place.

↳ 8 bâtiments on peut choisir le type de matières premières qu'on utilise, mais pas le nombre.

↳ 3 bâtiments pour lesquels le nb (max 7) et le type de matière sont déterminés par le joueur. Si le joueur prend un tel bâtiment il doit lui-même compter combien de point il obtient et avancer son marqueur du bon nb de case sur la piste de score.

→ Différents bâtiments :

(voir jeu)

3. Nourrir

→ chaque ouvrier doit recevoir de la nourriture.

↳ Chaque joueur prend de la réserve dans la réserve une valeur de jetons Nourriture égale à la valeur de son marqueur sur la piste d'agriculture. Ensuite chaque joueur doit donner 1 nourriture pour chaque ouvrier sur son plateau. Les jetons Nourriture sont remis dans la réserve.

↳ Si un joueur n'a pas suffisamment de nourriture pour alimenter ses ouvriers :

→ il doit d'abord se servir de toute la nourriture qu'il possède.

→ il peut ensuite s'il le souhaite (s'il peut) payer le reste avec des matières premières de son choix.

→ Ses ouvriers sont alors alors rassasiés (on admet qu'ils échangent ces ressources contre de la nourriture).

→ Si joueur ne peut ou veut pas faire cela, il perd immédiatement 10 points de score.

Dans tous les cas il doit rendre toute la nourriture.

⇒ tour fini, le premier joueur donne l'ouvrier "premier joueur" à son voisin gauche.

- Fin de partie :

Soit car :

→ Pas assez de carte Civilisation dans la pioche pour qu'il y est la carte visible.

→ L'une des piles de tuile bâtiments est vide.

- Décompte :

- Carte Civilisation : Fait voir page 4.

- Chaque matière première que le joueur possède encore $\hat{=}$ +1 point.

→ les points sont immédiatement indiqués.

→ Le joueur avec le + de point gagne.

→ Si égalité : la somme de la valeur sur la pioche agriculture, la valeur des outils, et le nb d'ouvriers départage.

- Jeu à 2 et 3 joueurs :

- À 2 et 3 joueurs, seuls 2 de ces lieux peuvent être occupés : fabricant d'outils, hutte et champ.

Le 3^{ème} reste inoccupé.

- À 3 joueurs, il ne peut y avoir que les ouvriers de 2 joueurs sur les lieux : forêt, glaisière, carrière, rivière.

- À 2 joueurs, il ne peut y avoir que les ouvriers d'un seul joueur sur les lieux : forêt, glaisière, carrière, rivière.